

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 図解と実習 (日本文教出版)			副教材等			履修 <input checked="" type="checkbox"/> 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 習 の 年 間 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"> ・ SNSの普及と情報モラル ・ 大切な情報を守るために ・ 情報社会を支える法律 ・ 情報通信技術で変わる社会 		
	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"> ・ コミュニケーションとメディアの変遷 ・ インターネット上のコミュニケーションの特性 ・ ソーシャルメディアの活用と注意点 		
	6月		2 情報デザイン		<ul style="list-style-type: none"> ・ デザインの基本を見てみよう ・ 情報を伝える様々な手段 		
	7月		3 情報のデジタル化		<ul style="list-style-type: none"> ・ デジタルデータと2進法 ・ 文字、音、画像、動画のデジタル化 ・ 圧縮のしくみ 		
	9月	第3章 コンピュ ータとプロ グラム	1 コンピュータのしくみ		<ul style="list-style-type: none"> ・ コンピュータの基本的な構成 ・ CPUとメインメモリ ・ CPUの演算のしくみ 		
	10月		2 アルゴリズムとプログラム		<ul style="list-style-type: none"> ・ アルゴリズムを図式化してみよう ・ プログラムとプログラミング言語 ・ プログラムの構造 		
	11月		3 モデル化とシミュレーション		<ul style="list-style-type: none"> ・ プログラミングスタイルの変化 ・ モデル化とは ・ モデルを利用した問題解決 		
	12月		1 情報通信ネットワークのしくみ		<ul style="list-style-type: none"> ・ 情報通信ネットワーク ・ データ転送のしくみ ・ 情報セキュリティの重要性 		
	1月	第4章 情報通信ネ ットワークと データの活用	2 情報システムとデータベース		<ul style="list-style-type: none"> ・ 情報サービスとそれを支える情報システム ・ データベース ・ データの形式とデータモデル 		
	2月		3 データの活用		<ul style="list-style-type: none"> ・ データの収集 ・ データの分析 		
	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>		
評価方法	第1・2学期		第3学期		年度末		
	<p>※ 上記の観点を基に、2・3学期とも評価する。</p> <p>A：主に考查による観点別評価</p> <p>B：主に授業等の活動による観点別評価</p>		<p>A：5割 実習点：3割</p> <p>B：2割 実技試験は2回、Bは、作品の提出</p>		<p>A：5割 実習点：3割</p> <p>B：2割 実技試験は1回、Bは、作品の提出</p> <p>1・2・3学期の平均</p>		
備考	<p>・ 実習では、Word、Excel、PowerPoint の使い方について学習し、Scratch でプログラミングの基礎を理解します。製作した作品は、提出および発表等を実施します。 ・ 実習の時間を多く取るので、授業は情報教室で実施します。</p>						

