

令和8年度「情報Ⅰ」年間授業計画

科目名	情報Ⅰ			教科名	情報
学年	1年	単位数	2単位	担当者名	
教科書名	情報Ⅰ Next(数研出版)				

校長	教頭

1. 学習の目標

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、情報社会に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。

2. 評価の観点の趣旨

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
効果的なコミュニケーションの実現、コンピュータやデータの活用について理解し、技能を身に付けているとともに、情報社会と人との関わりについて理解している。	事象を情報とその結び付きの視点から捉え、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用いている。	情報社会との関わりについて考えながら、問題の発見・解決に向けて主体的に情報と情報技術を活用し、自ら評価し改善しようとしている。

学期	月	学習内容	指導目標	評価の観点			時間
				知	思	態	
1 学期	4月	第1編 情報社会の問題解決 第1章 情報とメディア 01 情報の特徴 02 情報とメディアの特性 03 問題解決(1) 04 問題解決(2)	・情報とは何か、情報が価値を持つしくみと情報の信ぴょう性を確かめる方法を理解させる。 ・情報によって適した表現形式が異なり、表現形式の変換が可能であること、表現形式を変換すると失われる情報とつけ加わる情報があることを理解させる。 ・問題解決の基本的な流れを理解させるとともに、身近な課題について、情報や情報技術を活用して問題を発見・解決する方法を身に付けさせる。	○ ○ ○ ○	○ ○	○ ○	4
	5月	第2章 情報社会における法とセキュリティ 05 情報社会 06 個人情報 07 知的財産権 08 著作権 09 情報セキュリティ 10 情報セキュリティ対策(1) 11 情報セキュリティ対策(2) 12 情報セキュリティ対策(3)	・情報に関する法規や制度について理解させるとともに、それらが情報社会で果たす役割と必要性について考えさせる。 ・個人情報保護の重要性や活用方法を理解させるとともに、肖像権・プライバシー権の考え方について理解させる。 ・著作権と産業財産権の保護の必要性、著作権法の基本的なしくみと留意点を具体的に理解させる。 ・ユーザ認証やアクセス制御など、情報セキュリティを高めるための技術とその重要性について理解させる。 ・情報セキュリティを脅かす事例やコンピュータウイルスの特徴を理解させ、適切な対策を身に付けさせる。	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	8
	6月	第3章 情報技術が社会に及ぼす影響 13 情報技術の発展(1) 14 情報技術の発展(2) 15 情報技術の適切な活用(1) 16 情報技術の適切な活用(2)	・AI、XRなどの新しい情報技術の特徴を理解させるとともに、それらが社会や生活にもたらす利点と課題、人に求められる力の変化について考えさせる。 ・情報技術を不適切に利用したときに生じる問題点を具体的な事例から理解させ、防止策を考えさせる。 ・デマや迷惑メールなどの迷惑情報の特徴や、正しい情報の見極め方や対処方法を理解させる。 ・情報発信の際に注意すべき点を理解させるとともに、適切な情報発信の姿勢を身に付けさせる。	○ ○ ○	○ ○	○ ○ ○	4
	7月	第2編 コミュニケーションと情報デザイン 第1章 情報のデジタル表現 17 デジタル情報の特徴 18 デジタル情報の表し方(1) 19 デジタル情報の表し方(2) 20 デジタル情報の表し方(3) 21 デジタル表現(1) 22 デジタル表現(2) 23 デジタル表現(3) 24 データの圧縮	・アナログ情報とデジタル情報のちがいを、デジタル化によって情報の蓄積、編集、表現、転送が容易になることを理解させる。 ・ビットやバイト、2進法などデジタル情報の表現方法、数値や文字のデジタル化のしくみを理解させる。 ・音や画像、動画が標本化や量子化などの方法でデジタル化されること、解像度や色の表現が品質やファイルサイズに影響することを理解させる。 ・データの可逆圧縮と非可逆圧縮のちがいを、画像・音声・動画の圧縮方法と特徴を理解させる。	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	7

2 学 期	9月	第2章 コミュニケーション手段の発展と特徴 25 コミュニケーション手段の発達 26 情報の発信とメディアの性質	・コミュニケーション手段の歴史的な発展、情報技術の発達による情報の伝達方法や範囲、役割の変化について理解させる。 ・メディアの特性(同期・非同期、1対1・1対多数など)を踏まえ、目的や受け手の状況に応じて適切な情報発信の方法を選択することの重要性を理解させる。	○ ○ ○ ○	○ ○	○ ○	4
	9月	第3章 情報デザイン 27 情報を表現する方法 28 効果的な情報デザイン 29 プレゼンテーションの流れ 30 プレゼンテーションの注意点	・情報デザインが果たしている役割、目的や受け手に応じて情報を抽象化、構造化、可視化する方法を理解させる。 ・アフォーダンス、ユーザインタフェース、ユーザビリティ、アクセシビリティなどの考え方とともに、誰にとっても利用しやすい分かりやすい情報の表現方法を理解させる。 ・プレゼンテーションの企画から評価・反省までの流れを理解させるとともに、目的に合った資料を作成する方法を身に付けさせる。 ・プレゼンテーションの展開を理解させるとともに、発表や質疑応答の技能を身に付けさせる。	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	8
	10月	第3編 コンピュータとプログラミング 第1章 コンピュータのしくみ 31 ハードウェア 32 ソフトウェア 33 論理回路 34 コンピュータでの数値の内部表現	・コンピュータの基本的な構成要素とその役割、プログラムが実行されるまでの大まかな流れを理解させる。 ・基本ソフトウェアと応用ソフトウェアの役割、ファイルやフォルダの扱い、OSによる資源管理のしくみを理解させる。 ・AND、OR、NOTなどの基本回路と簡単な論理回路のはたらき、真理値表の意味を理解させる。 ・整数や小数の内部表現の考え方、表現できる範囲と精度の限界から丸め誤差が生じることを理解させる。	○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○	4
	11月	第2章 プログラミング 35 アルゴリズム 36 プログラミング言語 37 プログラミング(1) 38 プログラミング(2) 39 プログラミング(3) 40 プログラミング(4)	・探索や整列の手順やアルゴリズムの表し方を理解させるとともに、処理の結果や効率のちがいに応じて適切な方法を選んで使う力を身に付けさせる。 ・プログラミング言語の特徴や基本的な書き方を理解させるとともに、変数や条件分岐、繰り返しを使って目的に合った処理を組み立て判断する力を身に付けさせる。 ・配列や関数の使い方を理解させるとともに、プログラムを実行して動作を確かめながら誤りを修正し改善する力を身に付けさせる。	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	8
	12月	第3章 モデル化とシミュレーション 41 モデル化 42 シミュレーション(1) 43 シミュレーション(2)	・身近な事象から必要な要素を抜き出してどのように簡潔に表すかというモデル化の考え方を理解させるとともに、目的に応じて適切な方法で表現し確かめる力を身に付けさせる。 ・モデルをもとにシミュレーションを行う手順を理解させるとともに、条件を変えながら結果を比べ、モデルの特徴や限界を判断する力を身に付けさせる。 ・乱数を使うシミュレーションや待ち行列のモデル化のような手法を理解させ、結果を踏まえて問題のよりよい解決方法を考える力を身に付けさせる。	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○	○ ○ ○ ○	5
3 学 期	1月	第4編 情報通信ネットワークとデータの活用 第1章 ネットワークのしくみ 44 コンピュータによる通信 45 通信プロトコル 46 パケット通信 47 IPアドレスとドメイン名 48 WWWと電子メール 49 情報の暗号化	・コンピュータ同士が通信するしくみやネットワークの構成要素のはたらきを理解させるとともに、目的に応じて必要な通信方法や機器を選択できる力を身に付けさせる。 ・通信を行うためのプロトコルやパケット通信のしくみを理解させるとともに、安全で効率的に通信するためにどのような方法が必要か考えさせる。 ・IPアドレスやドメイン名の扱い方、WWWや電子メールの基本的なしくみを理解させるとともに、暗号化や認証の技術の役割を踏まえて適切に活用しようとする態度を身に付けさせる。	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	8
	2月	第2章 データベース 50 データベース 51 社会における情報システム	・データを蓄積・管理・提供するしくみとデータベースの役割を理解させるとともに、目的に応じて適切な扱い方を考える力を身に付けさせる。 ・情報システムがサービスを提供する流れや特徴を理解させるとともに、生活や社会での利用状況を踏まえて適切にサービスを選択できる力を身に付けさせる。 ・クラウドコンピューティングやビッグデータなどの技術が社会のしくみに与える影響を理解させるとともに、よりよい活用方法を考える態度を身に付けさせる。	○ ○	○ ○ ○ ○	○ ○	3
	3月	第3章 データの分析 52 さまざまなデータ 53 データの収集と整理 54 データの分析(1) 55 データの分析(2) 56 データの分析(3)	・データの形式や尺度水準のちがいを理解させるとともに、量的データと質的データの扱いを踏まえて適切に収集・整理する力を身に付けさせる。 ・度数分布、代表値、散布図など基礎的なデータの分析方法を理解させるとともに、目的に応じて方法を選択し、傾向を読み取る力を身に付けさせる。 ・テキストマイニングや回帰分析などの手法に触れ、分析結果を適切に解釈し問題の発見・解決に生かす態度を身に付けさせる。	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	7

令和8年度 「情報Ⅱ」 年間計画

科目名	情報Ⅱ			教科名	情報
学年	3年	単位数	2単位	担当者名	
教科書名	日本文教出版				

校長	教頭

学期	月	章	学習内容	主な学習目標	評価の観点			評価の 観点・方法	時間	
					知	思	態			
1 学期	4月	第1章	なぜ情報Ⅱについて学ぶのか	・情報Ⅱについて学ぶ意義を理解する		○	○	振り返りシート	1	
			情報技術による社会や生活の変化	・情報技術による社会や生活の変化んについて考える		○	○	ワークシート	2	
			情報社会と情報セキュリティ	・情報社会における権利と法律を考える	○		○	ワークシート	2	
	5月	第2章	コンテンツの制作	・コンテンツ制作のプロセスについて考える	○	○		ワークシート	2	
				・仮説生成と要件定義について考える	○	○		ワークシート	2	
				・メディアプランニングについて考える	○			ワークシート	2	
				・コンテンツの制作と評価・改善について考える	○			課題制作	6	
	6月		Webサイトによる情報発信	・Webサイトの仕組みと情報発信を理解する	○	○		ワークシート	4	
				・Webサイトの定量的な分析を行う	○	○		ワークシート	2	
	7月		データ活用の重要性	・情報システムとデータを考える	○		○	ワークシート	2	
				・データサイエンスの活用①を考える		○	○	ワークシート	2	
				・データサイエンスの活用②を考える	○	○	○	ワークシート	2	
			データの収集と整理	・データの収集を理解する	○		○	ワークシート	4	
				・データの整理を理解する		○	○	振り返りシート		
2 学期	9月	第3章	データの蓄積と活用	・データベースを理解する		○	○	課題制作	4	
				・リレーショナルデータベースの設計を理解する		○	○	課題制作		
				・リレーショナルデータベースの操作を理解する		○	○	課題制作	4	
				・非関係データベースについて考える		○	○	課題制作		
	10・11・12月			データの分析	・データの分析と可視化を理解する	○	○		ワークシート	4
					・数理モデル、機械学習を理解する	○	○		ワークシート	
					・変数選択と次元削除を理解する	○		○	ワークシート	4
					・回帰分析について考える		○	○	課題制作	
					・分類、クラスタリングを考える	○		○	ワークシート	4
3 学期	1月	第4章	情報システムのしくみと 情報セキュリティ技術	・情報システムと社会への影響を考える	○		○	ワークシート	3	
				・情報システムの処理の仕組みを理解する	○		○	ワークシート		
				・情報システムを考える技術を考える	○		○	ワークシート	3	
				・情報セキュリティの確保について考える		○	○	ワークシート		
	2月			情報システムの開発と運用	・システム開発の流れを理解する	○			ワークシート	3
					・システム設計の表現方法を理解する	○	○		ワークシート	
					・モジュールの分割を考える	○	○		ワークシート	7
					・プログラミングを理解する	○	○		課題制作	
					・テストと運用を考える			○	振り返りシート	1

令和8年度 「情報Ⅱ」 年間計画

科目名	情報Ⅱ			教科名	情報
学年	3年	単位数	3単位	担当者名	
教科書名	日本文教出版				

校長	教頭

学期	月	章	学習内容	主な学習目標	評価の観点			評価の 観点・方法	時間
					知	思	態		
1 学期	4 月	第 1 章	なぜ情報Ⅱについて学ぶのか	・ 情報Ⅱについて学ぶ意義を理解する		○	○	振り返りシート	1
			情報技術による社会や生活の変化	・ 情報技術による社会や生活の変化について考える		○	○	ワークシート	2
			情報社会と情報セキュリティ	・ 情報社会における権利と法律を考える	○		○	ワークシート	2
	5 月	第 2 章	コンテンツの制作	・ コンテンツ制作のプロセスについて考える	○	○		ワークシート	4
				・ 仮説生成と要件定義について考える	○	○		ワークシート	4
				・ メディアプランニングについて考える	○			ワークシート	4
				・ コンテンツの制作と評価・改善について考える	○			課題制作	12
	6 月		Webサイトによる情報発信	・ Webサイトの仕組みと情報発信を理解する	○	○		ワークシート	8
				・ Webサイトの定量的な分析を行う	○	○		ワークシート	2
	7 月		データ活用の重要性	・ 情報システムとデータを考える	○		○	ワークシート	2
				・ データサイエンスの活用①を考える		○	○	ワークシート	2
				・ データサイエンスの活用②を考える	○	○	○	ワークシート	2
			データの収集と整理	・ データの収集を理解する	○		○	ワークシート	4
				・ データの整理を理解する		○	○	振り返りシート	
2 学期	9 月	第 3 章	データの蓄積と活用	・ データベースを理解する		○	○	課題制作	8
				・ リレーショナルデータベースの設計を理解する		○	○	課題制作	
				・ リレーショナルデータベースの操作を理解する		○	○	課題制作	8
				・ 非関係データベースについて考える		○	○	課題制作	
	10 ・ 11 ・ 12 月		データの分析	・ データの分析と可視化を理解する	○	○		ワークシート	4
				・ 数理モデル、機械学習を理解する	○	○		ワークシート	
				・ 変数選択と次元削除を理解する	○		○	ワークシート	4
				・ 回帰分析について考える		○	○	課題制作	
				・ 分類、クラスタリングを考える	○		○	ワークシート	4
3 学期	1 月	第 4 章	情報システムのしくみと 情報セキュリティ技術	・ 情報システムと社会への影響を考える	○		○	ワークシート	4
				・ 情報システムの処理の仕組みを理解する	○		○	ワークシート	
				・ 情報システムを考える技術を考える	○		○	ワークシート	3
				・ 情報セキュリティの確保について考える		○	○	ワークシート	
	2 月		情報システムの開発と運用	・ システム開発の流れを理解する	○			ワークシート	6
				・ システム設計の表現方法を理解する	○	○		ワークシート	
				・ モジュールの分割を考える	○	○		ワークシート	14
				・ プログラミングを理解する	○	○		課題制作	
				・ テストと運用を考える			○	振り返りシート	1