

第 17 章 情報

第 1 教科目標，評価の観点及びその趣旨	情 - 1
第 2 各科目の評価の観点の趣旨	情 - 1
第 3 原則履修科目における内容のまとめりごとの評価規準及びその具体例	情 - 2
情報産業と社会	情 - 2
第 4 単元の評価に関する事例	情 - 5
情報産業と社会	情 - 5

第 1 7 章 情報

第 1 教科目標，評価の観点及びその趣旨

1 教科目標

情報の各分野に関する基礎的・基本的な知識と技術を習得させ，現代社会における情報の意義や役割を理解させるとともに，高度情報通信社会の諸課題を主体的，合理的に解決し，社会の発展を図る創造的な能力と実践的な態度を育てる。

2 評価の観点及びその趣旨

関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
情報の各分野に関する諸問題について関心を持ち，その改善・向上を目指して意欲的に取り組むとともに，創造的，実践的な態度を身に付けている。	情報の各分野に関する諸問題の解決を目指して自ら思考を深め，基礎的・基本的な知識と技術を活用して適切に判断し，創意工夫する能力を身に付けている。	情報の各分野に関する基礎的・基本的な技術を身に付け，実際の仕事を合理的に計画し，適切に処理するとともに，その成果を的確に表現する。	情報の各分野に関する基礎的・基本的な知識を身に付け，現代社会における情報及び情報産業の意義や役割を理解している。

第 2 各科目の評価の観点の趣旨

	関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
情報産業やコンピュータのハードウェア，ソフトウェア等に関心を持ち，その意義や役割を理解し，諸問題について意欲的に調べるとともに，自ら進んで社会の発展に寄与使用とする創造的，実践的な態度を身に付けている。	情報産業の発展が現代社会に及ぼす影響や情報モラルの必要性等について考え，情報伝達の方法や情報の取り扱いなどについて適切に判断し，創意工夫する能力を身に付けている。	基本的な情報のセキュリティ管理を行うことができるなどのコンピュータ等に関する基礎的・基本的な操作技術を身に付け，情報産業や情報モラル等に関する事例を収集し，その成果を的確に表現する。	コンピュータ等に関する基礎的・基本的な知識を身に付け，それらの内容や役割を理解するとともに，情報産業に関する基礎的・基本的な知識を身に付け，情報モラルの必要性や情報のセキュリティ管理の重要性について理解している。	
ネットワークシステムに関する技術や諸問題に関心を持ち，その構築，運用，保守，安全対策などの改善・向上に意欲的に取り組むとともに，自ら進んで諸問題を解決しようとする創造的，実践的な態度を身に付けている。	ネットワークシステムの構築，運用，保守，安全対策などに関する諸問題の解決を目指して，自ら情報を収集・整理し思考を深めるとともに，適切に判断し，創意工夫する能力を身に付けている。	ネットワークシステムに関する基礎的・基本的な技術を身に付け，その構築，運用，保守，安全対策などの実際の作業を合理的に計画し，適切に処理するとともに，その成果を的確に表現する。	ネットワークシステムの構築，運用，保守，安全対策などに関する基礎的・基本的な知識を身に付け，ネットワークシステムの全体像や関連するハードウェアの概要や役割について理解している。	
マルチメディアの特質や利用技術と，それらの諸問題に関心を持ち，マルチメディア作品の制作と発表について，意欲的に取り組むとともに，自ら進んで作品を制作しようとする創造的，実践的な態度を身に付けている。	マルチメディア作品の制作と発表に関して，情報を収集・整理し，思考を深め，基礎的・基本的な知識や技術を活用して適切に判断し，創意工夫する能力を身に付けている。	マルチメディアに関する基礎的・基本的な技術を身に付け，作品制作や発表方法の検討などの作業を合理的に計画し，作品を評価し改善するなど，適切に処理するとともに，その成果を的確に表現する。	マルチメディア作品の制作に関する基礎的・基本的な知識を身に付け，マルチメディアのもつ伝達効果とその特質を理解している。	

第3 原則履修科目における内容のまとめりごとの評価規準及びその具体例

情報産業と社会

1 目標

情報産業と社会とのかかわりについての基本的な知識を習得させ、情報への興味や関心を高めるとともに、情報に関する広い視野を養い、創造する力を伸ばし、社会の発展を図る能力と態度を育てる。

2 評価の観点の趣旨

関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
情報産業やコンピュータのハードウェア、ソフトウェア等に関心を持ち、その意義や役割を理解し、諸問題について意欲的に調べるとともに、自ら進んで社会の発展に寄与使用とする創造的、実践的な態度を身に付けている。	情報産業の発展が現代社会に及ぼす影響や情報モラルの必要性等について考え、情報伝達の方法や情報の取り扱いなどについて適切に判断し、創意工夫する能力を身に付けている。	基本的な情報のセキュリティ管理を行うことができるなどのコンピュータ等に関する基礎的・基本的な操作技術を身に付け、情報産業や情報モラル等に関する事例を収集し、その成果を的確に表現する。	コンピュータ等に関する基礎的・基本的な知識を身に付け、それらの内容や役割を理解するとともに、情報産業に関する基礎的・基本的な知識を身に付け、情報モラルの必要性や情報のセキュリティ管理の重要性について理解している。

3 学習指導要領の内容、内容のまとめりごとの評価規準及びその具体例

「情報産業と社会」においては、学習指導要領の内容の(1)や(2)などの大項目を内容のまとめりとして、これらごとに評価規準を設定した。

(1)「情報化と社会」

【学習指導要領の内容】

(1) 情報化と社会

ア 情報化と社会生活

イ 情報産業の発展と社会

ウ 高度情報通信社会のモラル

【「(1) 情報化と社会」の評価規準】

関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
情報通信技術や情報伝達手段などの発展が産業構造及び社会生活に及ぼす影響、知的所有権やプライバシーの保護などの情報モラル並びにコンピュータ犯罪への対策などの情報のセキュリティ管理に興味や関心を持ち、意欲的に調べ、実践的な態度を身に付けようとしている。	情報産業の形成とその変遷、情報化が社会生活に及ぼす影響などについて考え、情報伝達の方法や手段を適切に判断することができる。個人及び産業人として、知的所有権などの情報モラルの必要性や情報のセキュリティ管理の重要性を考え、情報の取り扱いについて適切な判断ができる。	情報産業の発展による産業構造の変化、新しい情報産業の形成、知的所有権などの情報モラルや情報のセキュリティ管理に関する課題を追究するために役立つ情報等を収集し、その成果を適切な方法で表現することができる。知的所有権などの情報モラルを遵守した情報の取り扱いや基本的な情報のセキュリティ管理を行うことができる。	情報通信技術や情報伝達手段などに関する基礎的・基本的な知識を身に付け、その発展が産業構造及び社会生活に及ぼす影響、情報産業の現状と今後の在り方などについて理解している。知的所有権やコンピュータ犯罪などに関する基礎的・基本的な知識を身に付け、個人及び産業人として、情報モラルの必要性や情報のセキュリティ管理の重要性について理解している。

【「(1) 情報化と社会」の評価規準の具体例】

関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
<ul style="list-style-type: none"> 情報通信技術や情報伝達手段などの発展が、産業構造及び社会生活に及ぼす影響に興味や関心をもち、意欲的に調べ、確認しようとしている。 情報産業の発展と社会とのかかわりや情報産業の今後の在り方などについて興味や関心をもち、調べようとしている。 情報関連機器や情報通信技術に関心をもち、情報産業現場の見学等の体験を通して、実践的な態度を身に付けようとしている。 知的所有権や個人のプライバシーの保護などの情報モラル、コンピュータ犯罪への対策などの情報のセキュリティ管理に興味や関心をもち、その重要性や必要性について調べ、実習などの体験を通して、実践的な態度を身に付けようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> 情報関連機器や情報通信技術が社会のあらゆる分野に浸透していることやその影響などについて考え、情報伝達方法や手段について適切な判断ができる。 情報産業の発展と社会のかかわりや情報産業の今後の在り方について考えることができる。 知的所有権や個人のプライバシーの保護などの情報モラルの必要性及び情報のセキュリティ管理の重要性について考え、実習などの体験を通して、情報の取り扱いについて適切な判断ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 情報関連機器や情報通信技術及び情報伝達手段を具体的にあげ、その用途や利用状況を説明できる。 情報化による産業構造の変化や情報産業の発展、新しい情報産業などについて、インターネットなどを利用し、情報を収集することができるとともに、その成果を適切な方法で表現することができる。 知的所有権などの情報モラル、情報のセキュリティ管理に関する事例を収集し、その成果を適切な方法で表現することができ、情報モラルを遵守した情報の取り扱い、パスワード管理などの基本的な情報セキュリティ管理を行うことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 情報通信技術や情報伝達手段などに関する基礎的・基本的な知識を身に付け、その発展が、産業構造及び社会生活に及ぼす影響について理解している。 情報産業の現状や社会とのかかわり、情報産業の今後の在り方について理解している。 情報産業に関する基礎的・基本的な知識をもち、情報産業現場の見学等の体験を通して、実際の情報産業について理解している。 知的所有権の種類や内容、情報モラル、情報のセキュリティ管理などに関する基礎的・基本的な知識をもち、実習などの体験を通して、その必要性や重要性を理解している。

(2) 「情報化を支える科学技術」

【学習指導要領の内容】

(2) 情報化を支える科学技術

ア ハードウェアの基礎

イ ソフトウェアの基礎

ウ コンピュータの利用形態

【「(2) 情報化を支える科学技術」の評価規準】

関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
<p>コンピュータシステムに関するハードウェアやソフトウェア及び利用形態などに興味や関心をもち、データ形式や表現方法及び論理回路、コンピュータ全体の働きとその構成や役割、基本ソフトウェアとアプリケーションソフトウェアの役割や特徴、データの処理方式等について意欲的に調べ、実践的な態度を身に</p>	<p>データ形式や表現方法及び論理回路、コンピュータ全体の働きとその構成や役割などについて考え、周辺装置等の構成について適切な判断ができるとともに、基本ソフトウェアとアプリケーションソフトウェアの種類と内容及び役割について考え、それらに応じた活用方法の適切な判断ができる。</p>	<p>コンピュータとその周辺装置に関する基本的な操作技術を身に付け、データ形式や表現方法及び論理回路、コンピュータ全体の働きとその構成や役割について説明できるとともに、基本ソフトウェアとアプリケーションソフトウェアに関する基本的な操作技術を身に付け、その種類と内容及び役割について説明できる。</p>	<p>データ形式や表現方法及び論理回路、コンピュータの機能や構成及び役割などに関する基礎的な知識を身に付け、ハードウェアの基本的な原理や特性などを理解している。そして、基本ソフトウェアとアプリケーションソフトウェアの種類や内容に関する基礎的な知識を身に付け、その基本的な操作方法や役割及び特徴</p>

付けようとしている。	コンピュータの利用形態やデータ処理方式，インターネットの利用方法などについて考えることができる。	コンピュータの利用形態やデータの処理方式などについて説明できる。	などを理解している。コンピュータの利用形態やデータの処理方式など，処理システムの内容を理解している。
------------	--	----------------------------------	--

【「(2) 情報化を支える科学技術」の評価規準の具体例】

関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータのハードウェアに興味や関心をもち，2進数や16進数などによる表現方法，論理演算と論理回路などについて調べ，自ら課題に取り組もうとしている。 ・コンピュータ全体の働きとその構成や役割などに興味や関心をもち，コンピュータと周辺装置などについて調べ，確認しようとしている。 ・ソフトウェアやその利用技術に興味や関心をもち，基本ソフトウェアとアプリケーションソフトウェアの種類や内容及び役割，その特徴などについて調べ，実習等の体験を通して積極的に利用する態度を身に付けようとしている。 ・コンピュータの利用形態やデータの処理方式，インターネットに興味や関心をもち，その役割や特徴などについて調べ，実践的な態度を身に付けようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・2進数や16進数などによる表現方法，論理回路を用いた演算方法などを考えることができる。 ・コンピュータ全体の働きや役割などを考え，コンピュータと周辺装置の構成と運用などについて適切な判断ができる。 ・基本ソフトウェアとアプリケーションソフトウェアの必要性と，それらの種類や内容及び役割を考慮して，使用目的に応じた適切な選択ができる。 ・目的に応じて，コンピュータの利用形態やデータの処理方式，インターネットの利用方法などについて考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・2進数や16進数などによる表現方法，論理回路などについて説明できる。 ・コンピュータと周辺装置の基本的な操作技術を身に付け，コンピュータ全体の働きや役割などについて説明できる。 ・実習などの体験を通して，基本ソフトウェアとアプリケーションソフトウェアの基本的な操作技術を身に付け，それらの種類や内容及び役割を説明できる。 ・コンピュータの利用形態やデータの処理方式などについて説明ができる。 ・インターネットなどを活用した情報収集の基本的な操作ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・2進数や16進数などによる表現方法，論理回路などに関する基礎的・基本的な知識を身に付けている。 ・コンピュータ全体の働きと周辺装置の機能及び役割について理解している。 ・基本ソフトウェアとアプリケーションソフトウェアに関する基礎的・基本的な知識をもち，それらの種類や内容及び役割を理解している。 ・コンピュータの利用形態やデータの処理方式などの知識をもち，処理システムの内容や特徴を理解している。

第4 単元の評価に関する事例

情報産業と社会

ここでは、「情報産業と社会」(2単位)の学習内容のうち「情報化と社会」において指導と評価の工夫を行った事例「情報産業の発展と社会」を紹介する。

単元名 (1) 情報化と社会 イ・情報産業の発展と社会 (6時間)

1 単元の目標

- (1) 産業構造の変化に伴い、情報産業がサービス業を中核として進展していることについて理解させる。
- (2) 職業観を養うために、情報産業の種類と特色等の理解を通じて社会の中で情報産業が果たす役割や位置付けなどについて考えさせる。
- (3) 情報通信ネットワークの進展による新しい情報産業の創設と社会生活の変化について理解させるとともに、情報産業の今後の在り方について考えさせる。
- (4) 電子商取引を例にして、情報産業と社会生活のかかわりについて考えさせる。

2 単元の評価規準

	ア 関心・意欲・態度	イ 思考・判断	ウ 技能・表現	エ 知識・理解
内容のまとめりごとの評価規準	情報通信技術や情報伝達手段などの発展が産業構造及び社会生活に及ぼす影響、知的所有権やプライバシーの保護などの情報モラル並びにコンピュータ犯罪への対策などの情報のセキュリティ管理に興味や関心をもち、意欲的に調べ、実践的な態度を身に付けようとしている。	情報産業の形成とその変遷、情報化が社会生活に及ぼす影響などについて考え、情報伝達の方法や手段を適切に判断することができる。 個人及び産業人として、知的所有権などの情報モラルの必要性や情報のセキュリティ管理の重要性を考え、情報の取り扱いについて適切な判断ができる。	情報産業の発展による産業構造の変化、新しい情報産業の形成、知的所有権などの情報モラルや情報のセキュリティ管理に関する課題を追究するために役立つ情報等を収集し、その成果を適切な方法で表現することができる。 知的所有権などの情報モラルを遵守した情報の取り扱いや基本的な情報のセキュリティ管理を行うことができる。	情報通信技術や情報伝達手段などに関する基礎的・基本的な知識を身に付け、その発展が産業構造及び社会生活に及ぼす影響、情報産業の現状と今後の在り方などについて理解している。 知的所有権やコンピュータ犯罪などに関する基礎的・基本的な知識を身に付け、個人及び産業人として、情報モラルの必要性や情報のセキュリティ管理の重要性について理解している。
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・情報産業に関心をもち、業務の種類や内容、携わる人々について考えている。 ・情報産業と社会生活のかかわりについて考えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・事例検索の際に適切なキーワードを選択している。 ・情報産業が社会生活に有用に機能している場面を考え、その結果をまとめている。 ・電子商取引の利点や欠点を考え、まとめている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・インターネットスーパーの取扱商品や配送サービス等について情報を収集している。 ・ワークシートの内容を文章や記述方法を工夫して記述している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・産業構造の変化、種類、特徴及び今後の動向について理解している。 ・企業における情報技術の活用に関する事項を理解している。 ・日本の情報産業の技術力について理解している。 ・電子商取引を構成する要素と特徴を理解している。
学習活動における	情報産業の発展と社会生活のかかわりや、今後の在り方について考えようとしている。 情報産業の事例を検索することによって、情報産業の分野	目的のWebページを表示させるために、検索結果からキーワードを選択している。 情報産業とライフスタイルの変化との関連について、ワーク	検索条件を活用した絞り込みなどを行い、検索をしている。 ワークシートを記入する際、箇条書きや矢印を用いるなどして表現している。	情報産業の分類、職種について理解している。 情報産業の展開や今後の在り方について理解している。 インターネットスーパーの長所と短所に

具体の評価規準	<p>や職種について考えようとしている。</p> <p>情報産業に携わる人々の業務内容について考えようとしている。</p> <p>電子商取引と消費生活との係わりについて考えようとしている。</p>	<p>シートにまとめている。</p> <p>電子商取引の利点や欠点について、ワークシートにまとめている。</p>	<p>ついて理解している。</p>
---------	--	--	-------------------

3 指導と評価の計画

時間	学習活動	評価規準との関連				評価の方法
		ア	イ	ウ	エ	
1次 (1時間)	<ul style="list-style-type: none"> 戦後の産業構造の変化についてについて就業人口の資料をもとに学習する。 近年のサービス経済化と情報関連産業の発展について学習する。 情報産業の具体的な種類について、サービス業とかかわらせて学習する。 					行動観察
2次 (2時間)	<ul style="list-style-type: none"> 情報産業を「コンピュータ産業」「情報サービス産業」「ネットワーク産業」に分類し、具体的な業務内容、SEやPGなどの職種について学習する。 情報化の変遷と業務形態の変化について学習する。 インターネット上からコンピュータメーカー、SIやISPなどの事業者のWebサイトを使って具体的な業務内容について確認する。 					行動観察 行動観察、検索結果 行動観察、検索結果 ワークシート
3次 (3・4時間)	<ul style="list-style-type: none"> ISPやASPなどのインターネット関連の産業やデザインやマルチメディアなどに関連する新しい情報産業について学習する。 TRON開発のテレビドキュメンタリーを視聴し、製品開発の背景と情報産業に携わる人々について学習する。 					ワークシート ワークシート ワークシート ワークシート
4次 (5・6時間)	<ul style="list-style-type: none"> 電子商取引の例とし「B to B」「B to C」「C to C」といったキーワードをもとに学習する。 SCMを例に流通業における企業間の情報共有のメリットを学習する。 インターネットスーパーを例に消費生活の観点からライフスタイルの変化について学習する。 インターネット上のインターネットスーパーのサイトを使って、現実の店舗との比較や利便性等について考える。 					ワークシート ワークシート ワークシート

4 観点別評価の進め方

学習活動における具体的評価規準に照らし、「十分満足できると判断される」状況（A）と評価される具体例と、「努力を要すると判断される」状況（C）と評価される生徒への指導の手だてを次にまとめた。

学習活動における 具体的評価規準		評価	
学習活動		「十分満足できると判断される」状況（A）と評価される具体例	「努力を要すると判断される」状況（C）と評価される生徒への指導の手だて
1次 （1時限）	ア	情報産業の発展を社会生活とのかかわりを十分に踏まえ、情報産業の今後の在り方について具体的に示すなど、意欲的に取り組んでいる。	情報産業の発展と社会生活のかかわりについてまとめさせ、課題追究の意欲を育てる。
2次 （2時限）	ア	自ら見出した分類のキーワードに基づいて情報産業の事例を検索し、情報産業の分野や職種について自主的に考えている。	教科書などを参考にして、適切なキーワードを見つけ出せることによって、自主的に調べることができているように手だてを講ずる。
	イ	検索結果を読み解くことによって様々な情報を収集し、それに基づいて適切なキーワードを自ら見だし、目的のWebサイトを表示している。	教科書の用語などを参考にキーワードを例示し、このキーワードを利用することによって目的のサイトが表示できることに気付かせる。
	ウ	課題追究のための情報を的確に収集するために、ANDやORなどの条件を活用して情報の絞り込みを行い、効率的な検索をしている。	検索条件の使い方についてポイントを整理させ、効率的な検索とはどのようなことが気付かせる。
	エ	情報産業の分類や職種について分かりやすくワークシートにまとめていることから、情報産業の分類や職種について理解していると判断できる。	身近な情報産業の紹介や回収したワークシートへの添削指導を行い、情報産業とは何かについて気付かせる。
3次 （3，4時限）	ア	情報産業に携わる人々の業務内容について、身近な事例に関連付けながら具体的に考えている。	情報産業に携わる人々を具体的にあげさせ、彼らの業務内容を考えさせることによって課題追究の意欲を育てる。
	イ	具体的な業務内容と関連付けながら、情報産業が新しいライフスタイルを提案している事例を自主的に考えている。	ライフスタイルの変化についてまとめさせ、この変化に情報産業がどのように関わっているかを考えさせることによって、課題追究の意欲を育てる。
	ウ	文章表現や図・矢印などの活用法を高度に身に付けており、ワークシートに記入するに当たってこの技能を積極的に活用して分かりやすく表現している。	文章表現や図・矢印の活用法のポイントを整理させるとともに、分かりやすい表現の要素をまとめさせる。
	エ	ワークシートに関連する内容が網羅的に記入されていたことから、情報産業の展開や今後の在り方について十分に理解されていると判断できる。	身近な事例の紹介することによって、情報産業の展開や今後の展開について気付かせる。
4次 （5，6時限）	ア	電子商取引について、身近な事例の調査を自主的に行い、その成果に基づいてワークシートに事例を引用するなどして具体的に記入している。	電子商取引のポイントを改めて整理させ、課題追究の意欲を育てる。

イ	電子商取引の利点や欠点を社会生活との関連を十分に踏まえながら理解し、これに基づいて自らの考えをワークシートに記入している。	インターネットショッピングの具体例をあげさせ、その長所と短所を考えさせることによって学習のきっかけを講じる。
エ	ワークシートに複数のインターネットスーパーの長所や短所が網羅的に記入されていたことから、適切に理解していると判断できる。	インターネットスーパーを例示し、長所と短所を考えさせることによって、理解を深めさせる。

5 観点別評価の総括

ここで示した事例は、「内容のまとめりごとの評価規準」をベースに授業計画や生徒の実態に合わせた学校独自の「学習活動における具体的評価規準」を設定したものである。学習活動における具体的評価規準を取りあげた評価方法によって「十分満足できると判断される」状況（A）、「おおむね満足できると判断される」状況（B）、「努力を要すると判断される」状況（C）の3段階で評価を行い、その結果を次に示す考え方に基づき点数化し、その平均点によって観点別評価の総括を行った。

学習活動における具体的評価規準の評価の結果に対して、評価の総括についての基本的な考え方を次のように定めた。なお、同一の観点にかかわる具体的評価規準の評価結果に、Aが1個とCが1個ある場合にはBが2個あるものと見なして評価の総括を行った。

【評価の総括の考え方】

観点別評価の結果がAとBのみでAが半数以上の場合はAとし、その他はBとする
 観点別評価の結果がBとCのみでBが半数以上の場合はBとし、その他はCとする
 観点別評価の結果がAのみの場合はAとする
 観点別評価の結果がBのみの場合はBとする
 観点別評価の結果がCのみの場合はCとする

評価に当たって、観点ごとに複数の評価方法が考えられるが、本事例では評価方法の特性に応じて重み付けをあらかじめ定めて評価を行った。例えば、本単元では「関心・意欲・態度」の評価については、ワークシートの記入態度や内容を分析・点検することによって、よりよく実現状況を把握することができると考えた。そこで次のように、ワークシートから得られた評価結果に対して行動観察から得られた評価結果より大きく重み付けした。

$$アの : アの : アの : アの = 1 : 1 : 2 : 2$$

なお、本事例では評価に重み付けを行っているため、手続きを簡便にするために評価結果を点数化した。点数化後の評価の総括の考え方として、あらかじめ次のように定めた。

【評価の総括の考え方】

Aを3点、Bを2点、Cを1点として点数化し、平均点を計算する
 平均点が2.5以上の場合はAとする
 平均点が1.5点以上で2.5点未満の場合はBとする
 平均点が1.5点未満の場合はCとする

ある生徒（T）の学習活動における具体的評価規準に沿った評価結果を下表に示す。
 この生徒（T）の観点別評価のうち、「関心・意欲・態度」の評価について上記の重み付けをした。その結果、アの がB、アの がC、アの が2A、アの が2Aとなり（下表「ア 関心・意欲・態度」の重み付け欄参照）、重み付けを加味した評価を集計するとAが4個、Bが1個、Cが1個となる。そこで、この生徒の「関心・意欲・態度」の観点の評価は次のようになる。

$$3点(A) \times 4 + 2点(B) \times 1 + 1点(C) \times 1 = 15点$$

$$15点 \div 6 = 2.5点 \dots \dots \text{平均点}$$

観点の総括は「A」となる

なお、重み付けをしない場合は、3点×2 + 2点×1 + 1点×1 = 9で、平均点は9 ÷ 4 = 2.25

となりBになるが、重み付けをした結果、この生徒（T）の「関心・意欲・態度」の評価の総括はAとなった（下表参照）。

なお、他の3つの観点については「関心・意欲・態度」のように評価方法の特性に応じた重み付けを行わなかったため、各観点の評価を次の表のように総括した。

〔観点別評価の総括例〕

生徒T	ア 関心・意欲・態度					イ 思考・判断				ウ 技能・表現				エ 知識・理解				
	評価規準	評価	点数	重み付け	重み付け後の点数	平均	評価規準	評価	点数	平均	評価規準	評価	点数	平均	評価規準	評価	点数	平均
		B C A A	2 1 3 3	1 1 2 2	2 1 6 6	2.5		A B B	3 2 2	2.3		B C	2 1	1.5		A A B	3 3 2	2.7
総括	A					B				B				A				

専門教科情報については、ここで示した「情報産業と社会」の外、「ネットワークシステム」や「マルチメディア表現」などを含め10科目があり、それぞれの科目の特質を十分考慮した評価規準を設定し、適切な評価方法を考え、観点別評価を行う必要がある。そして、実際の評価については学校の状況や生徒の実態に合わせて観点ごとの重み付けを行うなど、工夫することが望まれる。

6 参考資料

情報産業と社会

インターネットスーパーについて調べる

組・番号 _____ 座席番号 _____ 氏名 _____

インターネットスーパーのWebサイトを見て以下のことを調べましょう。

・あなたが調べたインターネットスーパーの名称とURL（アドレス）を書いてください。

名称

URL

・実際の店舗と比べて品揃えはどうですか。

・インターネットスーパー特有のサービスにはどのようなものがありますか。

・インターネットを使って買い物をする（インターネットスーパー以外も含めて）良い点と悪い点について考えてみましょう。

良い点（利点）

悪い点（欠点）

・インターネットスーパーのサイトを利用して、現実の店舗との比較や利便性等について考えたことを書いてください。