

令和7年度 年間指導計画(シラバス)

学科	教科	科目(講座名)	対象学年	単位数	教科書	使用教材
福祉教養科	家庭	生活産業情報	2年次以降	2	生活産業情報(実教出版)	30時間でマスター Office2021(実教出版) 令和7年度版全商ビジネス文書実務検定模擬試験問題集3級(実教出版)
学習の到達目標			生活産業の各分野における情報の意義や役割、情報及び情報技術を活用する方法について体系的・系統的に理解しているとともに、関連する技術を身に付けている。 生活産業に関する課題を情報及び情報技術を活用して発見し、生活産業を担う職業人として合理的かつ創造的に解決する力を身に付けている。 生活産業における情報及び情報技術の活用や専門性の向上を目指して自ら学び、生活の質の向上と社会の発展に主体的かつ協働的に取り組む態度を身に付けている。			
学期	月	単元	学習内容		到達度目標(学習のねらい)	
前期	4月	第1章 情報化の進展と生活産業	1節 情報化の進展と社会		・情報通信ネットワークを活用した生活情報の送受信が進展してきたこと、今後予想される情報社会についての概要を理解する。 ・情報化が進展したことによる私たちの生活や産業における変化と、その問題点について理解したうえで、その解決に向けて考察する。	
			2節 生活産業における情報化の進展		・衣食住、保育、家庭看護及び介護などのヒューマンサービスにかかわる生活産業の各分野で、情報技術がどのように利用されているかを、具体例とともに理解する。	
		第2章 情報モラルとセキュリティ	1節 情報モラルとマナー		・ネットワーク社会のモラルとマナーについて、具体的な事例を踏まえて理解する。 ・個人情報や知的財産権について理解する。自分自身の情報管理の重要性とともに、日常生活の中で侵害する側になっていないか確認する。 ・情報関連の法律の概要を理解する。	
			2節 情報通信ネットワークのしくみとセキュリティ管理		・ネットワークも社会の一部であり、サイバー犯罪も存在することを事例をもとに理解する。 ・サイバー犯罪対策としてのセキュリティ管理を理解し、日常レベルで個人が実践すべきセキュリティ管理について考察する。	
	5月	第3章 コンピュータとプログラミング	1節 コンピュータの基本構成		・情報機器の基本構成(ハード・ソフト)と、それぞれの機能と動作を理解する。	
			2節 モデル化とシミュレーション		・モデル化とシミュレーションの概要を理解し、具体的な活用例について学ぶ。	
			3節 アルゴリズムとフローチャート		・プログラミングに関する基礎的・基本的な知識を学び、簡単なアルゴリズムで表現した処理手順を実行することで、自動的に処理ができることを理解する。	
	6月	第4章 生活産業におけるコミュニケーションと情報デザイン	1節 メディアの特性		・様々なメディアの特性とコミュニケーション手段の特徴を理解する。	
			2節 コミュニケーション		・生活産業の中で消費者と企業がどのようにコミュニケーションに利用しているかを理解する。 ・情報コンテンツの作成にあたり、メディアの特性を理解し、伝えたい情報を目的や対象の年齢や障がいの程度などをふまえた工夫が情報デザインに求められることを理解する。	
			3節 情報デザインの課題		・すべての人に必要な情報を伝えるための工夫が求められるとともに、課題もあることを理解する。	
	7月	第5章 各種アプリケーションの基本操作	1節 文書作成ソフトの利用		・文書作成ソフトの概要を理解し、操作方法を習得する。	
			2節 表計算ソフトの利用		・表計算ソフトの概要を理解し、操作方法を習得する。 ・グラフの適切な選択ができるようになる。 ・適切な関数を選択し、利用できるようになる。	
			3節 プログラミングソフトの利用		・表計算ソフトに付随するマクロ言語により、プログラミングソフトの概要を理解する。 ・プログラミングソフトの操作方法を習得する。 ・コードを実行することで、必要な処理がされることを理解する。	
9月						
後期	10月	第5章 各種アプリケーションの基本操作	4節 プレゼンテーションソフトの利用		・プレゼンテーションソフトの概要を理解し、操作方法を習得する。 ・実際のプレゼンテーションにおける注意点を理解する。	
	5節 画像処理ソフトの利用			・画像処理ソフトの概要を理解し、操作方法を習得する。		
	6節 動画に関連したアプリケーションの利用			・動画編集ソフトの概要を理解し、操作方法を習得する。		
	7節 Webページ作成ソフトの利用			・Webページ作成ソフトの概要を理解し、操作方法を習得する。 ・Webページの構成を理解する。		
	11月	第6章 生活産業に関連した情報デザイン	1節 食生活関連分野での利用		・2テーマ程度の応用実習をする。	
	2節 衣生活関連分野での利用			・それぞれの分野、対象、目的を明確にした情報コンテンツの作成を行う。		
	3節 住生活関連分野での利用			・関連した情報を収集・処理・分析し、表現することができるようになる。		
4節 ヒューマンサービス関連分野での利用			・伝えたい情報を効果的に発信する方法について理解し、それを実践できる技術を身に付ける。			
5節 消費生活関連分野での利用			・各種アプリケーションを必要に応じて使い分け、効果的に利用することができる。			