

情報 I

総合学科

教科	情報	単位数	2 単位	対象	1 年次	選択群	
使用教科書	情報 I (日本文教出版)			副教材等		履修	必履修・選択
授業の概要			学習の到達目標			履修の条件・進路	
<p>情報の特徴と情報化が社会に及ぼす影響を理解させ、情報機器や情報通信ネットワーク・プログラミングなどを適切に活用して情報を収集、処理、表現、図式化するとともにコミュニケーションを行う能力を養い、情報社会に積極的に参画する態度を育てます。</p>			<p>情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、情報技術を活用して問題の発見・解決を行う学習活動を通して、問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的に活用し、情報社会に主体的に参画するための資質・能力を養う。</p>			<p>・「情報 I」を 1 年次生全員が履修します。</p>	
学年間の計画	月	単元名	項目	学習内容			
	4 月	第 1 章 情報社会とわたしたち	1 情報社会を見渡してみよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ SNS の普及と情報モラル</li> <li>・ 大切な情報を守るために</li> <li>・ 情報社会を支える法律</li> <li>・ 情報通信技術で変わる社会</li> </ul>			
	5 月	第 2 章 コミュニケーションと情報デザイン	1 メディアとコミュニケーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ コミュニケーションとメディアの変遷</li> <li>・ インターネット上のコミュニケーションの特性</li> <li>・ ソーシャルメディアの活用と注意点</li> </ul>			
	6 月		2 情報デザイン	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ デザインの基本を見てみよう</li> <li>・ 情報を伝える様々な手段</li> </ul>			
	7 月	第 3 章 コンピュータとプログラム	3 情報のデジタル化	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ デジタルデータと 2 進法</li> <li>・ 文字、音、画像、動画のデジタル化</li> <li>・ 圧縮のしくみ</li> </ul>			
	9 月		1 コンピュータのしくみ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ コンピュータの基本的な構成</li> <li>・ CPU とメインメモリ</li> <li>・ CPU の演算のしくみ</li> </ul>			
	10 月		2 アルゴリズムとプログラム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ アルゴリズムを図式化してみよう</li> <li>・ プログラムとプログラミング言語</li> <li>・ プログラムの構造</li> <li>・ プログラミングスタイルの変化</li> </ul>			
	11 月	第 4 章 情報通信ネットワークとデータの活用	3 モデル化とシミュレーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ モデル化とは</li> <li>・ モデルを利用した問題解決</li> </ul>			
	12 月		1 情報通信ネットワークのしくみ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 情報通信ネットワーク</li> <li>・ データ転送のしくみ</li> <li>・ 情報セキュリティの重要性</li> </ul>			
	1 月	2 月	2 情報システムとデータベース	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 情報サービスとそれを支える情報システム</li> <li>・ データベース</li> <li>・ データの形式とデータモデル</li> </ul>			
	2 月		3 データの活用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ データの収集</li> <li>・ データの分析</li> </ul>			
	3 月						
学習方法	<p>【予習】 教科書や授業で配布するテキストをよく読んでおきましょう。</p> <p>【授業】 実習の時間が多いので、作品等の制作および提出を期限内にできるようにしましょう。</p> <p>【復習】 授業時間内に作品等の完成ができない場合には、放課後に作品等を仕上げるようにしましょう。</p>						
評価の観点・評価規準・評価方法	知識・技能		思考・判断・表現		主体的に学習に取り組む態度		
	<p>・効果的なコミュニケーションの実現、コンピュータの活用について理解し、技能を身につけているとともに、情報社会の人とのかかわりについて理解している。</p>		<p>・事象を情報とその結び付きの視点から捉え、問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的に用いている。</p>		<p>・情報社会との関わりについて考えながら、問題の発見・解決に向けて主体的に情報と情報技術を活用し、自ら評価し改善しようとしている。</p>		
※ 上記の観点を基に、各学期とも評価する。 A：主に考査による観点別評価 B：主に授業等の活動による観点別評価	評価方法		第 1・2 学期	第 3 学期	年度末		
			A：5 割 実習点：3 割 B：2 割 実技試験は 2 回、 B は、作品の提出	A：5 割 実習点：3 割 B：2 割 実技試験は 1 回、 B は、作品の提出	1・2・3 学期の平均		
備考	<p>・実習では、プログラミングについて学習し、Python というプログラミング言語を用いたプログラミングの基礎を理解します。</p> <p>・原則、一人一台端末を使用して実習を行いますが、一人一台端末が配布されるまでは情報教室で授業を実施します。</p>						