

教科 情報	科目 情報Ⅰ	単位数 2単位	開設年次 1	選択群 必修	作成担当者
教科書	最新情報Ⅰ				
副教材等	最新情報Ⅰ学習ノート				
① 科目の目標(学習指導要領) 情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、情報技術を活用して問題の発見・解決を行う学習を通して、問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的に活用し、情報参画するための資質・能力を育成することを目指す。					

## 評価の観点

①知識 技能	②思考力 表現力	③学びに向かう力
情報に関する科学的な見方・考え方を理解し、問題の発見・解決する能力を身につけている。	収集した情報を科学的に判断し、適切な情報発信する重要性を理解している。	課題等への取り組み 提出状況
問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的に活用する能力を身につけている。	問題解決に向けた方法、対策に至る方法を的確に理解し、実践する方法を理解している。	授業の予習や準備に対する取り組み
情報社会に主体的に参画するための資質・能力を身につけている。	情報の取り扱いの重要性を理解し、的確に情報の収集・発信する方法の重要性を理解している。	グループワークやペアワーク等への積極的な取り組み

上記の観点を以下の基準で評価します。

	評価Aとなること	評価Bとなること	評価Cとなること
①知識 技能	各検査等状況の80%以上	各検査等状況の30%以上	各検査等状況の30%以下
②思考力 表現力	各活動内容の80%以上	各活動内容の30%以上	各活動内容の30%以下
③学びに向かう力	提出物状況・授業への参加 80%以上	提出物状況・授業への参加30%以上	提出物状況・授業への参加30%以下

## 年間指導計画および各観点評価のポイント

月	単元名	主な学習(指導)内容	実時	評価項目 ① ② ③	評価のポイント(規準)
4	情報社会	・情報社会	15	○ ○ ○	情報社会の現状についての理解 情報の特性についての理解 情報モラルについての理解
5		・情報社会の法規と権利 ・情報技術が築く新しい社会		○ ○ ○ ○ ○ ○	知的財産権・著作権に津に関する法規の理解 社会の中の情報活用の理解
6	情報デザイン	・メディアとコミュニケーション	15	○ ○ ○	メディアの発達・特性についての理解 コミュニケーションの形態理解
7		・情報デザイン		○ ○ ○	社会の中の情報デザイン 情報デザインの工夫
8		・情報デザインの実践		○ ○ ○	文書作成
9	デジタル化	・情報システムの構成	15	○ ○ ○	コンピュータの構成の理解 ソフトウェアの理解 システム構成の理解
10		・情報のデジタル化		○ ○ ○	アナログとデジタルの理解 2進数・16進数の理解 数値と文字の表現の理解 数値の計算方法の理解 静止画・動画・情報量の理解
11					
12	ネットワーク	・ネットワークの構成	15	○ ○ ○	ネットワークの構成の理解 ネットワークの利用に関する理解 データ転送についての理解
1		・情報セキュリティ		○ ○ ○	安全対策に対する理解 セキュリティに関する理解 情報を安全に取り扱うための技術の理解
2	問題解決	・問題解決	10	○ ○ ○	問題解決の理解 解決案を決定するための理解
3					

教科	科目	単位数	開設年次	選択群	作成担当者
商業	応用情報	2単位	3	E34群	
教科書	最新情報Ⅰ				
副教材等	ベストフィット情報Ⅰ				
① 科目の目標(学習指導要領)					
情報Ⅰについて、発展的な知識の習得と技能の習熟を図ることによって、やや複雑な事象を多面的に考察し、情報社会に関係する問題解決能力や考え方、実践力を育てる。					

## 評価の観点

①知識 技能	②思考力 表現力	③学びに向かう力
情報社会における問題点を的確に理解し、対策する能力を身につけている。	問題解決に向けた方法、対策に至る方法を的確に理解し、実践する方法を理解している。	課題等への取り組み 提出状況
情報セキュリティの重要性を理解し、適切な対策する能力を身につけている。	ネットワークにおけるセキュリティの脆弱性を理解し、対応する方法を理解している。	授業の予習や準備に対する取り組み
モデル化とシミュレーションを利用し、問題解決する能力を身につけている。	モデル化による問題解決、シミュレーションによる問題発見方法を理解している。	グループワークやペアワーク等への積極的な取り組み

上記の観点を以下の基準で評価します。

	評価Aとなること	評価Bとなること	評価Cとなること
①知識 技能	各検査等状況の80%以上	各検査等状況の30%以上	各検査等状況の30%以下
②思考力 表現力	各活動内容の80%以上	各活動内容の30%以上	各活動内容の30%以下
③学びに向かう力	提出物状況・授業への参加 80%以上	提出物状況・授業への参加30%以上	提出物状況・授業への参加30%以下

## 年間指導計画および各観点評価のポイント

月	単元名	主な学習(指導)内容	実時	評価項目			評価のポイント(規準)
				①	②	③	
4	情報社会と問題解決能力	・情報社会と問題解決 ・情報セキュリティと法規 ・知的財産権 ・安全のための対策と技術	10	○	○	○	問題解決能力についての理解 法規の理解 安全対策技術の理解
5				○	○	○	
6	コミュニケーションと情報デザイン	・情報デザインの基礎 ・情報デザインの活用 ・デジタル化された情報とその表し方 ・メディアのデジタル化	10	○	○	○	メディアの種類や発達の理解 情報発信者としての資質の理解 表現者としての資質の理解
7			15	○	○	○	
8	コンピュータとプログラミング	・論理演算 ・コンピュータの構成と動作 ・コンピュータの性能 ・モデル化とシミュレーション ・プログラミング	15	○	○	○	アルゴリズムの理解 モデル化を用いた問題解決の理解 シミュレーションを利用した問題解決方法の理解 プログラミング手法の理解
9				○	○	○	
10				○	○	○	
11	情報通信ネットワークとデータの活用	・インターネットの仕組み ・様々な情報システム ・情報システムを支えるデータベース ・データの収集と整理 ・データの扱いと処理	10	○	○	○	情報通信ネットワークの構成を理解 情報収集と管理に関する適切な方法を理解 問題解決能力の向上と解決方法の手順の理解
12				○	○	○	
1				○	○	○	

教科	科目	単位数	開設年次	選択群	作成担当者
商業	情報処理	2単位	3	E2群	
教科書	最新情報処理				
副教材等	ビジネス文書1級問題集 情報処理2級ビジネス情報部門問題集				
① 科目の目標(学習指導要領)					
情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、情報技術を活用して問題の発見・解決を行う学習活動を通して、問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的に活用し主体的に参画するための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。					

## 評価の観点

①知識 技能	②思考力 表現力	③学びに向かう力
情報機器やソフトウェアを適切に利用する能力を身につけている。	情報を適切に扱い、受け取る側の状況にも配慮した情報発信する重要性を理解している。	課題等への取り組み 提出状況
情報発信の重要性を理解し、適切な情報発信をする能力を身につけている。	資料を的確に把握し、適切な処理をとって正確な情報発信する重要性を理解している。	授業の予習や準備に対する取り組み
情報を適切に管理し、視覚的に有効な作表やグラフを作成する能力を身につけている。		グループワークやペアワーク等への積極的な取り組み

上記の観点を以下の基準で評価します。

	評価Aとなること	評価Bとなること	評価Cとなること
①知識 技能	各検査等状況の80%以上	各検査等状況の30%以上	各検査等状況の30%以下
②思考力 表現力	各活動内容の80%以上	各活動内容の30%以上	各活動内容の30%以下
③学びに向かう力	提出物状況・授業への参加 80%以上	提出物状況・授業への参加30%以上	提出物状況・授業への参加30%以下

## 年間指導計画および各観点評価のポイント

月	単元名	主な学習(指導)内容	実時	評価項目			評価のポイント(規準)
				①	②	③	
4	企業活動と情報処理	・情報処理の重要性 ・情報モラルと表現 ・コミュニケーションと情報デザイン	10	○	○	○	情報の意義と重要性を説明できる 情報モラルについて説明することができる 情報デザインについての技術を身につけている
5				○	○	○	
6	コンピュータシステム	・コンピュータシステムの概要 ・ネットワークの仕組み ・インターネットの活用	15	○	○	○	基本的な構成を理解している 効率的な検索ができる モラルとマナーを身につけている
7				○	○	○	
8				○	○	○	
9	情報の集計と分析	・ビジネスと統計 ・関数の利用	15	○	○	○	情報の重要性について理解している 関数について理解している
10				○	○	○	
9	ビジネス文書と表現	・ビジネス文書と表現 ・基本文書の作成	10	○	○	○	基本的な操作ができる ワープロについての知識と技術を習得している
10				○	○	○	
11	プレゼンテーション	・プレゼンテーションの技法 ・ビジネスにおける利用 ・総合演習	10	○	○	○	プレゼンテーションの一連の流れを理解している 実習問題に取り組む ソフトウェアの統合的活用
12				○	○	○	
1				○	○	○	