

学年	高校3年	教科	情報科	科目	選択情報	単位数	1
教科書名	なし			副教材名	なし		
コース・クラス	選択者						

## I 目標

- ・大学入学共通テスト、難関大学の入試問題に対応できる理解力を育成する。
- ・二年次に学習した知識を前提として、入試に対応できるレベルに理解力を育成する。
- ・短時間で出題意図を読み取れるように演習問題を多く取り入れ、得点力を安定させる。
- ・得点力を身に付けるために、試験問題に柔軟に対応できる応用力を育成する。

## II 授業のねらい

- ・無駄な暗記は極力排除し、考察力で点数につなげられるようにする。
- ・知識を日常的な事例につなげていくことで、活用力を育成する。

## III 授業の進め方

- ・受験問題の出題傾向を理解し、その対策を中心に行う。
- ・長文問題の出題意図を短時間で理解できるように実践を行う。
- ・プログラムのソースコードの理解力を上げ、得点力につなげられるようにする。

## IV 学習上の留意点

- ・オリジナルプリントを使用するが、二年次の教科書や授業プリントを活用する。
- ・考察力を重視し、高度な専門用語をかみ砕いて理解できるように取り組むこと。
- ・日常生活の中で学んだ知識がどのように活用されているか日々考察すること。

## V 定期試験

- ・1学期 期末試験 : 二年次の授業範囲を前提に大学入学共通テストと同等レベルの出題
- ・2学期 学年末試験 : 大学入学共通テスト同等レベルの出題

## VI 評価の方法

各定期試験の得点、学期毎の小テスト、出席した授業参加の状況等を総合的に判断して評価する。

Ⅶ 授業計画

学期	月	単元・学習項目	評価方法	到達目標
一学期	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 出題傾向の理解と解説</li> <li>・ ネットワーク、セキュリティ分野の理解</li> <li>・ 2進数、16進数の理解</li> </ul>	授業中の小テスト	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 二次の内容を入試レベルの知識へと発展させる。</li> <li>・ 2進数⇔16進数に短時間で変換できるようにする。</li> <li>・ 紙のコードでプログラムの実行内容を理解する。</li> <li>・ 目的に応じたプログラムの処理内容や手順を理解する。</li> </ul>
	5	<p>【プログラミング】</p> <p>1：共通テスト表記の理解</p>	期末試験	
	6	<p>2：変数と頻出単語の理解</p> <p>3：目的に応じたプログラムの作成</p>		
	7			
二学期	9	<p>【データ分析】</p> <p>1：グラフの特徴の理解</p> <p>2：問題解決としてのデータ分析</p>	授業中の小テスト  期末試験	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ グラフ毎の特徴を理解することで読み取るべき要点を理解する。</li> <li>・ 与えられたデータに対して、仮説を立てることでグラフにどのような変化があるか理解する。</li> <li>・ 目的に応じた表現方法があることを理解する。</li> <li>・ デザインの仕方によって情報の伝わり方が異なることを理解する。</li> </ul>
	10	<p>【情報デザイン】</p> <p>1：デザインにおける表現方法の違いの理解</p>		
	11	<p>2：問題解決としてデザインの活用方法の理解</p>		
	12			

※ シラバスの内容（時間や事項）については、理解度やその他の都合により変更することもあります。

※ 大学入学共通テスト受験を前提に基本知識の定着と演習を行う。

※ 高3の3学期の授業設定は無いが、随時一般受験の指導体制は維持する。