

令和8年度～用 開隆堂出版 実践 情報Ⅰ [情Ⅰ009-901] 年間指導計画例

UNIT [時数]	ページ	項目	指導 時数	・学習内容 ○実践活動例	主な評価の観点			学習指導 要領
					知技	思考表	態度	
はじめに [3]	10 ～11	①情報を学習する意義	1	・情報社会 ・人工知能 ・ビッグデータ ○人工知能の活用について考える	○		○	(1)ア イ
	12 ～13	②情報社会の問題点	1	・サイバー犯罪 ・情報モラル ・ネット依存 ・個人情報 ○情報社会の問題点を自分の生活と照らし合わせて考える	○		○	
	14 ～15	③問題解決の流れ	1	・問題 ・ブレインストーミング ・KJ 法 ○問題解決の手法を実践してみる	○		○	
1 コミュニケー ション [3]	16 ～17	①情報の特性	1	・情報とデータの違い ・「情報」と「もの」の違い ○情報の特性をふまえ、長所や短所を考える	○			(1)ア イ (2)ア イ
	18 ～19	②メディアの種類と特徴	1	・メディア ・コンテンツ ○表現手段としてもメディアについて考える	○	○		
	20 ～21	③コミュニケーションと 情報	1	・コミュニケーションと情報 ・コミュニケーション手段 ○情報が正しく伝わるかを実験する	○			
2 デジタル化 [10]	24 ～25	①デジタル化とは	1	・アナログとデジタル ・デジタル化のメリット ・2進法 ○5本の指で2進数を使って数える	○			(3)ア イ
	26 ～27	②コンピュータの内部構 造	1	・ハードウェア ・コンピュータの内部処理 ・機器の接続 ○パソコンに接続されている機器を調べる	○			
	28 ～29	③ソフトウェア	1	・ソフトウェア ・ファイルとフォルダ ○フォルダをつくり、階層構造について考える	○			
	30 ～31	④デジタルデータの表し 方	1	・データの量の基本単位 ・文字のデジタル化 ○文字コードを変えて表示の変化を確認する	○			
	32 ～33	⑤音のデジタル化	1	・音をデジタル化する手順 ・A/D 変換 ○サンプリング周波数の違うデータを比較する	○			
	34 ～35	⑥画像を処理するしくみ ①	2	・画像のデジタル化 ・画素 ・色の表現 ○絵をデジタル化する	○			
	36 ～37	⑦画像を処理するしくみ ②	1	・画像の表現 ・動画のしくみ ○画像の形式を比較する ○動画に必要な画像を計算する	○			
	38 ～39	⑧デジタルデータの圧縮	1	・データの圧縮 ・ランレングス符号化 ○ランレングス符号化でデータを圧縮する	○			
	40 ～41	⑨論理回路	1	・論理回路 ・AND 回路 ・OR 回路 ・NOT 回路 ○論理回路の組み合わせを考える	○	○		
3 情報デザイン [13]	44 ～45	①情報デザインとは	1	・情報デザイン ・情報デザインの方法 ○誤解を招く情報デザインの例を考える	○		○	(1)ア イ (2)ア イ
	46 ～47	②情報デザインの表現	1	・色やフォントによる表現の工夫 ・色の特性 ○色の三属性を操作し、目的の色にする	○			
	48 ～49	③すべての人に情報を伝 えるためのデザイン	1	・多様性への配慮 ・情報を理解・利用しやすくする考え方 ○身の回りのユニバーサルデザインを探す	○		○	
	50 ～51	④情報デザインの進め方	2	・情報デザインによる制作 ・情報を伝えるためのポイント ○学校の文化祭を PR するショートムービーを考える	○	○		
	52 ～53	⑤情報を収集しよう	2	・情報収集 ・著作権や肖像権に配慮した情報収集 ○文化祭 PR に必要な情報を収集する	○	○	○	
	54 ～55	⑥情報を整理しよう	2	・情報の整理 ・情報の構造化 ○文化祭 PR のために収集した情報を整理する	○	○		
	56 ～57	⑦情報を編集して表現し よう	2	・コンテンツの制作 ・デザインの4原則 ○文化祭 PR のためのショートムービーを作成する	○	○		
	58 ～59	⑧制作を評価・改善しよ う	2	・作品の評価 ・作品評価の進め方 ○文化祭 PR の作品や活動を評価する	○		○	
4 モデル化とシ ミュレーショ ン	62 ～63	①モデルとモデル化	1	・モデル ・モデル化 ○経路のモデル化（経路図）について考える	○		○	(3)ア イ
	64 ～65	②シミュレーション	1	・シミュレーション ・シミュレーションの手順 ○利息のシミュレーション（確定モデル）をしてみる	○	○		

UNIT [時数]	ページ	項目	指導 時数	・学習内容 ○実践活動例	主な評価の観点			学習指導 要領
					知技	思判表	態度	
[7]	66 ～67	③シミュレーションの活用	2	・確率モデル ・コンピュータシミュレーション ○おみくじのシミュレーション（確率モデル）をつくる	○	○	○	
	68 ～71	実習例 ※適当なものを実施する	3	○実際に起こりそうなことを想定してモデル化やシミュレーションを行う		○	○	
5 プログラミング [9]	74 ～75	①アルゴリズムとプログラム	1	・アルゴリズム ・プログラム ・アルゴリズムの表現 ○身近なことの手順をアルゴリズムで表現する	○			(3)ア イ
	76 ～77	②アルゴリズムの基本構造	1	・アルゴリズムの基本構造 ・コンピュータとアルゴリズム ○基本的なアルゴリズムを図で表す	○			
	78 ～79	③プログラミング	2	・プログラミング言語 ・変数 ・演算子 ・配列（リスト） ○変数や演算子などを使ってプログラミングをする	○	○		
	80 ～81	④よりよいプログラミング	2	・関数 ・引数 ・戻り値 ・プログラミングの評価と改善 ○例示されたプログラムを修正する	○	○		
	82 ～85	実習例 ※適当なものを実施する	3	○基本的なパターンを利用したプログラミングを行う	○	○	○	
6 情報通信ネットワーク [4]	88 ～89	①情報通信ネットワークのしくみ	1	・情報通信ネットワーク ・ネットワークの構成要素 ○図をつないでLANを作成する	○			(4)ア イ
	90 ～91	②データを的確に届けるしくみ	2	・プロトコル ・TCP/IP ・パケット交換方式 ○データを的確に届けるしくみについて考える	○			
	92 ～93	③通信を便利にするしくみ	1	・ドメイン名と DNS ・HTTP ・DHCP ○DHCP はどのような情報が自動で配布されるか調べる	○			
7 情報セキュリティ [4]	96 ～97	①情報セキュリティ上の脅威	1	・情報セキュリティ ・サイバー攻撃 ・システムの障害 ○サイバー攻撃の事例を調べる	○		○	(4)ア イ
	98 ～99	②情報の安全を守る技術	2	・個人認証 ・暗号化 ・ファイアウォール ○パスワードの強度を確認する	○			
	100 ～101	③情報の安全を守る対策	1	・情報機器の管理 ・システムの停止に対する備え ○自分の端末のバックアップについて考える	○		○	
8 法と権利 [2]	104 ～105	①知的財産に関する法規や制度	1	・知的財産権の種類 ・他者の権利を侵害する行為 ○著作物の利用について調べ、注意する点について考える	○		○	(1)ア イ
	106 ～107	②個人情報に関する法規や制度	1	・個人情報の保護に関する法律 ・法改正の必要性 ○個人データの利用停止や消去の請求方法を調べる	○		○	
9 データの活用 [11]	110 ～111	①さまざまなデータと分析の流れ	1	・オープンデータ ・ビッグデータ ・データ分析の流れ ○身近にあるデータの例を考える	○		○	(4)ア イ
	112 ～113	②データの形式と尺度水準	2	・データの形式 ・データの種類と尺度水準 ○アンケートの項目がどの尺度水準にあたるか考える	○			
	114 ～115	③データの蓄積と処理	2	・データベース ・データベースの管理と種類 ○データをデータベースにまとめることの利点を考える	○			
	116 ～117	④データの収集と整理	1	・データの収集 ・データの整理 ○欠損値、異常値、外れ値の違いを考える	○	○		
	118 ～119	⑤データの分析①	1	・データの可視化 ・テキストデータの分析 ○データを表やグラフにまとめる	○			
	120 ～121	⑥データの分析②	2	・代表値 ・分散・標準偏差 ・相関 ○データの傾向や関係などを考える	○	○		
	122 ～123	実習例 ※適当なものを実施する	2	○データの分析を行う。必要に応じて、項目⑤、⑥などに関連付けながら行ってもよい		○	○	
10 情報システム [2]	126 ～127	①情報システムとサービス	1	・情報システム ・情報システムの連携 ○身近な情報システムとその連携について考える	○		○	(1)ア イ
	128 ～129	②情報システムの活用	1	・情報システムへの情報提供 ・情報システムの適切な利用 ○情報システムの適切な利用について考える	○	○		
おわりに [2]	132 ～133	①情報社会とこれまでの学び	1	・これまでの学習のふり振り返り ○情報システムの問題点と改善点について考える			○	(1)ア イ
	134 ～135	②新たな情報社会を創造する私たち	1	・ICT と新たな情報社会 ・望ましい情報社会の創造 ○10年後の情報技術と、その社会に必要な能力を考える			○	