

令和5年度 シラバス

整理番号 F情情報 I 15_A

教科名	情報科	科目名	情報 I		
履修学年	1年AD	学年	履修	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選択	単位数 2 単位
使用教科書 副教材等	図説 情報 I (実教出版)				
学習の目標	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・能力を次の通り育成することを目指す。				

●どのような力を、どのレベルまで身につけるのか【目指す能力とその次元】

評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評価基準	効果的にコミュニケーションの実現、コンピュータやデータの活用について理解を深め技能を習得するとともに、情報社会と人との関りについて理解を深めるようにする。	さまざまな事象を情報とその結び付きとして捉え、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活用する力を養う。	情報と情報技術を適切に活用するとともに、情報社会に主体的に参画する態度を養う。
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 定期考査 ノート提出 演習課題 	<ul style="list-style-type: none"> 定期考査 レポート提出 演習課題 	<ul style="list-style-type: none"> レポート 演習課題

●いつ、何を学ぶか【学習内容】

学期	学習内容	学習活動・ねらい
1学期	<ul style="list-style-type: none"> 序章 情報社会と私たち 1章 情報社会と問題解決 2章 コミュニケーションと情報デザイン 【演習】 Word、Excelの活用と練習	<ul style="list-style-type: none"> 問題解決の意味を理解し、問題解決の流れについて学ぶ。 情報を効果的に分析し、まとめる方法について学ぶ。 演習を通して、相手に伝えやすい表現を学ぶ。
2学期	<ul style="list-style-type: none"> 3章 情報とコンピュータ 4章 アルゴリズムとプログラム 【演習】 PowerPointの活用と練習 スクラッチを用いてアルゴリズムを理解する	<ul style="list-style-type: none"> 2進数を用いてデジタルの世界を体験し、自分で扱えるようになる。 アルゴリズムやフローチャートについて学ぶ。 スクラッチを用いてアルゴリズムの基本構造やプログラミングについて学ぶ。
3学期	<ul style="list-style-type: none"> 5章 モデル化とデータ活用 6章 ネットワークと情報システム 【演習】 パイソンを用いたプログラミング	<ul style="list-style-type: none"> モデル化やシミュレーションについて学ぶ。 様々な発展を遂げるネットワークについて学びを深める。 パイソン言語を用いて実際にプログラミングできるようになる。