

教科・科目		対象学年	単位数	教科書(発行者)	補助教材(発行者)
情報・社会と情報		2年	2	最新 社会と情報 新訂版(実教出版)	最新 社会と情報 学習ノート 新訂版(実教出版)
科目の概要と目標		<ul style="list-style-type: none"> 情報のデジタル化や情報通信ネットワークの特性を理解する。 問題解決においてコンピュータを効果的に活用する能力を養う。 情報化の進展が社会に及ぼす影響を理解し、情報社会に参画する上で望ましい態度を身につける。 			
授業の進め方		<ul style="list-style-type: none"> 教科書・学習ノートを中心に授業を進め、基本的な知識を押さえる。 			
評価の観点と方法		<ul style="list-style-type: none"> 定期考査の得点、課題の提出状況、発表等から総合的に評価する。 			
学期	単元・学習項目			学習内容・到達度目標	
年間 の 授 業 内 容	1 学 期	3章 表現と伝達		<ul style="list-style-type: none"> 情報伝達する際の留意点について学ぶ。 自己紹介シートの作成を通じて、文字・表・図形・画像などを工夫して利用する。 表計算ソフトへのデータ入力について実習で学ぶ。 相対参照と絶対参照の使い分けについて実習で学ぶ。 表計算ソフトを利用してデータの並べ替えができるようにする。 表計算ソフトを利用してデータの抽出ができるようにする。 表計算ソフトの関数の利用について理解する。 各種のグラフとその特徴について学ぶ。 表計算ソフトを使ってグラフを作成する。 プレゼンテーション実施の流れについて学ぶ。 プレゼンテーションのリハーサルや実施上の留意点について理解する。 プレゼンテーションの評価方法について学ぶ。 アナログとデジタルの意味について理解する。 デジタル化のメリットについて理解する。 情報を2進数で表現することについて理解する。 情報量の概念と単位について理解する。 文字のデジタル表現について理解する。 音声の標本化、量子化、符号化について理解する。 画像のデジタル化の仕組みと、解像度と階調と画質の関係を理解する。 図形のデジタル表現について理解する。 音声のデータ量を求めることができるようにする。 静止画・動画のデータ量を求めることができるようにする。 	
		1. 表現の工夫			
		2. 表計算ソフトの利用			
2 学 期	4章 コミュニケーションとネットワーク		<ul style="list-style-type: none"> 発信者と受信者の人数・位置関係によるコミュニケーションの分類について理解する。 同期・非同期によるコミュニケーションの分類について理解する。 電子メールやメッセージングアプリなどを利用したコミュニケーションと留意点について学ぶ。 回線交換方式とパケット交換方式の違いについて理解する。 パケット交換方式の長所と短所について理解する。 コミュニケーションを行う時のプロトコルについて学ぶ。 TCP/IPについて理解する。 WWWについて学び、ブラウザでWebページを表示する仕組みについて理解する。 電子メールの仕組みについて学ぶ。 情報を正確かつ効率的に転送する工夫について理解する。 コンピュータウイルスの種類や被害の状況、及びその対策について理解する。 デジタル署名、電子透かし、アクセス制御などセキュリティ技術の方法について理解する。 情報のフィルタリングについて理解する。 情報や知識についての意味を理解する。 情報のデジタル化によるコミュニケーションの変化を理解する。 情報化の「影」について、高校生に身近な事例で理解する。 情報の残存性、複製性、伝播性など情報社会における情報の特徴について理解する。 情報の信憑性、信頼性について理解する。 メディアリテラシーの意味を理解する。 情報伝達における適切なメディアの選択について理解する。 個人情報の意味と個人情報保護法について理解する。 個人情報の漏洩の実態、防止対策について学ぶ。 メールやSNSを利用する際のモラルとマナーについて学ぶ。 有害サイト、チェーンメール等、特に携帯電話利用の注意点を理解する。 知的財産権の構成について理解する。 産業財産権の種類と内容について事例を通じて理解する。 著作権の侵害事例について理解し、著作権法を守る態度を身に付ける。 		
	1. コミュニケーション				
	2. ネットワーク				
3 学 期	5章 情報社会と問題解決		<ul style="list-style-type: none"> 行政や企業の情報システムについて学ぶ。 ユーザインタフェースの工夫やアクセシビリティについて事例で学ぶ。 情報の受け手のことを考えた情報表現やユーザビリティの工夫について考える。 サイバー犯罪の種類と具体例を理解し、受信者のリスクや対策について考える。 デジタルデバイドなど情報社会の課題について考える。 問題解決のための手段の選択について考える。 ブレインストーミング、KJ法などアイデアの収集と分類について学ぶ。 データの統計処理とグラフ化、及びグラフを利用した分析について学ぶ。 テキストマイニングなどテキストデータの分析方法について理解する。 実際に問題解決を行うことによって、問題の明確化、情報の収集 問題解決の結果をWebページ等を利用して公開する。 Webサイト制作の流れについて理解する。 Webサイト制作実習を通じて、文字、画像の表示やリンクの設定を学ぶ。 		
	1. 情報社会				
	2. 情報とメディア				