

情報

2年

情報 I

2024年度 シラバス

対象		教科	科目名	単位		担当者
2年生 特進コースI・Sクラス		情報	情報 I	必修	2単位	山田 哲也
教科書	東京書籍 「情報 I Step Forward!」		副教材等	東京書籍 「ニューステップアップ情報 I」		
授業のねらい	1. 情報の特徴と情報化が社会に及ぼす影響を理解させる。 2. 情報機器や情報通信ネットワークなどを適切に活用して、情報を収集、処理、表現させる。 3. 効果的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る。					
学習上の留意点	教科書、副教材、学生証(ユーザIDとパスワード)のすべてを毎時間持参する。					
評価方法	各学期の10段階評価は、定期テストの素点に平常点10点を加えたものを絶対評価でつける。平常点は演習課題の評価も踏まえて算出する。学年の評定は、各学期の10段階評価を加えたものを相対評価でつける。					
観点別評価	以下の3観点をそれぞれ、ABCで評価する。①知識及び技能の習得できているかの評価②知識及び技能を活用し、課題を解決するために必要な思考力・判断力・表現力等を身につけているかどうかの評価③知識・技能や思考力・判断力・表現力を身につけるために、自ら積極的に学ぼうとする姿勢があるかの評価。					
学習計画	考査	単元		学習目標		
1 学 期	中間	1章 情報社会	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータ教室でのマナーを理解する。 ・情報、メディアとは何か理解する。 ・問題解決の各場面で活用できる発想法を学習する。 ・情報セキュリティについて学習する 			
	期末	2章 情報デザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・情報技術と生活の変化について理解する。 ・ビットによるコンピュータの情報の扱いを理解する。 ・2進法、10進法、16進法について学習する。 ・デジタル化について学習する。 			
2 学 期	中間	3章 プログラミング コンピュータの構成 アルゴリズムの表現	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータの基本構成を理解する。 ・ソフトウェアの種類について学習する。 ・アルゴリズムの必要性を理解する。 ・アルゴリズムの表現方法について学習する。 			
	期末	3章 プログラミング プログラミング入門 シミュレーション	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムとは何か理解する。 ・モデル化の考え方と、モデルの分類について学習する。 ・シミュレーションの必要性を理解する。 ・モデル化とシミュレーションにおける注意点を学習する。 			
3 学 期	学年末	4章 ネットワークの活用	<ul style="list-style-type: none"> ・情報システムの信頼性について学習する。 ・データベースを処理するシステムについて学習する。 ・データを可視化する方法を学習する。 ・仮説検定の考え方と流れを学習する。 ・相関関係と因果関係について学習する。 			

2024年度 シラバス

対象		教科	科目名	単位		担当者
2年生 進学コースAクラス		情報	情報 I	必修	2単位	山田 哲也
教科書	東京書籍 「情報 I Step Forward!」		副教材等	東京書籍 「情報 I Step Forward! 学習ノート」		
授業のねらい	1. 情報の特徴と情報化が社会に及ぼす影響を理解させる。 2. 情報機器や情報通信ネットワークなどを適切に活用して、情報を収集、処理、表現させる。 3. 効果的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る。					
学習上の留意点	教科書、副教材、学生証(ユーザIDとパスワード)のすべてを毎時間持参する。					
評価方法	各学期の10段階評価は、定期テストの素点に平常点10点を加えたものを絶対評価でつける。平常点は演習課題の評価も踏まえて算出する。学年の評定は、各学期の10段階評価を加えたものを相対評価でつける。					
観点別評価	以下の3観点をそれぞれ、ABCで評価する。①知識及び技能の習得できているかの評価②知識及び技能を活用し、課題を解決するために必要な思考力・判断力・表現力等を身につけているかどうかの評価③知識・技能や思考力・判断力・表現力を身につけるために、自ら積極的に学ぼうとする姿勢があるかの評価。					
学習計画	考査	単元		学習目標		
1 学 期	中間	1章 情報社会	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータ教室でのマナーを理解する。 ・情報、メディアとは何か理解する。 ・問題解決の各場面で活用できる発想法を学習する。 ・情報セキュリティについて学習する 			
	期末	2章 情報デザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・情報技術と生活の変化について理解する。 ・ビットによるコンピュータの情報の扱いを理解する。 ・2進法、10進法、16進法について学習する。 ・デジタル化について学習する。 			
2 学 期	中間	3章 プログラミング コンピュータの構成 アルゴリズムの表現	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータの基本構成を理解する。 ・ソフトウェアの種類について学習する。 ・アルゴリズムの必要性を理解する。 ・アルゴリズムの表現方法について学習する。 			
	期末	3章 プログラミング プログラミング入門 シミュレーション	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムとは何か理解する。 ・モデル化の考え方と、モデルの分類について学習する。 ・シミュレーションの必要性を理解する。 ・モデル化とシミュレーションにおける注意点を学習する。 			
3 学 期	学年末	4章 ネットワークの活用	<ul style="list-style-type: none"> ・情報システムの信頼性について学習する。 ・データベースを処理するシステムについて学習する。 ・データを可視化する方法を学習する。 ・仮説検定の考え方と流れを学習する。 ・相関関係と因果関係について学習する。 			