

## 社会と情報

単位数	2単位	対象学年	1年	対象クラス	全クラス
使用教科書	新編社会と情報(東京書籍)	副教材等	社会と情報資料ノート(東京書籍) 情報最新トピック集2019高校版(日文)		

### 1. 学習の到達目標

1. 情報の特徴と情報化が社会に及ぼす影響を理解させる。
2. 情報機器や情報通信ネットワークなどを適切に活用して、情報を収集、処理、表現させる。
3. 効果的にコミュニケーションを行う能力を養い、情報社会に積極的に参画する態度を育てる。

### 2. 到達目標に向けての具体的な取り組み

- ・ 日常で活用している情報機器やネットワークについて、その仕組みなどを理解する。
- ・ 情報に関しての最新の話題を取り扱い、解説して今の情報収集力を高める。
- ・ 実習を通して情報分析・処理する力を身につける。
- ・ 理論中心に進める場合、生徒の関心を高める教材を準備する必要がある。
- ・ 日常で活用している情報機器やネットワークでの応用活用力を身につける。

### 3. 学習上のメッセージ

実習においては、

- (1) 飲食物・カバン・必要でないものは持参・持ち込みしない。
- (2) 教科書・ノート・筆記用具だけ持参する。
- (3) パソコンを故障させた場合は、個人はもとより、クラスで弁償する。
- (4) 濡れた手でパソコンを触らない。
- (5) コンピュータ装置への改変や破壊行為をしない。
- (6) キーボード・マウス等の教室外持ち出し禁止。
- (7) 実習中は、私語をしない。
- (8) 指示しない印刷行為は禁止。
- (9) パソコン使用後は必ず周辺を清掃し、退室すること。

上記の事項に違反した場合は、パソコン教室を利用できなくなるので単位が認められない。

### 4. 評価の観点・方法(年間の評定)

評価は次の4つの観点から行う。

関心・意欲・態度	情報や情報社会に関心をもち、身のまわりの問題を解決するために、自ら進んで情報及び情報技術を活用し、社会の情報化の進展に主体的に対応しようとする。
思考・判断	情報や情報社会における身のまわりの問題を解決するために、情報に関する科学的な見方や考え方を活かすとともに情報モラルを踏まえて、思考を深め、適切に判断し表現している。
技能・表現	情報及び情報技術を活用するための基礎的・基本的な技能を身に付け、目的に応じて情報及び情報技術を適切に扱っている。
知識・理解	情報及び情報技術を活用するための基礎的・基本的な知識を身に付け、社会における情報及び情報技術の意義や役割を理解している。

1. 毎学期の定期試験(素点7割評価)
2. 出席状況・授業態度、課題作成状況(平常点3割評価)
3. パソコン室の利用態度が悪い場合は、平常点減点の対象とする。

5. 学習内容と評価について I

単元名	使用教科書項目	指導内容と評価のポイント
オリエンテーション		<ul style="list-style-type: none"> <li>・パソコン教室の利用ルールについて説明をする。</li> <li>・中学校までの学習、経験等、生徒の既得技能知識の調査をする。</li> </ul>
第1章 情報を表現する	01 情報とさまざまなメディア 02 伝達の仕組み 03 ネットワークで広がる世界 04 情報の共有  05 インターネットの利用 06 デジタルデータの特徴 07 デジタルの世界 08 数値と文字のデジタル化  09 画像のデジタル化 10 音と動画のデジタル化	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報とは何を意味するか考える。</li> <li>・さまざまなメディアの意味と特徴を学ぶ。</li> <li>・アナログとデジタルの違いを知る。</li> <li>・情報伝達のメディアの種類を知る。</li> <li>・ネットワークでの情報伝達におけるメディアの役割を学ぶ。</li> <li>・インターネットでできることを挙げて、確認してまとめる。</li> <li>・SNS や動画共有サイトなど情報の共有サイトとの付き合い方を考え、どんな種類があるか調べてまとめる。 ・ホームポジションなど、タッチタイピングの方法を習得する。</li> </ul> <p><b>【評価の観点】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「社会と情報」の学習目標について理解できる【関】</li> <li>・情報やメディアの意味や特徴を理解できる【思・知】</li> <li>・アナログとデジタルの違いについて理解できる【知】</li> <li>・情報伝達の目的に応じたメディアの種類が分かる。【知】</li> <li>・ネットワークでのメディアの役割や、インターネットを活用してできることを理解できる。【知】</li> <li>・ソーシャルメディアについて理解でき、その種類と特徴が分かる。【知】</li> <li>・タッチタイピングの基礎知識を身につけ、自力で練習ができる。【技】</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・電子メールや Web ページなどインターネット利用時のサービスについて学ぶ。</li> <li>・デジタルデータについてプラス・マイナスの両面から特徴を理解する。</li> <li>・デジタルとアナログについておのおののメリット・デメリットを学ぶ。</li> <li>・情報の量の単位、さまざまな記録メディアの容量について知る。</li> <li>・2進・10進・16進法について学ぶ。 ・文字コードやフォントについて学ぶ。</li> </ul> <p><b>【評価の観点】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・電子メール、WWWなどが利用できる。【知・技】</li> <li>・プラス・マイナスの両面からデジタルデータの特徴を理解できる。【知】</li> <li>・アナログとデジタルおのおののメリット・デメリットが理解できる。【知】</li> <li>・2進法、情報の量の単位、各記録メディアの容量を計算できる。【知・技】</li> <li>・2進・10進・16進法の計算、文字コード表の変換ができる。【知・技】</li> <li>・フォントの特徴が理解できる。【知】</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・画像のデジタル化について学ぶ。 ・色の表現方法について学ぶ。 ・音や動画のデジタル化や圧縮の仕組みについて学ぶ。 ・コンピュータ上で歌声を合成する。</li> <li>・インターネットがつながる仕組みを学習する。</li> <li>・プロトコルについて学習する。 ・画像のデジタル化について学ぶ。</li> <li>・色の表現方法について学ぶ。</li> <li>・音や動画のデジタル化や圧縮の仕組みについて学ぶ。</li> </ul> <p><b>【評価の観点】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・標本化・量子化・符号化の流れが理解できる。【知・思・技】</li> <li>・光と色の三原色が理解できる。【知・思】</li> <li>・音や動画のデジタル化や圧縮の仕組みについて理解し、コンピュータ上で音声データを扱える。【知・技】</li> <li>・標本化・量子化・符号化の流れが理解できる。【知・思・技】</li> <li>・光と色の三原色が理解できる。【知・思】</li> </ul>

5. 学習内容と評価についてⅡ

単元名	使用教科書項目	指導内容と評価のポイント
第1章 情報を表現する	09 画像のデジタル化 10 音と動画のデジタル化 (続き)	<ul style="list-style-type: none"> <li>音や動画のデジタル化や圧縮の仕組みについて理解し、コンピュータ上で音声データを扱える。【知・技】</li> </ul>
第2章 ネットワークを探索する	11 IP アドレスとルータ 12 サーバの役割と仕掛け	<ul style="list-style-type: none"> <li>インターネットがつながる仕組みを学習する。・プロトコルについて学習する。</li> <li>サーバとクライアントの仕組みを学習する。・DNS, Web, メール, プロキシなどさまざまなサーバの種類を確認する。</li> <li>【評価の観点】</li> <li>インターネットでは、TCP/IP というプロトコルが利用されていることを理解できる。【知】</li> <li>IP アドレスやパケット通信の働きが理解できる。【知】</li> <li>クライアントサーバシステムが理解できる。【知】</li> <li>さまざまなサーバの種類と役割が理解できる。【知】</li> </ul>
	13 インターネットへの接続 14 WWW 15 電子メール 16 情報検索	<ul style="list-style-type: none"> <li>インターネットに接続する手順や、接続できる機器について確認する。</li> <li>WWW のハイパーリンク, HTML, URL, DNSなどを学習する。</li> <li>ドメイン名, SMTP, POPやIMAP, Web メールについて学習する。</li> <li>検索エンジンの種類(カテゴリ検索とキーワード検索)と方法を知り、効率よく検索する工夫を考える。</li> <li>【評価の観点】</li> <li>インターネットに接続する手順や、接続できる機器が理解できる。【知】</li> <li>WWWの仕組みや、WWWに関する用語を理解できる。【知】</li> <li>電子メールが届く仕組みや送受信のプロトコルを理解できる。【知】</li> <li>検索エンジンの仕組みを理解し、効率よく検索できる。【知・思・技】</li> </ul>
	17 情報の信頼性 18 コミュニケーション手段の発達 19 コミュニケーションの特徴 20 上手なネットコミュニケーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>メディアリテラシーについて学び、インターネット上の情報の信頼性を考える。</li> <li>アナログからデジタルに変化したものを挙げ、メディアの進化を学習する。</li> <li>対面とインターネット上でのコミュニケーションの違いについて考える。・インターネット上で上手にコミュニケーションするための注意点を確認する。</li> <li>【評価の観点】</li> <li>メディアリテラシーについて理解し、実践できる。【知・思】</li> <li>コミュニケーション手段の発達の変遷を理解できる。【知】</li> <li>匿名性が高い、ログが残るなどインターネット上でのコミュニケーションの特徴や注意点を理解し、上手に活用できる。【関・思・技】</li> </ul>
第3章 情報社会の課題を考える	21 インターネットにおけるのめり込み 22 のめり込みをやめる 23 出会いトラブルの危険性 24 個人情報やプライバシーを守る	<ul style="list-style-type: none"> <li>インターネットへののめり込みが引き起こす問題について考える。</li> <li>のめり込む理由と抜け出す方法を具体的に考えて生活に生かす。</li> <li>出会い系トラブルの危険性や法律について学習する。・個人情報流出の事例を確認する。</li> <li>【評価の観点】</li> <li>インターネットにのめり込まないための方法を理解できる。【知・思】</li> <li>生活時間を見直し、問題点を挙げ、マイルールを作れる。【関・思・技】</li> <li>出会い系トラブルや個人情報流出から身を守るための方法を理解し、生活に生かすことができる。【関・知・思】</li> </ul>

5. 学習内容と評価についてⅢ

単元名	使用教科書項目	指導内容と評価のポイント
<p>第3章 情報社会の 課題を考える</p>	<p>25 ネットワーク詐欺に遭わない 26 情報セキュリティに気をつける 27 相手を傷つけない 28 慎重に投稿する 29 著作権 30 情報を扱う責任</p>	<p>・ネットワーク詐欺の種類と対策について学習する。 ・不正アクセス対策の方法と法律について学習する。 ・ネットいじめの事例や仕組み、対策について考え学習する。 ・軽率な投稿が起す問題を考える。 ・著作権のできた経緯や種類を学習し、著作権は何を保護するのか考える。 ・インターネットトラブルの種類とトラブル回避の対策方法を学習する。 【評価の観点】 ・ネットワーク詐欺の種類と対策について理解できる。【知】 ・不正アクセス対策の方法と法律について理解し注意できる。【関・知】 ・インターネット上で攻撃やいじめに注意する自覚や、軽率な投稿をしない意思を持てる。【関・知・思】 ・テーマに沿った CM 動画作品を制作できる。【関・思・技】 ・著作物や著作権の種類、保護するものについて理解できる。【知】 ・インターネットトラブルの種類と対策が理解でき、情報モラルを守る意識を持つことができる。【関・知・思】</p>
<p>第4章 情報で暮らしが変わる</p>	<p>31 日常の中の情報システム 32 データの有効活用 33 情報技術と仮想空間 34 情報技術と流通システム 35 情報化と社会の変化 36 誰もが情報を利用できる社会</p>	<p>・電子商取引やPOSシステム、GPSなどを学習する。 ・データの活用事例について学習する。 ・データを集め、表計算ソフトウェアを活用して、分析を行う。 【評価の観点】 ・日常生活の中で使われている情報 システムを理解できる。【知】 ・後の活用を意識しながらデータを 集め、 表計算ソフトウェアを用いてデータを分析できる。【知・思・技】</p> <p>・バーチャルリアリティや拡張現実、3D 技術について学習する。 ・IC タグや電子マネーを学習する。 ・eラーニングや情報家電、災害時の情報活用事例について学習する。 ・ユーザインタフェースやユニバーサルデザイン、バリアフリーを学ぶ。 【評価の観点】 ・仮想空間の情報技術について理解できる。【知】 ・流通システムや学習環境、生活環境で使われている情報技術を理解できる。【知】 ・誰もが使いやすいように配慮することの重要性を理解する。【知・思】</p>
	<p>37 デジタルデバインド 38 システムの信頼性 39 問題解決 40 発想法</p>	<p>・研究内容をスライドにまとめ発表する。 ・デジタルデバインドと解消の方策について学習する。 ・バックアップ、フルプルーフ、フェイルセーフの方法を知る。 ・問題解決の4つのステップを学習する。 ・さまざまな発想法（ブレインストーミング、KJ 法、マインドマップ）を学習する。 【評価の観点】 ・分かりやすい発表ができる。【関・技】 ・デジタルデバインドを理解し、解消に配慮することができる。【関・知】 ・システムの信頼性を保つための工夫や対策方法を理解できる。【知】 ・問題解決の4つのステップやさまざまな発想法を理解できる。【知】 ・問題解決のために、情報機器やネットワーク、他者の協力、さまざまな発想法を効果的に活用できる。【関・知・思・技】</p>

5. 学習内容と評価についてIV

単元名	使用教科書項目	指導内容と評価のポイント
第5章 活動して 提案する	41 コンピュータで色を作ってみよう  42 四面体の影を考えよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>色の表現方法について学ぶ。</li> </ul> <p>【評価の観点】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>光と色の三原色が理解できる。【知・思】</li> </ul>
	43 言葉で絵を伝えよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>言葉だけで絵を伝え描き上がった絵を見せ合い、上手に伝えるための工夫を発表する。</li> </ul> <p>【評価の観点】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>同じ言葉でも人によって受け止め方が違うことを理解し情報伝達の特徴が理解できプログラマーの作業に似ていることが理解できた。【関・知・思・技】</li> </ul>
	44 歌声を合成しよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>コンピュータ上で歌声を合成する。</li> </ul> <p>【評価の観点】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>音仕組みについて理解し、コンピュータ上で音声データを扱える。【知・技】</li> </ul>
	45 データの分析をしてみよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>データを集め、表計算ソフトウェアを活用して、分析を行う。</li> </ul> <p>【評価の観点】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>後の活用を意識しながらデータを集め、表計算ソフトウェアを用いてデータを分析できる。【知・思・技】</li> </ul>
	46 生活時間を見直そう	<ul style="list-style-type: none"> <li>のめり込む理由と抜け出す方法を具体的に考えて生活に生かす。</li> </ul> <p>【評価の観点】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>生活時間を見直し、問題点を挙げ、マイルールを作れる。【関・思・技】</li> </ul>
	47 マナーCMを作ろう	<ul style="list-style-type: none"> <li>マナーを守って情報機器を扱うことをテーマにCMを作成する。</li> </ul> <p>【評価の観点】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>生活時間を見直し、問題点を挙げ、マイルールを作れる。【関・思・技】</li> </ul>
	48 仕事の世界は広い —業界研究—	<ul style="list-style-type: none"> <li>高度情報社会を生きる一員として、将来の仕事について業界研究を行う。</li> </ul> <p>【評価の観点】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>仕事について、情報機器を活用して調査研究ができる。【関・知・思】</li> </ul>
	49 マイルールを作ろう	<ul style="list-style-type: none"> <li>のめり込む理由と抜け出す方法を具体的に考えて生活に生かす。</li> </ul> <p>【評価の観点】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>生活時間を見直し、問題点を挙げ、マイルールを作れる。【関・思・技】</li> </ul>
	50 アンケートをしよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>問題解決や発想法の知識を活用して、アンケート調査を行う。</li> <li>結果を集計し、スライドにまとめてプレゼン発表をし、相互評価を行う。</li> </ul> <p>【評価の観点】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>質問項目に応じた回答項目回答法法を考えアンケート前に考えた仮説を検証し、結果をまとめ発表用資料スライドを作製した。</li> <li>相互に評価し合い、発表の改善案を出した。【関・知・思・技】</li> </ul>

内 容	4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月	
	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下
オリエンテーション																								
01 情報とさまざまなメディア																								
02 伝達の仕組み																								
03 ネットワークで広がる世界																								
04 情報の共有																								
05 インターネットの利用																								
1 学期中間試験																								
06 デジタルデータの特徴																								
07 デジタルの世界																								
08 数値と文字のデジタル化																								
09 画像のデジタル化																								
10 音と動画のデジタル化																								
11 IP アドレスとルータ																								
12 サーバの役割と仕掛け																								
13 インターネットへの接続																								
14 WWW																								
15 電子メール																								
16 情報検索																								
17 情報の信頼性																								
18 コミュニケーション手段の発達																								
19 コミュニケーションの特徴																								
20 上手なネットコミュニケーション																								
1 学期期末試験																								
21 インターネットにおけるのめり込み																								
22 のめり込みをやめる																								
23 出会いトラブルの危険性																								
24 個人情報やプライバシーを守る																								
25 ネットワーク詐欺に遭わない																								
26 情報セキュリティに気をつける																								
27 相手を傷つけない																								
28 慎重に投稿する																								
29 著作権																								
30 情報を扱う責任																								
2 学期中間試験																								
31 日常の中の情報システム																								
32 データの有効活用																								
33 情報技術と仮想空間																								
34 情報技術と流通システム																								
35 情報化と社会の変化																								
36 誰もが情報を利用できる社会																								
37 デジタルデバイド																								
38 システムの信頼性																								
39 問題解決																								
40 発想法																								
2 学期期末試験																								
41 コンピュータで色を作ってみよう																								
42 四面体の影を考えよう																								
43 言葉で絵を伝えよう																								
44 歌声を合成しよう																								
45 データの分析をしてみよう																								
46 生活時間を見直そう																								
47 マナーCM を作ろう																								
48 仕事の世界は広い																								
49 マイルールを作ろう																								
50 アンケートをしよう																								
3 期学年末試験																								
凡例																								行事等
授業計画																								中間試験
試験範囲																								期末試験
																								中間試験
																								期末試験
																								学年末試験