

令和6年度 高等部1年（Ⅱ課程A） 情報科 年間指導計画

単位数 /配当時数	児童生徒	担当者	教科書／副教材
35	高等部1年ⅡA課程		

目標：(知及技)知識及び技能 (思判表力)思考力、判断力、表現力等 (学・人)学びに向かう力・人間性等
 評価：(知・技)知識・技能 (思・判・表)思考・判断・表現 (主学)主体的に学習に取り組む態度

年間目標		(知及技)情報と情報技術を適切かつ効果的に活用する力を養う。(高1段階) (思判表力)身近な事象を情報とその結びつきとして捉え、問題を知り、問題を解決するために必要な力を養う。(高1段階) (学・人)情報社会に主体的に参画するための資質・能力を養う。(高1段階)			
学期	時数	単元・題材の目標	単元・題材の評価規準	単元・題材名	単元・題材の活動内容
1学期	13	(知及技)キーボードを使用し文字や数字のタッチタイピングの技能を身につけることができる。(高1段階) (思判表力)自分で画像を選び、その画像を貼り付けることで印刷することができる。(高1段階) (学・人)情報通信ネットワークにより提供される情報を主体的に利用することができる。(高1段階)	(知・技)キーボードを使用し文字や数字のタッチタイピングの技能を身につけている。(思・判・表)自分で画像を選び、その画像を貼り付けることで印刷することができる。(主学)情報通信ネットワークにより提供される情報を主体的に利用しようとしている。 [評価資料]活動の様子で評価する。	・タッチタイピングに取り組もう。 ・画像を印刷しよう。 ・情報を検索し、利用しよう。	・数字や文字のタッチタイピング。 ・画像を選択し、その画像を貼り付け、印刷。 ・情報を検索し利用。
2学期	13	(知及技)表計算ソフトウェアの基本操作を習得することができる。(高1段階) (思判表)自己紹介や自分の考えを、ワープロソフトを使用し、表現することができる。(高1段階) (学・人)SNSの危険性や個人情報の管理の重要性について主体的に学ぶことができる。(高1段階)	(知・技)表計算ソフトウェアの基本操作を習得しようとしている。(思・判・表)自己紹介や自分の考えを、ワープロソフトを使用し、表現しようとしている。(主学) SNSの危険性や個人情報の管理の重要性について主体的に学ぼうとしている。 [評価資料]活動の様子で評価する。	・表計算ソフトに取り組もう。 ・ワープロソフトを使用し、自己紹介しよう。 ・SNSの危険性と個人情報について学ぼう。	・表計算ソフトの基本的操作。 ・ワープロソフトを使用した、自己紹介。 ・SNSの危険性と個人情報の管理について学ぶ。
3学期	9	(知及技)情報モラルについて、法規や制度を身につけることができる。(高1段階) (思判表力)ペイントソフトを使用し、情報デザインの基本的な考え方や方法を知り、表現することができる。(高1段階) (学・人)データの収集、整理及び結果などを適切に選択し、主体的に実行できる。(高1段階)	(知・技)情報モラルについて、法規や制度を身につけている。(思・判・表)ペイントソフトを使用し、情報デザインの基本的な考え方や方法を知り、表現しようとしている。(主学) データの収集、整理及び結果などを適切に選択し、主体的に実行できる。 [評価資料]活動の様子で評価する。	・情報モラルについての法や制度を学ぼう。 ・ペイントソフトを使用し、情報デザインを実践しよう。 ・Excel関数について学ぼう。	・情報モラルについて、法や制度を学ぶ。 ・3Dペイントを使用し、情報デザインの基本的な考え方や方法を知り、表現する。 ・Excel関数(sum, max, min, average, rank)について学ぶ。

留意点 引継ぎ 等		
-----------------	--	--

令和6年度 高等部2年（Ⅱ課程A） 情報科 年間指導計画

単位数 /配当時数	児童生徒	担当者	教科書／副教材
35	高等部2年ⅡA課程		

目標：(知及技)知識及び技能 (思判表力)思考力、判断力、表現力等 (学・人)学びに向かう力・人間性等
 評価：(知・技)知識・技能 (思・判・表)思考・判断・表現 (主学)主体的に学習に取り組む態度

年間目標		(知及技)情報と情報技術を適切かつ効果的に活用する力を養う。(高1段階) (思判表力)身近な事象を情報とその結びつきとして捉え、問題を知り、問題を解決するために必要な力を養う。(高1段階) (学・人)情報社会に主体的に参画するための資質・能力を養う。(高1段階)			
学期	時数	単元・題材の目標	単元・題材の評価規準	単元・題材名	単元・題材の活動内容
1 学期	13	(知及技)SNSの危険性や個人情報の管理の重要性について知ることができる。(高1段階) (思判表力)ペイントソフトを使用し、情報デザインの基本的な考え方や方法を知り、表現することができる。(高1段階) (学・人)データの収集、整理及び結果などを適切に選択し、主体的に実行できる。(高1段階)	(知・技)SNSの危険性や個人情報の管理の重要性について知ろうとしている。 (思・判・表)ペイントソフトを使用し、情報デザインの基本的な考え方や方法を知り、表現しようとしている。 (主学)データの収集、整理及び結果などを適切に選択し、主体的に実行できる。 [評価資料] 活動の様子で評価する。	・SNSの危険性と個人情報について学ぼう。 ・情報デザインを実践しよう。 ・Excel関数について学ぼう。	・SNSの危険性と個人情報の管理について学ぼう。 ・3Dペイントを使用し、情報デザインの基本的な考え方や方法を知り、表現する。 ・Excel関数(sum, max, min, average, rank)について学ぼう。
2 学期	13	(知及技)プログラミングの基礎を習得し、問題解決ができる。(高1段階) (思判表)情報技術を活用して複数の解決策から選択し、結果を判断する力を養い、問題解決することができる。(高1段階) (学・人)情報モラルについて、法規や制度を主体的に身につけることができる。(高1段階)	(知・技)プログラミングの基礎を習得し、問題解決しようとしている。 (思・判・表)情報技術を活用して複数の解決策から選択し、結果を判断する力を養い、問題解決しようとしている。 (主学)情報モラルについて、法規や制度を主体的に身につけようとしている。 [評価資料] 活動の様子で評価する。	・プログラミングの基礎に取り組もう。 ・問題(修学旅行の計画等)を解決に取り組みよう。 ・情報モラルについての法や制度を学ぼう。	・プログラミングの基礎(「進む」「戻る」「曲がる」「繰り返し」の動作)及び、幾何学模様の作成。 ・問題(修学旅行の計画等)を解決するための解決策を選択、結果を判断する活動。 ・情報モラルについて、法や制度を学ぼう。
3 学期	9	(知及技)ネットワークやセキュリティの仕組みと必要性を知ることができる。(高1段階) (思判表力)身近なメディアとコミュニケーション手段の関係を考えることができる。(高1段階) (学・人)身近にある情報技術が人や社会に果たす役割と及ぼす影響について主体的に調べることができる。(高1段階)	(知・技)ネットワークやセキュリティの仕組みと必要性を知ろうとしている。 (思・判・表)身近なメディアとコミュニケーション手段の関係を考えようとしている。 (主学)身近にある情報技術が人や社会に果たす役割と及ぼす影響について主体的に調べようとしている。 [評価資料] 活動の様子で評価する。	・ネットワークやセキュリティの仕組みと必要性を学ぼう。 ・身近なメディアとコミュニケーション手段の関係を考えよう。 ・身近にある情報技術が人や社会にどのような影響を及ぼすか調べよう。	・ネットワークの仕組み、セキュリティの仕組み。 ・身近なメディアとコミュニケーション手段の関係を考える。 ・身近にある情報技術が人や社会にどのような影響を及ぼすか調べる。

留意点 引継ぎ 等		
-----------------	--	--

令和6年度 高等部3年（Ⅱ課程A） 情報科 年間指導計画

単位数 /配当時数	児童生徒	担当者	教科書／副教材
35	高等部3年ⅡA課程		

目標：(知及技)知識及び技能 (思判表力)思考力、判断力、表現力等 (学・人)学びに向かう力・人間性等
 評価：(知・技)知識・技能 (思・判・表)思考・判断・表現 (主学)主体的に学習に取り組む態度

年間目標		(知及技) 情報と情報技術を適切かつ効果的に活用する力を養う。(高1段階) (思判表力) 身近な事象を情報とその結びつきとして捉え、問題を知り、問題を解決するために必要な力を養う。(高1段階) (学・人) 情報社会に主体的に参画するための資質・能力を養う。(高1段階)			
学期	時数	単元・題材の目標	単元・題材の評価規準	単元・題材名	単元・題材の活動内容
1 学期	13	(知及技)SNSの危険性や個人情報管理の重要性について知ることができる。(高1段階) (思判表力)ペイントソフトを使用し、情報デザインの基本的な考え方や方法を知り、表現することができる。(高1段階) (学・人)データの収集、整理及び結果などを適切に選択し、主体的に実行できる。(高1段階)	(知・技)SNSの危険性や個人情報管理の重要性について知ろうとしている。 (思・判・表)ペイントソフトを使用し、情報デザインの基本的な考え方や方法を知り、表現しようとしている。 (主学)データの収集、整理及び結果などを適切に選択し、主体的に実行できる。 [評価資料] 活動の様子で評価する。	・SNSの危険性と個人情報について学ぶ。 ・情報デザインを実践しよう。 ・Excel関数について学ぶ。	・SNSの危険性と個人情報の管理について学ぶ。 ・3Dペイントを使用し、情報デザインの基本的な考え方や方法を知り、表現する。 ・Excel関数 (sum, max, min, average, rank) について学ぶ。
2 学期	13	(知及技)プログラミングの基礎を習得し、問題解決ができる。(高1段階) (思判表)情報技術を活用して複数の解決策から選択し、結果を判断する力を養い、問題解決することができる。(高1段階) (学・人)情報モラルについて、法規や制度を主体的に身につけることができる。(高1段階)	(知・技)プログラミングの基礎を習得し、問題解決しようとしている。 (思・判・表)情報技術を活用して複数の解決策から選択し、結果を判断する力を養い、問題解決しようとしている。 (主学)情報モラルについて、法規や制度を主体的に身につけようとしている。 [評価資料] 活動の様子で評価する。	・プログラミングの基礎に取り組もう。 ・問題(修学旅行の計画等)を解決に取り組もう。 ・情報モラルについての法や制度を学ぼう。	・プログラミングの基礎(「進む」「戻る」「曲がる」「繰り返し」の動作)及び、幾何学模様の作成。 ・問題(修学旅行の計画等)を解決するための解決策を選択、結果を判断する活動。 ・情報モラルについて、法や制度を学ぶ。

3 学期	9	<p>(知及技)ネットワークやセキュリティの仕組みと必要性を知ることができる。 (高1段階) (思判表力)身近なメディアとコミュニケーション手段の関係を考えることができる。 (高1段階) (学・人)身近にある情報技術が人や社会に果たす役割と及ぼす影響について主体的に調べることができる。 (高1段階)</p>	<p>(知・技)ネットワークやセキュリティの仕組みと必要性を知ろうとしている (思・判・表)身近なメディアとコミュニケーション手段の関係を考えようとしている。 (主学) 身近にある情報技術が人や社会に果たす役割と及ぼす影響について主体的に調べようとしている。 [評価資料] 活動の様子で評価する。</p>	<p>・ネットワークやセキュリティの仕組みと必要性を学ぼう。 ・身近なメディアとコミュニケーション手段の関係を考えよう。 ・身近にある情報技術が人や社会にどのような影響を及ぼすか調べよう。</p>	<p>・ネットワークの仕組み、セキュリティの仕組み。 ・身近なメディアとコミュニケーション手段の関係を考える。 ・身近にある情報技術が人や社会にどのような影響を及ぼすか調べる。</p>
留意点 引継ぎ 等					