

令和3年度 授業実施計画書

学 年	1 年	組	科目担当者
教 科 名	情 報	1	
科 目 名	情報の科学	2	
単 位 数	2	3	
必修選択区分	必履修	4	
使用教科書	最新 情報の科学 新訂版（実教出版）	5	
使用副教材		6	
		7	
		8	

学習の目標	1 学期	情報社会の中で起きている良い点、悪い点を理解し、主体的に対応するためにはどのようにすればよいか考える。 我々の生活を支えている情報技術の基本的な仕組み(コンピュータ内の数値や文字の表し方、音や画像の表し方など)について理解する。 著作権や産業財産権などの知的財産権を学習し、守るべきルールについて理解する。
	2 学期	ネットワークの仕組みや必要なセキュリティについて理解する。 アルゴリズムやプログラミング、シミュレーションなどの方法を通して、問題解決の方法について理解する。
	3 学期	問題解決に必要な情報の収集方法について理解する。 総合実習(問題解決実習)を通し、これまで学習した事柄を総合的に理解する。
担当者からのコメント	実習課題やレポート課題なども多く課し、評価の重要な観点となるため、期限を守って確実に提出すること。	

成績評価	観 点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 情報の授業に積極的に参加し、指示された提出物を期限までにしかるべき内容で提出できたか。 ・ 情報技術の仕組みや、コンピュータの活用方法が身に付いたか。 ・ 知的財産権に関する知識を理解し、自ら考察することができたか。 ・ 情報整理、分析する力、問題解決力が身に付いたか。
	方 法	定期考査の成績と実習課題や提出物の内容及び提出状況、出席状況、学習態度などを考慮して総合的に評価する。

授業計画	学期		時間	指導内容	備考
	1 学期	中 間	12	情報社会と私たち デジタル化の特徴、仕組み、論理演算や論理回路	
期 末		12	音、画像などのデジタル化 知的財産権		
2 学期	中 間	14	ネットワークの仕組み 情報セキュリティ		
	期 末	14	問題解決とその方法 アルゴリズムやプログラミング、シミュレーション		
3 学期	学 年 末	18	情報の収集 問題解決の総合実習		