

教科名	総合学習	科目名	総合学習	修学	(中学) 高校	1年	全	組
単位数	1	使用教科書 補助教材等	実教出版「パーフェクトガイド 情報」					
担当者	山住直政/河野吉伸 関口聡子/森田篤宏							
学習目標	・ 情報化社会において、コンピュータを利用して情報を取り扱うための知識、そしてその知識を利用していく力を習得する。							
評価方法								
評価観点	知識・技能		思考・判断・表現		主体的に学習に取り組む姿勢			
評価規準	知識：コンピュータの仕組み、コンピュータを通して人とコミュニケーションを取ると知識を得る。 技能：伝えたい事柄をわかりやすく、見やすい表現をコンピュータ上で行う。		wordを用いて、なぜその機能を使うと見やすい、わかりやすい文章になるか考えて文章を作成する。 プログラミングにおいて、自分の考えていることを表示、音声、動作をどのように使用すると伝わりやすいかを意識してプログラムを作成する。		教科書やプリント通りで完成ではなく、見る人、使う人を意識してより良い表現に変更できる。 生徒間で考え方の交換を積極的に行い理解を深める。			
各観点の授業内 評価方法等	教科書、プリント、実習、ノート		教科書、プリント、実習、ノート		実習、ノート			
学期末の 各観点比率(%)	40%		40%		20%			
授業計画								
学期	月	学習内容・学習単元・学習到達目標等				時間数	評価区分1	評価区分2
1	4	パスワード管理・情報モラル タイピング練習 ファイルを保存する いろいろな単語を入力する 文章を入力する				5	中間 考 査	
	5							
	6					5	期末 考 査	
	7							
	8							
2	9	文章を編集する 文章に飾りをつける 文章内にクリップアートを挿入する 図形を描いて文書内に配置する 表を作成する				4	中間 考 査	
	10							
	11					7	期末 考 査	
	12							
3	1	スマホアプリと機械制御を行うためのプログラミング マインクラフトを用いたプログラミング				4	期末 考 査	
	2							
	3							

教科名	総合学習	科目名	総合学習	修学	中学・高校	2年	全	組
単位数	1	使用教科書 補助教材等	実教出版「 パーフェクト ガイド 情報」					
担当者	森川竜一/森田篤宏 茂木三志郎							
学習目標	・ プレゼンテーションに必要な情報技術を習得する。							
評価方法								
評価観点	知識・技能		思考・判断・表現		主体的に学習に取り組む姿勢			
評価規準	知識：コンピュータを通して人とコミュニケーションを取るための手法を得る。 技能：伝えたい事柄をわかりやすく、見やすい表現をコンピュータを補助にして発表を行う。		相手を説得するには、どのような事実をあげ、意見を述べるかを考える。 Power Pointを用いて、なぜその機能を使うと見やすい、わかりやすい画面になるか、発表時には、どのような行動を取ると良いかを考える。		教科書で完成ではなく、聞く人を意識してより良い表現に変更できる。 生徒間で考え方の交換を積極的に行い理解を深める。			
各観点の授業内 評価方法等	教科書、実習、ノート		教科書、実習、ノート		実習、ノート			
学期末の 各観点比率(%)	40%		30%		30%			
授業計画								
学期	月	学習内容・学習単元・学習到達目標等				時間数	評価区分1	評価区分2
1	4	プレゼンテーションに必要なことは何か 「 相手を説得する技法を身につける」 プレゼンテーションの実施1 回目 プレゼンテーションの実施 「 自分の感情・ 意見を示す方法を練習する」 プレゼンテーションの実施2 回目				3	中間 考 査	
	5					3		
	6					3	期 末 考 査	
	7					2		
	8							
2	9	プレゼンテーションの実施 「 自分の感情を画像を用いて表現する」 プレゼンテーションの実施3 回目 ディベートでは、何をするか 「 立場の違いを考え、意見を尊重できるようになる」 ディベート の実施1 回目 「 数値からグラフを作成し、根拠に基づいた意見を述べられるようになる」				3	中 間 考 査	
	10					2		
	11					3	期 末 考 査	
	12					3		
3	1	1 回目と立場を入れ替えて資料を作成する 「 立場を入れ替えても立論を立てることができる」 ディベート の実施2 回目				4	期 末 考 査	
	2					3		
	3							

教科名	情報	科目名	情報1	修学	中学(高校)	1年	1~4	組
単位数	2	使用教科書 補助教材等	情報1（実教出版）					
担当者	茂木三志郎/河野吉伸 関口聡子		プリント					
学習目標	・ 中学高校一貫した情報教育の仕上げとして、やや高度なプログラミングを可能とする教育を行う。 ・ 基本的なアルゴリズムの理解と、簡単なアプリケーションソフトが作成できることを目標とする。							
評価方法								
評価観点	知識・技能		思考・判断・表現		主体的に学習に取り組む姿勢			
評価規準	”知識：コンピュータの仕組み、コンピュータを使用して処理を行う手順を理解する。 技能：アプリケーションソフトを使い、目的が達成できるプログラムが作成できる。		プリントを参考にし、自分が目的とする機能の手順が理解できる。また、プログラミングができる。		プリント通りで完成ではなく、ユーザーを意識してより良いプログラムになるようにする。 生徒間で考え方の交換を積極的に行い理解を深める。			
各観点の授業内 評価方法等	定期テスト、教科書、プリント、実習		定期テスト、教科書、プリント、実習		実習、ノート			
学期末の各観点比率(%)	40%		40%		20%			
授業計画								
学期	月	学習内容・学習単元・学習到達目標等				時間数	評価区分1	評価区分2
1	4	・ プログラミングの基礎 ・ データの入出力 ・ 計算（練習問題） ・ if 文 ・ if else文（練習問題）				3	中間 考 査	
	5					3		
	6					4		
	7					4	期 末 考 査	
	8					6		
	2					9		
10		5						
11		6	期 末 考 査					
12		6						
3		1		Vi sual C#によるプログラミング ・ 練習問題 ・ 図を書こう ・ 動画を作ろう				4
	2	4						
	3	4						

教科名	情報	科目名	情報1	修学 中学・高校	1年	5～7	組	
単位数	2	使用教科書 補助教材等	情報Ⅰ（実教出版）					
担当者	山住直政/茂木三志郎 河野吉伸/森田篤宏							
学習目標	情報に関する基礎的な知識と技術を習得させ、現代社会における情報の意義や役割を理解させるとともに、情報社会における問題を主体的かつ倫理観をもって解決できる創造的な能力と実践的な態度を育てる。							
評価方法								
評価観点	知識・技能		思考・判断・表現		主体的に学習に取り組む姿勢			
評価規準	〃知識：社会の中でどのようなことにコンピュータが使用されているか、使用するにどのようなことに配慮しているか、また、コンピュータの仕組みを含めて理解する。 技能：目的が達成に合わせて、様々なアプリケーションソフトの中から最適なものが選択でき、基本的な操作ができる。		受け手にとって、見やすい、わかりやすい表現方法、また、アプリケーションの機能を使い分けができる。		教科書通りで完成ではなく、ユーザーを意識してより良い発信ができるように自ら工夫ができる。 生徒間で考え方の交換を積極的に行い理解を深める。			
各観点の授業内 評価方法等	教科書、実習		教科書、実習、ノート		実習、ノート			
学期末の 各観点比率(%)	40%		40%		20%			
授業計画								
学期	月	学習内容・学習単元・学習到達目標等				時間 数	評価 区分 1	評価 区分 2
1	4	情報社会と私たち	キーボード 操作の練習			8	中間 考 査	
	5	問題解決とデータ活用	ワード による 文書作成					
	6	メディアとコミュニケーション	EXCEL による 情報解析			9	期 末 考 査	
	7							
	8							
2	9	ネットワークとセキュリティ	POWERPOINT による プレゼンテーション			10	中間 考 査	
	10	情報デザイン	インターネット による 情報収集					
	11		HTML 言語によるホームページの作成			11	期 末 考 査	
	12							
3	1	アルゴリズムとプログラミング	VBA によるプログラミング			10	期 末 考 査	
	2	モデル化とシミュレーション						
	3							

教科名	自選	科目名	自選情報A	修学	中学・高校	3年	選択者	組
単位数	2	使用教科書 補助教材等						
担当者	山住 直政							
学習目標	・ プログラミング技術を応用したソフトウェアの作成技術を学ぶ。 ・ 大学におけるプログラミング技術の基礎を身に着ける。							
評価方法								
評価観点	知識・技能		思考・判断・表現		主体的に学習に取り組む姿勢			
評価規準	“知識：描画、動画等をどう のようしている か理解する。 技能：知識を利用し、シミュレーションソフト の作成、有用なソフトを作成する。		正確な情報を提示するためにどのよう にデータを処理するか考える。 見やすさ、操作しやすさ等をどのよう に処理するか考える。		見る人、使う人を意識してより 高度な処理、機 能を追加できる。 生徒間で考え方の交換を積極的に行い理解を深 める。			
各観点の授業内 評価方法等	実習、ノート		実習、ノート		実習、ノート			
学期末の 各観点比率(%)	50%		30%		20%			
授業計画								
学期	月	学習内容・学習単元・学習到達目標等				時間 数	評価 区分 1	評価 区分 2
1	4	画面表示、ボタン処理、メニュー処理				5	中間 考 査	
	5	図形の表示、アニメーション処理				5		
	6	タイマー処理				5	期末 考 査	
	7							
	8							
2	9	シミュレーションソフト の作成				5	中間 考 査	
	10	総合課題				5		
	11						期末 考 査	
	12							
3	1						期末 考 査	
	2							
	3							