

ねがい	生成AIをはじめ、これから様々な情報技術が発展する世界を生きる者として、それを適切に使うとすると、理解しようとする市民になる
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報や情報技術を批判的にとらえ適切に判断することができる。データを他者に適切に情報として提示することができる。(思考・判断・表現)</li> <li>・そのために特に、プログラミング、情報デザイン、情報ネットワークに関する基本的な知識と技能を身につける。(知識・技能)</li> <li>・その上で身の回りにある問題を見出し解決する方法を提案することができ、それを深めようとする。</li> <li>・情報社会に主体的に参画するデジタルシティズンシップを大切にしようとする。(主体的に学習に取り組む態度)</li> </ul>
評定	知識・技能…定期考査 思考・判断・表現…パフォーマンス課題 主体的に学習に取り組む態度…パフォーマンス課題

実教出版「高校情報 I Python」の創知IT・IJの割り振り表

章番号	タイトル	IT	IJ
1	情報と情報社会		○
2	問題解決の考え方	○	
3	法規による安全対策		○
4	個人情報とその扱い		○
5	知的財産権の概要		○
6	著作権		○
7	コミュニケーションとメディア	○	
8	情報デザインと表現の工夫	○	
9	Webデザインと情報デザイン 【パフォーマンス課題】HPの作成		○
10	デジタル情報の特徴		○
11	数値と文字の表現		○
12	演算のしくみ		○
13	音の表現		○
14	画像の表現		○
15	コンピュータの構成と動作		○
16	コンピュータの性能		○
17	ネットワークとプロトコル		○
18	インターネットのしくみ		○
19	Webページの閲覧とメール		○

章番号	タイトル	IT	IJ
20	情報システム		○
21	情報システムを支えるデータベース		○
22	データベースのしくみ		○
23	個人による安全対策		○
24	安全のための情報技術		○
25	データの収集と整理	○	
26	ソフトウェアを利用したデータ	○	
27	統計量とデータの尺度	○	
28	時系列分析と回帰分析	○	
29	モデル化とシミュレーション		○
30	アルゴリズムとプログラミング		○
31	プログラミングの基本		○
32	配列		○
33	関数		○
34	探索のプログラム		○
35	整列のプログラム		○