

令和7年度 情報Ⅰ シラバス

科目	情報Ⅰ	単位数	2 単位
対象	部・年次	1・2・3 部	1 年次
目標	情報通信技術（ICT）の科学的な側面を学ぶことで、これからの社会がなぜ情報通信技術を積極的に取り入れようとしているのかを知る。		

■身につける資質・能力と、到達レベル

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
趣旨	効果的な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し、技能を身に付けているとともに、情報社会と人との関りについて理解している。	事象を情報とその結びつきの視点から捉え、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。	情報社会とのかか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技術を活用し、自ら評価し改善しようとしている。
評価方法	定期考査 実技試験 小テスト	定期考査 実技試験	自己評価シート

■学習計画

	学習内容	授業の展開方法	使用教材
前期	情報とメディア 情報社会における法とセキュリティ 情報技術が社会に及ぼす影響 文章の作成 情報のデジタル表現	・小テストや実技考査等で知識及び技能の定着をはかる。 ・思考ツール等を用いて、思考力や表現力を身に付ける。 ・単元ごとに自己評価シートを記入することで、自己の学習に取り組む方法を自ら改善できるように促す。	情報Ⅰ Next（数研出版） デジタル教材 自作プリント Microsoft関連アプリ Google関連アプリ
後期	情報のデジタル表現 情報デザイン プレゼンテーション プログラミング データの分析		

■どのように評価されるか、学習のアドバイス

情報通信技術（ICT）に興味関心を持って授業に取り組みましょう。コンピュータのしくみ等を学ぶ座学の時間や、実際にコンピュータを使いこなす実技の時間があるので、積極的に授業に取り組み情報社会を生き抜く力を身に付けていきましょう。

令和7年度 情報デザイン シラバス

科目	情報デザイン	単位数	3 単位
対象	部・年次	1・2部	3・4 年次選択

目標 情報デザインに関する知識と技術を身に付け、情報デザインに関する課題を発見し解決する力、情報デザインの構築に取り組む態度を養う。

■身につける資質・能力と、到達レベル

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
趣旨	情報伝達やコミュニケーションと情報デザインとの関係について体系的・系統的に理解するとともに、関連する技術を身に付けようとしている。	情報デザインの手法、構成、活用に関する課題を発見し、情報産業に携わる者として合理的かつ創造的に解決しようとしている。	情報デザインによる効果的な情報伝達やコミュニケーションの実現を目指して自ら学び、コンテンツやユーザインタフェースのデザインなどの構築に主体的に取り組もうとしている。
評価方法	定期考査 実技試験 小テスト	定期考査 実技試験	自己評価シート

■学習計画

	学習内容	授業の展開方法	使用教材
前期	第1章 第1節 デザインって何だろう 第2節 何をデザインするのか ●書体と文字の法則 ●文章と箇条書きの法則 第2章 第1節 デザインの造形要素 第2節 観察と表現	・小テストや実技考査等で知識及び技能の定着をはかる。 ・レイアウト実習を通して、デザインの基礎知識の確認や、伝わるデザインの表現力を身につける。 ・思考ツール等を用いて、思考力や表現力を身に付ける。	デジタル教材 自作プリント Microsoft関連アプリ Google関連アプリ
後期	第3節 造形要素の構成 ●レイアウトと配色の法則 第3章 第1節 デザインの検討 第2節 デザインの活用	・单元ごとに自己評価シートを記入することで、自己の学習に取り組む方法を自ら改善できるように促す。	

■どのように評価されるか、学習のアドバイス

どのようなメディア（文字、数字、表、画像、音など）を用いると、自分自身の伝えたいことがより効果的に伝わるのかをよく考えつつ座学や実技に取り組みましょう。

令和7年度 情報デザイン シラバス

科目	情報デザイン	単位数	2 単位
対象	部・年次	3 部	全年次

目標 情報デザインに関する知識と技術を身に付け、情報デザインに関する課題を発見し解決する力、情報デザインの構築に取り組む態度を養う。

■身につける資質・能力と、到達レベル

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
趣旨	情報伝達やコミュニケーションと情報デザインとの関係について体系的・系統的に理解するとともに、関連する技術を身に付けようとしている。	情報デザインの手法、構成、活用に関する課題を発見し、情報産業に携わる者として合理的かつ創造的に解決しようとしている。	情報デザインによる効果的な情報伝達やコミュニケーションの実現を目指して自ら学び、コンテンツやユーザーインタフェースのデザインなどの構築に主体的に取り組もうとしている。
評価方法	定期考査 実技試験 小テスト	定期考査 実技試験	自己評価シート

■学習計画

	学習内容	授業の展開方法	使用教材
前期	第1章 第1節 デザインって何だろう 第2節 何をデザインするのか ●書体と文字の法則 ●文章と箇条書きの法則	・小テストや実技考査等で知識及び技能の定着をはかる。 ・レイアウト実習を通して、デザインの基礎知識の確認や、伝わるデザインの表現力を身につける。 ・思考ツール等を用いて、思考力や表現力を身に付ける。	デジタル教材 自作プリント Microsoft関連アプリ Google関連アプリ
後期	第2章 第1節 デザインの造形要素 第2節 観察と表現 第3節 造形要素の構成 ●レイアウトと配色の法則 第3章 第1節 デザインの検討 第2節 デザインの活用	・単元ごとに自己評価シートを記入することで、自己の学習に取り組む方法を自ら改善できるように促す。	

■どのように評価されるか、学習のアドバイス

どのようなメディア（文字、数字、表、画像、音など）を用いると、自分自身の伝えたいことがより効果的に伝わるのかをよく考えつつ座学や実技に取り組みましょう。