

教科	科目	単位数	学年	学科	区分	使用教科書
工業	情報技術基礎	2	1	デザイン	必修	新情報技術基礎 実教出版

### 1. 学習の到達目標

近年、デザインの制作および制作工程において、コンピュータを使った情報表現は必要不可欠なものとなっています。手仕事としての視覚伝達デザインにおいても、コンピュータを使つての文字組や編集など、デジタル化されている部分が多いです。さらにインターネットやコンピュータグラフィックスなど、これまでの画像のみの表現に加えて音声や動画などの情報表現が求められています。

そこで、これらの表現に必要なコンピュータの知識およびデータの制作・管理方法、グラフィックソフトを使うための基本的な知識と操作方法など、情報技術に関する基礎的な知識を習得するとともに、年々進化している情報化社会に対応できる内容とするものです。

### 2. 学習の評価

評価の観点	関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
評価の規準	CGなどマルチメディアに関心を持ち、その基本的な知識と技術の修得に意欲的に取り組む態度を身に付ける。	CGなどマルチメディアを活かして表現できるような思考・判断能力を身に付けている。	CGなどマルチメディアを活かした技術を身に付け、ソフトウェアを使いこなすことができる。	CGなどマルチメディアにおける基本的な知識と技術を性格に理解し、表現できる能力を身に付けている
評価の方法	出席状況、授業態度、学習の取り組み状況、課題・ノートなどの提出物の状況、定期考査、検定試験結果などを総合的に判断して評価します。			

### 3. 教科からのメッセージ

コンピュータやネットワークを使用するための知識や技術なので、ほとんど外来語でカタカナ言葉が多いことが特徴です。それらの意味や語句を覚えることは大変ですが、全てWebデザインやデジタル映像編集などのコンピュータグラフィックスに必要なことばかりなので、技術を学ぶためにも必要となってきます。実習で筆や烏口を使い、多彩な色彩のポスターカラーで表現できるように、情報技術基礎で学習したことを生かして、コンピュータや様々なソフトウェアを使って自分の思い通りに表現できるようになりましょう。

# 1年 情報技術基礎 年間指導計画表

単位数（2単位） 教科書：情報技術基礎（実教出版）

目標	情報に関する基礎的な知識と技術を習得させ、コンピュータを実際に活用できる能力と態度を育てる。		
月	大項目	中項目	時数
4	産業社会と情報技術	ア 情報化の発展と産業社会 (コンピュータグラフィックスの基礎)	14
5		イ 情報のモラルと管理 (コンピュータグラフィックスの基礎)	
		ウ ネットワークシステム (コンピュータグラフィックスの基礎)	
6	ハードウェア	ア 論理回路 (技術の基礎)	14
		イ 処理装置の構成と動作 (技術の基礎)	
7		ウ 周辺装置 (技術の基礎)	
		エ オペレーティングシステム (技術の基礎)	
8	マルチメディア・制御・通信	ア マルチメディアの活用	14
9		イ コンピュータ制御	
10		ウ データ通信とネットワーク	
11	プログラミング	ア 流れ図 (3次元CGの制作)	12
		イ 基本的なプログラミング (3次元CGの制作)	
12		ウ プログラム及びデータの取り扱い (3次元CGの制作)	
1	ソフトウェア	ア アプリケーションソフトウェアの活用	16
2			
3			