

情報

2年

情報 I

2026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	柴崎 もも
教科書	実教出版「最新情報 I 新訂版」		副教材等	実教出版「最新情報 I 新訂版 学習ノート」		
授業のねらい	(1) 情報と情報技術及びこれらを活用して問題を発見・解決する方法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わりについての理解を深めるようにする。 (2) 様々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。 (3) 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。					
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 情報社会と問題解決	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータ教室でのマナーを理解する。 ・情報やデータとは何か理解する。 ・情報の特性について理解する。 ・知的財産と個人情報について学ぶ。 			
	期末	2章 コミュニケーションと情報デザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・メディアとコミュニケーションについて学ぶ。 ・情報デザインの工夫を学習する。 ・情報デザインの実践。 			
2 学 期	中間	3章 情報デジタル化とコンピューター	<ul style="list-style-type: none"> ・情報デジタル表現について学習する。 ・コンピューターの仕組みと動作について理解する。 			
	期末	4章 アルゴリズムとプログラミング	<ul style="list-style-type: none"> ・アルゴリズムとプログラミング言語の特徴を理解する。 ・プログラミングの実践により理解を深める。 ・関数を使用したプログラムを作成する。 			
3 学 期	学年末	5章 情報通信ネットワークとセキュリティ 6章 データの活用とシミュレーション	<ul style="list-style-type: none"> ・情報通信ネットワークの構成について理解する。 ・情報セキュリティについて学ぶ。 ・データを可視化する方法を学習する。 ・モデル化の意味、分類、モデル化の手順について理解する。 			

2026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	桑原 寛昭 山田 哲也
教科書	実教出版「情報 I Flex」		副教材等	実教出版「情報 I Flex 学習ノート」		
授業のねらい	(1) 情報と情報技術及びこれらを活用して問題を発見・解決する方法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わりについての理解を深めるようにする。 (2) 様々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。 (3) 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。					
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 情報社会と問題解決	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータ教室でのマナーを理解する。 ・情報やデータとは何か理解する。 ・情報の特性について理解する。 ・知的財産と個人情報について学ぶ。 			
	期末	2章 コミュニケーションと情報デザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・メディアとコミュニケーションについて学ぶ。 ・情報デザインの工夫を学習する。 ・情報デザインの実践。 			
2 学 期	中間	3章 コンピューターと情報機器	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピューターの仕組みと動作について理解する。 ・演算の仕組みや情報の内部表現について学ぶ。 			
	期末	4章 プログラミングとモデル化	<ul style="list-style-type: none"> ・アルゴリズムについて学ぶ。 ・プログラミングの基本を学ぶ。 ・モデル化やシミュレーションについて理解を深める。 			
3 学 期	学年末	5章 ネットワークと情報システム 6章 データベースとデータの活用	<ul style="list-style-type: none"> ・情報システムやネットワークの構成について理解する。 ・情報セキュリティについて学ぶ。 ・データを可視化する方法を学習する。 ・データの分析方法について学ぶ。 			