

令和7年 高等部1年（Ⅱ課程 A） 情報科 年間指導計画（シラバス）

単位数／配当時数	対象人数	担当者名	教科書／副教材
1／35	高1年 24名		ワークシート

年間目標			(知及び技)知識及び技能	(1)身近にある情報と情報技術及びこれらを活用して問題を知り、問題を解決する方法について理解し、基礎的な技能を身に付けるとともに、情報社会と人との関わりについて理解できるようにする。(高1段階)			
			(思判表力)思考力、判断力、表現力等	(2)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)			
			(学・人)学びに向かう力、人間性	(3)身近にある情報や情報技術を適切に活用するとともに、情報社会に参画しようとする態度を養う。(高1段階)			
日	月	時数	単元・題材目標 (三つの柱)	単元・題材の評価規準 (三観点)	単元・題材名	単元・題材の活動内容	教科等横断的視点 他教科との関連
1 学 期	4月	2	(知及技)コンピュータの操作方法を知り、身に付けることができる。 (高1段階Aア(ア)) (思判表力)目的や状況に応じて情報技術を活用し、問題を解決する方法を考えることができる。 (高1段階Aイ(ア)) (学・人)ホームポジションを意識してタイピングすることができる。	(知・技)パソコン室の使用方法やコンピュータの操作方法を知り、身に付けようとしている。 (思・判・表)目的や状況に応じて情報技術を活用し、問題を解決する方法を考えようとしている。 (主学)ホームポジションを意識してタイピングをしようとしている。	・オリエンテーション ・コンピュータの基本的な操作方法を学ぼう	・情報の授業について ・パソコン室のルールについて ・ホームポジションについて知ろう。 ・ローマ字で入力しよう。 ・タイピングドリル	職業 「計画性」 外国語 「ローマ字入力」
	5月	4	(知及技)身近にある情報やメディアの基本的な特性及び問題を解決する方法を身に付けることができる。 (高2段階Aア(ア)) (思判表力)目的や状況に応じて身近にある情報や情報技術を活用して問題を解決する方法について考えることができる。 (高1段階A段階イ(ア)) (学・人)学んだ情報セキュリティについて問題を知り解決することができる。	(知・技)情報メディアの特性について理解しようとしている。 (思・判・表)情報社会における個人の責任について考えようとしている。 (主学)学んだ情報モラルや情報セキュリティについて問題を知り解決しようとしている。	・情報検索の基礎 ・情報とメディアの特性 ・言葉で図形を伝達 ・情報モラル ・情報セキュリティ	・インターネットとは ・検索方法の注意点 ・情報の代表的な4つの特性について ・各種メディアの特性について ・言葉のみで情報を伝達	社会「インターネットの普及とグローバル化」
	6月	4	(知及技)文書作成の基本的な特徴について知ることができる。 (高1段階Bア(ア)) (思判表力)相手に伝えるために必要な情報が伝わるような情報デザインを考えることができる。 (高1段階Bイ(イ)) (学・人)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	(知・技)文書作成の基本的な特徴について知ろうとしている。 (思・判・表)相手に伝えるために必要な情報が伝わるような情報デザインを考えようとしている。 (主学)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	・お知らせ文書を作ってみよう。	・文書作成ソフトについて ・定型文書について ・日本語ワープロ検定4級(ドリル)	国語 「丁寧な言葉遣いを身につけよう」
	7月	2	(知及技)問題解決のために必要な情報を検索し、データ収集することができる。 (高1段階Cア(ウ)) (思判表力)目的や状況に応じて身近にある情報や情報技術を活用して問題を解決する方法について考えることができる。 (高1段階A段階イ(ア)) (学・人)課題を理解し考えを共有することができる。	(知・技)問題解決のために必要な情報を検索し、データ収集しようとしている。 (思・判・表)問題解決のために意見を共有することができる。 (主学)課題解決に向けて意見を共有することができる。	・発想法	・マインドマップ ・発想法 ・KJ法 ・ブレインストーミング	職業 ※グループワーク
	9月	4	(知及技)表計算ソフトを使用して、データを表やグラフで表現することができる。 (高1段階Bア(ウ)) (思判表力)表やグラフを見やすくするために関数やレイアウトを工夫することができる。 (高1段階Bイ(ウ)) (学・人)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	(知・技)表計算ソフトを使用して、基本的な操作方法を知る。 (思・判・表)表計算に興味を持ち、必要な数値を入力することができる。 (主学)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	・表とグラフの作成	・表計算ソフトについて ・データ入力 ・表の作り方	数学「統計」

2 学 期	10月	4	(知及技)身近なメディアの基本的な特性とコミュニケーション手段の基本的な特徴について、その変遷を踏まえて知ることができる。(高1段階Bア(ア)) (思判表力)身近なメディアの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Bイ(ア)) (学・人)Googleクラスルームで授業内容確認、授業の振り返りができる。	(知・技)19～20世紀のコミュニケーション手段の変化を知る。(思・判・表)スマートフォン等の通信機器の利点と欠点を考えることができる。 (主学)Googleクラスルームでの課題提出、授業の自己評価、振り返りができる。	・コミュニケーション手段の変化	・コミュニケーション手段の変化を知ろう ・情報通信機器の利点と欠点を考えてみよう(グループワーク)	社会「スマートフォン利用のルールとマナー」
	11月	4	(知及技)表計算ソフトを使用して、データを表やグラフで表現することができる。(高1段階Bア(ウ)) (思判表力)表やグラフを見やすくするために関数やレイアウトを工夫することができる。(高1段階Bイ(ウ)) (学・人)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	(知・技)表計算ソフトを使用して、データを表やグラフで表現しようとしている。 (思・判・表)表やグラフを見やすくするために関数やレイアウトを工夫しようとしている。 (主学)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	・表とグラフの作成 ・表計算検定4級	・データ入力 ・表計算検定4級(ドリル)	数学「データの収集」
	12月	3	(知及技)身近なメディアの基本的な特性とコミュニケーション手段の基本的な特徴について、その変遷を踏まえて知ることができる。(高1段階Bア(ア)) (思判表力)身近なメディアの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Bイ(ア)) (学・人)Googleクラスルームで授業内容確認、授業の振り返りができる。	(知・技)情報デザインが人や社会に果たしている役割を理解しようとしている。 (思・判・表)コミュニケーションの目的に合わせて、必要な情報が伝わるような情報デザインを考えようとしている。 (主学)Googleクラスルームでの課題提出、授業の自己評価、振り返りができる。	・身近なデザインについて	・アイコンやビクトグラム ・ユニバーサルデザイン ・iPadアプリkeynoteの基本操作(オートシェイプ機能) ・オートシェイプで国旗作り	美術「デザイン」 社会「国旗」
3 学 期	1月	2	(知及技)情報通信ネットワークの基本的な仕組みや情報セキュリティを確保するための基本的な方法について知ることができる。(高1段階Cア(ア)) (思判表力)情報通信ネットワークにおける情報セキュリティを確保する基本的な方法について考えることができる。(高1段階Bイ(ウ)) (学・人)Googleクラスルームで授業内容確認、授業の振り返りができる。	(知・技)LANとWANの基本的な役割やインターネットの仕組みを知る。 (思・判・表)インターネットが今後どのようなことに利用されているのか、基本的な情報セキュリティの方法について考えることができる。 (主学)Googleクラスルームでの課題提出、授業の自己評価、振り返りができる。	・ネットワークとインターネット ・インターネットの仕組み ・情報セキュリティ	・ネットワークとインターネット ・LANとWAN ・パスワード設定	社会「メディアリテラシー」
	2月	4	(知及技)iPadアプリkeynoteの基本的な操作方法を身につける。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)伝えたい情報を整理し、効果的に伝えることができる。(高1段階Bイ(ウ)) (学・人)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	(知・技)iPadアプリkeynoteの基本的な操作方法を身につける。 (思・判・表)伝えたい内容を、スライドへ簡潔にまとめることができる。 (主学)タイトルやレイアウトを自分で考えて作ろうとしている。	・プレゼンテーションスライド作成	・iPadアプリkeynoteの基本操作(スライド編集) ・「私の好きなこと」についての情報収集 ・スライド作成 ・発表練習	美術「デザイン・レイアウト」
	3月	2	(知及技)iPadアプリkeynoteの基本的な操作方法を身につける。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)伝えたい情報を整理し、効果的に伝えることができる。(高1段階Bイ(ウ)) (学・人)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	(知・技)iPadアプリkeynoteの機能を理解しスライドを作成できる。 (思・判・表)スライドを活用し全体の前でプレゼンテーションができる。 (主学)タイトルやレイアウトを自分で考えて作ろうとしている。	・プレゼンテーション	・プレゼン発表「私の好きなこと」	美術「デザイン・レイアウト」 国語「表現の仕方」
留意点 引継等			パソコン台数の関係で、クラスを習熟度で2クラスに分けているため、座学と実習を交互に行う。				
評価方法			・三観点の確認 ・授業に対する取組姿勢 ・振り返りFoams提出 ・実習技能 ・理解度・習得度 ・提出物の状況 ・行動観察 ・プリント				

令和7年 高等部1年（Ⅱ課程B） 情報科 年間指導計画（シラバス）

単位数／配当時数	対象人数	担当者名	教科書／副教材
1／35	高1年7名		ワークシート

			(知及び技)知識及び技能	(1)身近にある情報と情報技術及びこれらを活用して問題を知り、問題を解決する方法について理解し、基礎的な技能を身に付けるとともに、情報社会と人との関わりについて理解できるようにする。(高1段階)			
年間目標			(思判表力)思考力、判断力、表現力等	(2)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)			
			(学・人)学びに向かう力、人間性	(3)身近にある情報や情報技術を適切に活用するとともに、情報社会に参画しようとする態度を養う。(高1段階)			
日	月	時数	単元・題材目標 (三つの柱)	単元・題材の評価規準 (三観点)	単元・題材名	単元・題材の活動内容	教科等横断的視点 他教科との関連
1 学 期	4月	2	(知及技)コンピュータの基本操作を知り、身に付けることができる。 (高1段階Aア(ア)) (思判表力)目的や状況に応じてコンピュータを活用しようとする。 (高1段階Aイ(ア)) (学・人)コンピュータを使った学習に慣れ、興味を持つ	(知・技)コンピュータの基本操作を知り、身に付けようとしている。 (思・判・表)目的や状況に応じてコンピュータを活用しようとしている。 (主学)コンピュータを使った学習に意欲的に取り組んでいる。	・コンピュータの基本的な操作方法を学ぼう ・iPadの基本操作を知ろう	・Google Classroom にログインしよう ・スクリーンショットを撮影しよう	職業 「身の回りの道具を使う」
	5月	4	(知及技)コンピュータの歴史について学び、理解を深める。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)昔と今のコンピュータの違いを考え、理解する。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)歴史に興味を持ち、学習に取り組むことができる。	(知・技)コンピュータの歴史を知ろうとしている。 (思・判・表)昔と今のコンピュータの違いを考えようとしている。 (主学)学んだことをGoogle Classroomで発表しようとしている。	・コンピュータの歴史を学ぼう ・コンピュータの歴史のビデオを見る	・昔のコンピュータと今のコンピュータを比較しよう ・Google Classroom で学習記録を残そう	社会 「歴史と道具の変化」
	6月	4	(知及技)ビクトグラムの意味を理解し、生活に活かすことができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)ビクトグラムの役割を考え、活用方法を探る。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)身の回りのビクトグラムに興味を持ち、探してみようとする。	(知・技)ビクトグラムの意味を理解しようとしている。 (思・判・表)ビクトグラムの役割を考えようとしている。 (主学)見つけたビクトグラムをiPadで撮影しようとしている。	・ビクトグラムを探そう ・校内のビクトグラムを探して撮影しよう	・ビクトグラムの意味を考えよう ・Google Classroom で写真を共有しよう	美術 「デザインと記号」
	7月	2	(知及技)ビクトグラムを作成し、表現することができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)誰にでも分かりやすい表現を考えることができる。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)自分の考えたビクトグラムを発表することができる。	(知・技)ビクトグラムの作り方を理解しようとしている。 (思・判・表)誰にでも分かりやすいデザインを考えようとしている。 (主学)自分のビクトグラムをGoogle Classroomで発表しようとしている。	・ビクトグラムを作ってみよう ・簡単なビクトグラムをデザインしよう	・アプリを使ってビクトグラムを作ろう ・Google Classroom で発表しよう	美術 「デザインの工夫」
2 学 期	9月	4	(知及技)ビクトグラムの役割を知り、活用することができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)校内のビクトグラムを見つけ、その意味を考える。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)身近なビクトグラムに興味を持ち、学習に取り組む。	(知・技)ビクトグラムの役割を知ろうとしている。 (思・判・表)ビクトグラムの意味を考えようとしている。 (主学)Google Classroomでビクトグラムを発表しようとしている。	・ビクトグラムを探してみよう ・校内を歩いてビクトグラムを撮影しよう	・ビクトグラムとは何かを学ぼう ・Google Classroomで共有しよう	美術 「デザイン」
	10月	4	(知及技)ビクトグラムを使った情報表現を学ぶ。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)自分でビクトグラムを作成し、表現する方法を考える。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)ビクトグラムの作成に意欲的に取り組む。	(知・技)ビクトグラムの情報表現を知ろうとしている。 (思・判・表)自分で作成しようとしている。 (主学)作成したビクトグラムをGoogle Classroomで発表しようとしている。	・自分のビクトグラムを作ってみよう ・身近なものをビクトグラムにしてみよう	・アプリを使って作成してみよう	図工 「創作活動」
	11月	4	(知及技)コンピュータの歴史を知り、理解することができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)コンピュータの発展と生活の関わりを考える。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)コンピュータの変化に興味を持つ。	(知・技)コンピュータの歴史を知ろうとしている。 (思・判・表)技術の発展と生活の関係を考えようとしている。 (主学)学んだことをGoogle Classroomで発表しようとしている。	・コンピュータの歴史を学ぼう ・コンピュータの歴史動画を視聴しよう	・昔のコンピュータと今のコンピュータを比較しよう ・Google Classroomで発表しよう	社会 「歴史と技術の発展」

	12月	3	(知及技)コンピュータの活用方法を理解し、利用することができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)自分の生活で役立つコンピュータの活用を考える。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)学んだことを振り返り、まとめることができる。	(知・技)コンピュータの活用方法を知らうとしている。 (思・判・表)生活にどのように役立つかを考えようとしている。 (主学)学んだことをGoogle Classroomで振り返ろうとしている。	・コンピュータの活用を考えよう ・生活の中で役立つコンピュータを探そう	・アプリを使って便利な機能を体験しよう ・Google Classroomで発表しよう	家庭科 「生活の工夫」
3 学 期	1月	2	(知及技)お正月に関する文化を知り、理解することができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)お正月アプリを活用し、日本の文化を体験する。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)お正月の行事に興味を持ち、学習に取り組む。	(知・技)お正月の文化を知らうとしている。 (思・判・表)お正月アプリを活用しようとしている。 (主学)学んだことをGoogle Classroomで発表しようとしている。	・お正月アプリで遊んでみよう ・お正月の文化について学ぼう	・お正月アプリを使ってみよう ・Google Classroom で学習記録を残そう	社会 「伝統文化の学習」
	2月	4	(知及技)ごっこランドを活用し、社会の仕組みを学ぶ。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)職業体験を通して働くことの意義を考える。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)興味を持った仕事について発表することができる。	(知・技)ごっこランドのアプリを活用しようとしている。 (思・判・表)職業体験を通じて社会の仕組みを学ぼうとしている。 (主学)学んだことをGoogle Classroomで発表しようとしている。	・ごっこランドで職業体験をしよう ・いろいろな仕事について学ぼう	・ごっこランドアプリを使ってみよう ・Google Classroom で発表しよう	社会 「職業と社会」
	3月	2	(知及技)学習した内容を振り返り、まとめることができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)これまでの学習を活かし、発表活動を行う。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)自分ができるようになったことを振り返る。	(知・技)学習したことを振り返ろうとしている。 (思・判・表)学んだことを発表しようとしている。 (主学)自分ができるようになったことをGoogle Classroomでまとめようとしている。	・1年間の学習を振り返ろう ・学習のまとめをしよう	・学んだことをGoogle Classroomで共有しよう ・発表会をしよう	国語 「発表の仕方」
留意点 引継等							
評価方法			・三観点の確認 ・授業に対する取組姿勢 ・課題の処理意欲・態度 ・実技 ・理解度・習得度 ・提出物の状況 ・ 記録測定 ・実技テスト ・単元テスト ・小テスト ・ポートフォリオ ・行動観察 ・プリント				

令和7年 高等部2年（Ⅱ課程A） 情報科 年間指導計画（シラバス）

単位数／配当時数	対象人数	担当者名	教科書／副教材
1／35	高2年24名		ワークシート

年間目標			(知及び技)知識及び技能	(1)身近にある情報と情報技術及びこれらを活用して問題を知り、問題を解決する方法について理解し、基礎的な技能を身に付けるとともに、情報社会と人との関わりについて理解できるようにする。(高1段階)			
			(思判表力)思考力、判断力、表現力等	(2)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)			
			(学・人)学びに向かう力、人間性	(3)身近にある情報や情報技術を適切に活用するとともに、情報社会に参画しようとする態度を養う。(高1段階)			
日	月	時数	単元・題材目標 (三つの柱)	単元・題材の評価規準 (三観点)	単元・題材名	単元・題材の活動内容	教科等横断的視点 他教科との関連
1 学 期	4月	2	(知及び技)コンピュータの操作方法を知り、身に付けることができる。 (高1段階Aア(ア)) (思判表力)目的や状況に応じて情報技術を活用し、問題を解決する方法を考えることができる。 (高1段階Aイ(ア)) (学・人)ホームポジションを意識してタイピングすることができる。	(知・技)コンピュータの操作方法を知り、身に付けようとしている。 (思・判・表)目的や状況に応じて情報技術を活用し、問題を解決する方法を考えようとしている。 (主学)ホームポジションを意識してタイピングをしようとしている。	・オリエンテーション ・コンピュータの基本的な操作方法を学ぶ	・情報の授業年間計画について ・授業の進め方について ・ローマ字入力 ・タイピングドリル	職業 「計画性」 外国語 「ローマ字入力」
	5月	4	(知及び技)情報に関する身近で基本的な法規や制度について知ることができる。(高1段階Aア(イ)) (思判表力)情報社会において個人の責任について考えることができる。(高1段階A段階イ(イ)) (学・人)学んだ情報セキュリティについて問題を知り解決することができる。	(知・技)情報セキュリティの重要性について理解しようとしている。 (思・判・表)情報社会において個人の責任について考えようとしている。 (主学)学んだ情報セキュリティについて問題を知り解決しようとしている。	・情報セキュリティ	・情報セキュリティ3要素 ・個人情報の流出 ・知的財産権	家庭科 「消費生活環境」
	6月	4	(知及び技)文書作成の基本的な特徴について知ることができる。(高1段階Bア(ア)) (思判表力)相手に伝えるために必要な情報が伝わるような情報デザインを考えることができる。 (高1段階Bイ(イ)) (学・人)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	(知・技)文書作成の基本的な特徴について知ろうとしている。 (思・判・表)相手に伝えるために必要な情報が伝わるような情報デザインを考えようとしている。 (主学)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	・お知らせ文書を作ってみよう	・文書作成ソフトについて ・定型文書について ・日本語ワープロ検定4級(ドリル)	国語 「丁寧な言葉遣いを身につけよう」
	7月	2	(知及び技)情報に関する身近で基本的な情報社会における個人の責任及び情報モラルについて知ることができる。(高1段階Aア(イ)) (思判表力)情報社会において情報モラルなどについて考えることができる。(高1段階A段階イ(イ)) (学・人)Googleクラスルームで授業内容確認、授業の振り返りができる。	(知・技)情報モラルにおける個人の責任について理解しようとしている。 (思・判・表)情報社会において個人の責任について考えようとしている。 (主学)Googleクラスルームでの課題提出、授業の自己評価、振り返りができる。	・情報モラル	・著作権 ・肖像権	社会「法規・制度」
2 学 期	9月	4	(知及び技)表計算ソフトを使用して、データを表やグラフで表現することができる。(高1段階Bア(ウ)) (思判表力)表やグラフを見やすくするために関数やレイアウトを工夫することができる。(高1段階Bイ(ウ)) (学・人)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	(知・技)表計算ソフトを使用して、基本的な関数を知る。 (思・判・表)表計算に必要な数値や関数を選び入力することができる。 (主学)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	・表とグラフの作成	・データ入力 ・表の作り方 ・表計算検定4級(ドリル)	数学
	10月	4	(知及び技)身近にある情報デザインが人や社会に果たしている役割を知ることができる。(高1段階Bア(イ)) (思判表力)コミュニケーションの目的に合わせて、必要な情報が伝わるような情報デザインを考えることができる。(高1段階Bイ(イ)) (学・人)Googleクラスルームで授業内容確認、授業の振り返りができる。	(知・技)身近にある情報デザインの特徴や役割を知る。 (思・判・表)コミュニケーションの目的に合わせた情報デザインを考えることができる。 (主学)Googleクラスルームでの課題提出、授業の自己評価、振り返りができる。	・情報デザイン ・ピクトグラム	・情報デザインが人や社会に与える役割 ・オリジナルピクトグラム作成	美術 「デザイン」

学期			(知及技)表計算ソフトを使用して、データを表やグラフで表現することができる。(高1段階Bア(ウ)) (思判表力)表やグラフを見やすくするために関数やレイアウトを工夫することができる。(高1段階Bイ(ウ)) (学・人)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	(知・技)表計算ソフトを使用して、基本的な関数を知る。 (思・判・表)表計算に必要な数値や関数を選び入力することができる。 (主学)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	・表とグラフの作成	・表計算検定4級	数学
	11月	4					
	12月	3	(知及技)身近にある情報デザインが人や社会に果たしている役割を知ることができる。(高1段階Bア(イ)) (思判表力)コミュニケーションの目的に合わせて、必要な情報が伝わるような情報デザインを考えることができる。(高1段階Bイ(イ)) (学・人)Googleクラスルームで授業内容確認、授業の振り返りができる。	(知・技)デジタル変換において、標本化、量子化、符号化それぞれの特徴や役割を知る。 (思・判・表)色のデジタル化を学習し、好きな色をデジタル化で作成できる。 (主学)Googleクラスルームでの課題提出、授業の自己評価、振り返りができる。	デジタル化	・標本化、量子化、符号化 ・音のデジタル化 ・画像のデジタル化	美術 「デザイン」 数学 「2進数、16進数」
3 学期	1月	2	(知及技)身近な情報通信ネットワークを介した情報システムによるサービスの提供に関する基本的な仕組みと特徴について知ることができる。(高2段階Cア(イ)) (思判表力)情報システムが提供するサービスの利用について考えることができる。(高1段階Cイ(イ)) (学・人)Googleクラスルームで授業内容確認、授業の振り返りができる。	(知・技)webページ作成に必要な知識としてHTMLタグの基本的な仕組みを知る。 (思・判・表)様々なwebページのドメイン名を調べることができる。 (主学)Googleクラスルームでの課題提出、授業の自己評価、振り返りができる。	・webページの仕組み	・HTMLとは ・ドメイン名の役割	英語 「HTMLタグ」 社会 「国名」
	2月	4	(知及技)iPadアプリkeynoteの基本的な操作方法を身につける。 (高1段階Aア(ア)) (思判表力)伝えたい情報を整理し、効果的に伝えることができる。 (高1段階Bイ(ウ)) (学・人)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	(知・技)iPadアプリkeynoteの基本的な操作方法を身につける。 (思・判・表)伝えたい内容を、スライドへ簡潔にまとめることができる。 (主学)タイトルやレイアウトを自分で考えて作ろうとしている。	・プレゼンテーションスライド作成	・iPadアプリkeynoteの基本操作(スライド編集) ・「私の行ってみたい旅行計画」についての情報収集 ・スライド作成 ・発表練習	美術 「デザイン・レイアウト」 社会 「地理」
	3月	2	(知及技)iPadアプリkeynoteの基本的な操作方法を身につける。 (高1段階Aア(ア)) (思判表力)伝えたい情報を整理し、効果的に伝えることができる。 (高1段階Bイ(ウ)) (学・人)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	(知・技)iPadアプリkeynoteの機能を理解しスライドを作成できる。 (思・判・表)スライドを活用し全体の前でプレゼンテーションができる。 (主学)タイトルやレイアウトを自分で考えて作ろうとしている。	・プレゼンテーション	・プレゼン発表「私の行ってみたい旅行計画」	美術 職業
留意点 引継等			パソコン台数の関係で、クラスを習熟度で2クラスに分けているため、座学と実習を交互に行う。				
評価方法			・三観点の確認 ・授業に対する取組姿勢 ・振り返りFoams提出 ・実習技能 ・理解度・習得度 ・提出物の状況 ・行動観察 ・プリント				

令和7年 高等部2年（Ⅱ課程B） 情報科 年間指導計画（シラバス）

単位数／配当時数	対象人数	担当者名	教科書／副教材
1／35	高2年6名		ワークシート

			(知及び技)知識及び技能	(1)身近にある情報と情報技術及びこれらを活用して問題を知り、問題を解決する方法について理解し、基礎的な技能を身に付けるとともに、情報社会と人との関わりについて理解できるようにする。(高1段階)			
年間目標			(思判表力)思考力、判断力、表現力等	(2)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)			
			(学・人)学びに向かう力、人間性	(3)身近にある情報や情報技術を適切に活用するとともに、情報社会に参画しようとする態度を養う。(高1段階)			
日	月	時数	単元・題材目標 (三つの柱)	単元・題材の評価規準 (三観点)	単元・題材名	単元・題材の活動内容	教科等横断的視点 他教科との関連
1 学 期	4月	2	(知及技)コンピュータの基本操作を知り、身に付けることができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)目的や状況に応じてコンピュータを活用しようとする。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)コンピュータを使った学習に慣れ、興味を持つ	(知・技)コンピュータの基本操作を知り、身に付けようとしている。 (思・判・表)目的や状況に応じてコンピュータを活用しようとしている。 (主学)コンピュータを使った学習に意欲的に取り組んでいる。	・コンピュータの基本的な操作方法を学ぼう ・iPadの基本操作を知ろう	・Google Classroom にログインしよう ・スクリーンショットを撮影しよう	職業 「身の回りの道具を使う」
	5月	4	(知及技)コンピュータの歴史について学び、理解を深める。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)昔と今のコンピュータの違いを考え、理解する。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)歴史に興味を持ち、学習に取り組むことができる。	(知・技)コンピュータの歴史を知ろうとしている。 (思・判・表)昔と今のコンピュータの違いを考えようとしている。 (主学)学んだことをGoogle Classroomで発表しようとしている。	・コンピュータの歴史を学ぼう ・コンピュータの歴史のビデオを見る	・昔のコンピュータと今のコンピュータを比較しよう ・Google Classroom で学習記録を残そう	社会 「歴史と道具の変化」
	6月	4	(知及技)ピクトグラムの意味を理解し、生活に活かすことができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)ピクトグラムの役割を考え、活用方法を探る。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)身の回りのピクトグラムに興味を持ち、探してみようとする。	(知・技)ピクトグラムの意味を理解しようとしている。 (思・判・表)ピクトグラムの役割を考えようとしている。 (主学)見つけたピクトグラムをiPadで撮影しようとしている。	・ピクトグラムを探そう ・校内のピクトグラムを探して撮影しよう	・ピクトグラムの意味を考えよう ・Google Classroom で写真を共有しよう	美術 「デザインと記号」
	7月	2	(知及技)ピクトグラムを作成し、表現することができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)誰にでも分かりやすい表現を考えることができる。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)自分の考えたピクトグラムを発表することができる。	(知・技)ピクトグラムの作り方を理解しようとしている。 (思・判・表)誰にでも分かりやすいデザインを考えようとしている。 (主学)自分のピクトグラムをGoogle Classroomで発表しようとしている。	・ピクトグラムを作ってみよう ・簡単なピクトグラムをデザインしよう	・アプリを使ってピクトグラムを作ろう ・Google Classroom で発表しよう	美術 「デザインの工夫」
2 学 期	9月	4	(知及技)ピクトグラムの役割を知り、活用することができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)校内のピクトグラムを見つけ、その意味を考える。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)身近なピクトグラムに興味を持ち、学習に取り組む。	(知・技)ピクトグラムの役割を知ろうとしている。 (思・判・表)ピクトグラムの意味を考えようとしている。 (主学)Google Classroomでピクトグラムを発表しようとしている。	・ピクトグラムを探してみよう ・校内を歩いてピクトグラムを撮影しよう	・ピクトグラムとは何かを学ぼう ・Google Classroomで共有しよう	美術 「デザイン」
	10月	4	(知及技)ピクトグラムを使った情報表現を学ぶ。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)自分でピクトグラムを作成し、表現する方法を考える。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)ピクトグラムの作成に意欲的に取り組む。	(知・技)ピクトグラムの情報表現を知ろうとしている。 (思・判・表)自分で作成しようとしている。 (主学)作成したピクトグラムをGoogle Classroomで発表しようとしている。	・自分のピクトグラムを作ってみよう ・身近なものをピクトグラムにしてみよう	・アプリを使って作成してみよう	図工 「創作活動」
	11月	4	(知及技)コンピュータの歴史を知り、理解することができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)コンピュータの発展と生活の関わりを考える。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)コンピュータの変化に興味を持つ。	(知・技)コンピュータの歴史を知ろうとしている。 (思・判・表)技術の発展と生活の関係を考えようとしている。 (主学)学んだことをGoogle Classroomで発表しようとしている。	・コンピュータの歴史を学ぼう ・コンピュータの歴史動画を視聴しよう	・昔のコンピュータと今のコンピュータを比較しよう ・Google Classroomで発表しよう	社会 「歴史と技術の発展」

	12月	3	(知及技)コンピュータの活用方法を理解し、利用することができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)自分の生活で役立つコンピュータの活用を考える。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)学んだことを振り返り、まとめることができる。	(知・技)コンピュータの活用方法を知らうとしている。 (思・判・表)生活にどのように役立つかを考えようとしている。 (主学)学んだことをGoogle Classroomで振り返ろうとしている。	・コンピュータの活用を考えよう ・生活の中で役立つコンピュータを探そう	・アプリを使って便利な機能を体験しよう ・Google Classroomで発表しよう	家庭科 「生活の工夫」
3 学 期	1月	2	(知及技)お正月に関する文化を知り、理解することができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)お正月アプリを活用し、日本の文化を体験する。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)お正月の行事に興味を持ち、学習に取り組む。	(知・技)お正月の文化を知らうとしている。 (思・判・表)お正月アプリを活用しようとしている。 (主学)学んだことをGoogle Classroomで発表しようとしている。	・お正月アプリで遊んでみよう ・お正月の文化について学ぼう	・お正月アプリを使ってみよう ・Google Classroom で学習記録を残そう	社会 「伝統文化の学習」
	2月	4	(知及技)ごっこランドを活用し、社会の仕組みを学ぶ。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)職業体験を通して働くことの意義を考える。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)興味を持った仕事について発表することができる。	(知・技)ごっこランドのアプリを活用しようとしている。 (思・判・表)職業体験を通じて社会の仕組みを学ぼうとしている。 (主学)学んだことをGoogle Classroomで発表しようとしている。	・ごっこランドで職業体験をしよう ・いろいろな仕事について学ぼう	・ごっこランドアプリを使ってみよう ・Google Classroom で発表しよう	社会 「職業と社会」
	3月	2	(知及技)学習した内容を振り返り、まとめることができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)これまでの学習を活かし、発表活動を行う。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)自分ができるようになったことを振り返る。	(知・技)学習したことを振り返ろうとしている。 (思・判・表)学んだことを発表しようとしている。 (主学)自分ができるようになったことをGoogle Classroomでまとめようとしている。	・1年間の学習を振り返ろう ・学習のまとめをしよう	・学んだことをGoogle Classroomで共有しよう ・発表会をしよう	国語 「発表の仕方」
留意点 引継等							
評価方法			・三観点の確認 ・授業に対する取組姿勢 ・課題の処理意欲・態度 ・実技 ・理解度・習得度 ・提出物の状況 ・ 記録測定 ・実技テスト ・単元テスト ・小テスト ・ポートフォリオ ・行動観察 ・プリント				

令和7年 高等部3年（Ⅱ課程 A） 情報科 年間指導計画（シラバス）

単位数／配当時数	対象人数	担当者名	教科書／副教材
1／35	高3年 25名		ワークシート

年間目標		(知及び技)知識及び技能		(1)身近にある情報と情報技術及びこれらを活用して問題を知り、問題を解決する方法について理解し、基礎的な技能を身に付けるとともに、情報社会と人との関わりについて理解できるようにする。(高1段階)			
		(思判表力)思考力、判断力、表現力等		(2)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)			
		(学・人)学びに向かう力、人間性		(3)身近にある情報や情報技術を適切に活用するとともに、情報社会に参画しようとする態度を養う。(高1段階)			
日	月	時数	単元・題材目標 (三つの柱)	単元・題材の評価規準 (三観点)	単元・題材名	単元・題材の活動内容	教科等横断的視点 他教科との関連
1 学 期	4月	2	(知及技)コンピュータの操作方法を知り、身に付けることができる。 (高1段階Aア(ア)) (思判表力)目的や状況に応じて情報技術を活用し、問題を解決する方法を考えることができる。 (高1段階Aイ(ア)) (学・人)ホームポジションを意識してタイピングすることができる。	(知・技)コンピュータの操作方法を知り、身に付けようとしている。 (思・判・表)目的や状況に応じて情報技術を活用し、問題を解決する方法を考えようとしている。 (主学)ホームポジションを意識してタイピングをしようとしている。	・オリエンテーション ・コンピュータの基本的な操作方法を学ぼう	・情報の授業年間計画について ・授業の進め方について ・ローマ字入力 ・タイピングドリル	職業 「計画性」 外国語 「ローマ字入力」
	5月	4	(知及技)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を知ることができる。(高1段階Aア(ウ)) (思判表力)身近にある情報や情報技術の活用について考えることができる(高1段階A段階イ(イ)) (学・人)Googleクラスルームで授業内容確認、授業の振り返りができる。	(知・技)身の回りの情報技術の活用場面について理解しようとしている。 (思・判・表)よりより情報社会を築くための情報環境について考えることができる。 (主学)Googleクラスルームでの課題提出、授業の自己評価、振り返りができる。	・情報技術の発展	・身の回りの情報技術について ・人工知能について	家庭科 「消費生活環境」
	6月	4	(知及技)文書作成の基本的な特徴について知ることができる。(高1段階Bア(ア)) (思判表力)相手に伝えるために必要な情報が伝わるような情報デザインを考えることができる。 (高1段階Bイ(イ)) (学・人)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	(知・技)文書作成の基本的な特徴について知ろうとしている。 (思・判・表)相手に伝えるために必要な情報が伝わるような情報デザインを考えようとしている。 (主学)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	・お知らせ文書を作ってみよう	・文書作成ソフトについて ・定型文書について ・日本語ワープロ検定3級(ドリル)	国語 「丁寧な言葉遣いを身につけよう」
	7月	3	(知及技)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を知ることができる。(高1段階Aア(ウ)) (思判表力)身近にある情報や情報技術の活用について考えることができる(高1段階A段階イ(イ)) (学・人)Googleクラスルームで授業内容確認、授業の振り返りができる。	(知・技)情報化の進展による生活の変化について知ろうとしている。 (思・判・表)情報化の進展による利点と欠点を考えることができる。サイバー犯罪の対策を考えることができる。 (主学)Googleクラスルームでの課題提出、授業の自己評価、振り返りができる。	・情報化と私たちの生活の変化 ・よりよい情報社会へ	・電子マナーについて調べてみよう ・情報技術と生活の変化 ・情報化による健康への影響	家庭科 「消費生活環境」

2 学 期	9月	4	(知及技)表計算ソフトを使用して、データを表やグラフで表現することができる。(高1段階Bア(ウ)) (思判表力)表やグラフを見やすくするために関数やレイアウトを工夫することができる。(高1段階Bイ(ウ)) (学・人)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	(知・技)表計算ソフトを使用して、基本的な関数を知る。 (思・判・表)表計算に必要な数値や関数を選び入力することができる。 (主学)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	・表とグラフの作成	・データ入力 ・表の作り方 ・表計算検定4級 ・表計算検定3級(ドリル)	数学
	10月	4	(知及技)身近にある情報デザインから、効果的なコミュニケーションを行うための情報デザインの基本的な考え方や方法を知ることができる。(高1段階Bア(ウ)) (思判表力)効果的なコミュニケーションを行うための情報デザインの基本的な考え方や方法に基づいて、表現の仕方を工夫すること (高1段階Bイ(ウ)) (学・人)Googleクラスルームで授業内容確認、授業の振り返りができる。	(知・技)情報デザインの方法としての、抽象化・可視化・構造化それぞれの役割を理解する。 (思・判・表)身の回りにある機器のユーザインタフェースの特徴について考えることができる。 (主学)Googleクラスルームでの課題提出、授業の自己評価、振り返りができる。	・情報デザイン ・ユニバーサルデザイン	・デザインとは何か ・ユニバーサルデザインとは ・ユーザインタフェース	美術 「デザイン」
	11月	4	(知及技)表計算ソフトを使用して、データを表やグラフで表現することができる。(高1段階Bア(ウ)) (思判表力)表やグラフを見やすくするために関数やレイアウトを工夫することができる。(高1段階Bイ(ウ)) (学・人)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	(知・技)表計算ソフトを使用して、基本的な関数を知る。 (思・判・表)表計算に必要な数値や関数を選び入力することができる。 (主学)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	・表とグラフの作成	・表計算検定3級(ドリル) ・関数(SUM・AVERAGE)	数学
	12月	3	(知及技)身近にある情報デザインから、効果的なコミュニケーションを行うための情報デザインの基本的な考え方や方法を知ることができる。(高1段階Bア(ウ)) (思判表力)効果的なコミュニケーションを行うための情報デザインの基本的な考え方や方法に基づいて、表現の仕方を工夫すること (高1段階Bイ(ウ)) (学・人)Googleクラスルームで授業内容確認、授業の振り返りができる。	(知・技)アクセシビリティやユーザビリティ、それぞれの役割を理解する。 (思・判・表)身の回りにある機器のユーザインタフェースを、より使いやすくするアイデアを考えることができる。 (主学)Googleクラスルームでの課題提出、授業の自己評価、振り返りができる。	・ビクトグラム	・オリジナルビクトグラム作成 ・オートシェイプ機能で国旗作成	美術 「デザイン」
3 学 期	1月	3	(知及技)iPadアプリkeynoteの基本的な操作方法を身につける。 (高1段階Aア(ア)) (思判表力)伝えたい情報を整理し、効果的に伝えることができる。 (高1段階Bイ(ウ)) (学・人)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	(知・技)iPadアプリkeynoteの基本的な操作方法を身につける。 (思・判・表)伝えたい内容を、スライドへ簡潔にまとめることができる。 (主学)タイトルやレイアウトを自分で考えて作ろうとしている。	・プレゼンテーションスライド作成	・iPadアプリkeynoteの基本操作(スライド編集) ・「将来の夢・目標」についての情報収集 ・スライド作成 ・発表練習	美術 「デザイン・レイアウト」
	2月	4	(知及技)iPadアプリkeynoteの基本的な操作方法を身につける。 (高1段階Aア(ア)) (思判表力)伝えたい情報を整理し、効果的に伝えることができる。 (高1段階Bイ(ウ)) (学・人)自分の課題に向けて真摯に取り組むことができる。	(知・技)iPadアプリkeynoteの機能を理解しスライドを作成できる。 (思・判・表)スライドを活用し全体の前でプレゼンテーションができる。 (主学)タイトルやレイアウトを自分で考えて作ろうとしている。	・プレゼンテーション	・プレゼン発表「将来の夢・目標」	美術 職業
留意点 引継等							
評価方法			・三観点の確認 ・授業に対する取組姿勢 ・振り返りFoams提出 ・実習技能 ・理解度・習得度 ・提出物の状況 ・行動観察 ・プリント				

令和7年 高等部3年（Ⅱ課程B） 情報科 年間指導計画（シラバス）

単位数／配当時数	対象人数	担当者名	教科書／副教材
1／35	高3年6名		ワークシート

			(知及び技)知識及び技能	(1)身近にある情報と情報技術及びこれらを活用して問題を知り、問題を解決する方法について理解し、基礎的な技能を身に付けるとともに、情報社会と人との関わりについて理解できるようにする。(高1段階)			
年間目標			(思判表力)思考力、判断力、表現力等	(2)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)			
			(学・人)学びに向かう力、人間性	(3)身近にある情報や情報技術を適切に活用するとともに、情報社会に参画しようとする態度を養う。(高1段階)			
日	月	時数	単元・題材目標 (三つの柱)	単元・題材の評価規準 (三観点)	単元・題材名	単元・題材の活動内容	教科等横断的視点 他教科との関連
1 学期	4月	2	(知及技)コンピュータの基本操作を知り、身に付けることができる。 (高1段階Aア(ア)) (思判表力)目的や状況に応じてコンピュータを活用しようとする。 (高1段階Aイ(ア)) (学・人)コンピュータを使った学習に慣れ、興味を持つ	(知・技)コンピュータの基本操作を知り、身に付けようとしている。 (思・判・表)目的や状況に応じてコンピュータを活用しようとしている。 (主学)コンピュータを使った学習に意欲的に取り組んでいる。	・コンピュータの基本的な操作方法を学ぼう ・iPadの基本操作を知ろう	・Google Classroom にログインしよう ・スクリーンショットを撮影しよう	職業 「身の回りの道具を使う」
	5月	4	(知及技)コンピュータの歴史について学び、理解を深める。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)昔と今のコンピュータの違いを考え、理解する。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)歴史に興味を持ち、学習に取り組むことができる。	(知・技)コンピュータの歴史を知ろうとしている。 (思・判・表)昔と今のコンピュータの違いを考えようとしている。 (主学)学んだことをGoogle Classroomで発表しようとしている。	・コンピュータの歴史を学ぼう ・コンピュータの歴史のビデオを見る	・昔のコンピュータと今のコンピュータを比較しよう ・Google Classroom で学習記録を残そう	社会 「歴史と道具の変化」
	6月	4	(知及技)ピクトグラムの意味を理解し、生活に活かすことができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)ピクトグラムの役割を考え、活用方法を探る。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)身の回りのピクトグラムに興味を持ち、探してみようとする。	(知・技)ピクトグラムの意味を理解しようとしている。 (思・判・表)ピクトグラムの役割を考えようとしている。 (主学)見つけたピクトグラムをiPadで撮影しようとしている。	・ピクトグラムを探そう ・校内のピクトグラムを探して撮影しよう	・ピクトグラムの意味を考えよう ・Google Classroom で写真を共有しよう	美術 「デザインと記号」
	7月	2	(知及技)ピクトグラムを作成し、表現することができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)誰にでも分かりやすい表現を考えることができる。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)自分の考えたピクトグラムを発表することができる。	(知・技)ピクトグラムの作り方を理解しようとしている。 (思・判・表)誰にでも分かりやすいデザインを考えようとしている。 (主学)自分のピクトグラムをGoogle Classroomで発表しようとしている。	・ピクトグラムを作ってみよう ・簡単なピクトグラムをデザインしよう	・アプリを使ってピクトグラムを作ろう ・Google Classroom で発表しよう	美術 「デザインの工夫」
2 学期	9月	4	(知及技)ピクトグラムの役割を知り、活用することができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)校内のピクトグラムを見つけ、その意味を考える。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)身近なピクトグラムに興味を持ち、学習に取り組む。	(知・技)ピクトグラムの役割を知ろうとしている。 (思・判・表)ピクトグラムの意味を考えようとしている。 (主学)Google Classroomでピクトグラムを発表しようとしている。	・ピクトグラムを探してみよう ・校内を歩いてピクトグラムを撮影しよう	・ピクトグラムとは何かを学ぼう ・Google Classroomで共有しよう	美術 「デザイン」
	10月	4	(知及技)ピクトグラムを使った情報表現を学ぶ。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)自分でピクトグラムを作成し、表現する方法を考える。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)ピクトグラムの作成に意欲的に取り組む。	(知・技)ピクトグラムの情報表現を知ろうとしている。 (思・判・表)自分で作成しようとしている。 (主学)作成したピクトグラムをGoogle Classroomで発表しようとしている。	・自分のピクトグラムを作ってみよう ・身近なものをピクトグラムにしてみよう	・アプリを使って作成してみよう	図工 「創作活動」
	11月	4	(知及技)コンピュータの歴史を知り、理解することができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)コンピュータの発展と生活の関わりを考える。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)コンピュータの変化に興味を持つ。	(知・技)コンピュータの歴史を知ろうとしている。 (思・判・表)技術の発展と生活の関係を考えようとしている。 (主学)学んだことをGoogle Classroomで発表しようとしている。	・コンピュータの歴史を学ぼう ・コンピュータの歴史動画を視聴しよう	・昔のコンピュータと今のコンピュータを比較しよう ・Google Classroomで発表しよう	社会 「歴史と技術の発展」

	12月	3	(知及技)コンピュータの活用方法を理解し、利用することができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)自分の生活で役立つコンピュータの活用を考える。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)学んだことを振り返り、まとめることができる。	(知・技)コンピュータの活用方法を知らうとしている。 (思・判・表)生活にどのように役立つかを考えようとしている。 (主学)学んだことをGoogle Classroomで振り返ろうとしている。	・コンピュータの活用を考えよう ・生活の中で役立つコンピュータを探そう	・アプリを使って便利な機能を体験しよう ・Google Classroomで発表しよう	家庭科 「生活の工夫」
3 学 期	1月	2	(知及技)お正月に関する文化を知り、理解することができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)お正月アプリを活用し、日本の文化を体験する。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)お正月の行事に興味を持ち、学習に取り組む。	(知・技)お正月の文化を知らうとしている。 (思・判・表)お正月アプリを活用しようとしている。 (主学)学んだことをGoogle Classroomで発表しようとしている。	・お正月アプリで遊んでみよう ・お正月の文化について学ぼう	・お正月アプリを使ってみよう ・Google Classroom で学習記録を残そう	社会 「伝統文化の学習」
	2月	4	(知及技)学習した内容を振り返り、まとめることができる。(高1段階Aア(ア)) (思判表力)これまでの学習を活かし、発表活動を行う。(高1段階Aイ(ア)) (学・人)自分ができるようになったことを振り返る。	(知・技)学習したことを振り返ろうとしている。 (思・判・表)学んだことを発表しようとしている。 (主学)自分ができるようになったことをGoogle Classroomでまとめようとしている。	・1年間の学習を振り返ろう ・学習のまとめをしよう	・学んだことをGoogle Classroomで共有しよう ・発表会をしよう	国語 「発表の仕方」
留意点 引継等							
評価方法			・三観点の確認 ・授業に対する取組姿勢 ・課題の処理意欲・態度 ・実技 ・理解度・習得度 ・提出物の状況 ・記録測定 ・実技テスト ・単元テスト ・小テスト ・ポートフォリオ ・行動観察 ・プリント				