

教科名		情報科	科目名	情報 I
対象学年		高校 2 年	コース・選択等	全コース
単位数		2 単位	教科書 (出版社)	高等学校 情報 I (数研出版)
使用教材		①教科書 ②高等学校 情報 I サポートノート (数研出版) ③基礎からはじめる情報リテラシー Office2019対応 (実教出版) ④Python入門 プログラミングの基礎から応用まで (東京書籍)		
学習のねらい		情報社会を支える情報技術の役割や影響を理解させるとともに、情報モラルを踏まえて適切に判断し表現することができる考え方を習得させ、情報社会の発展に主体的に寄与する能力と態度を育てる。ICTを問題解決に利用できる知識、技術を習得する。		
1 学期 学習 内容 と 流 れ	学期・ 月等	単 元	ね ら い	留 意 点
	4 月	オリエンテーション・生成AI実習 第 1 編 第 1 章 情報とメディア A 情報とは何か B 情報源と情報の検証 C 情報とメディアの特性 D 問題解決	・実際に生成AIを利用することで、利用方法について考える。 ・「情報」とは何かを理解させる。 ・様々なメディアの特徴や、情報の適切な表現形式について理解させる。 ・情報や情報技術を活用して問題を発見・解決する方法を身に付けさせる。	・クロスチェックの重要性を理解させる。 ・情報の表現形式の変換により、失われたりつけ加わったりする情報を、写真から文章などの変換事例を挙げて考えさせる。 ・問題解決のプロセスを理解させる。
		第 4 編 第 2 章 データベース A データベース B さまざまな情報システム	・データベースの概念及びデータベース管理システムの機能やデータの損失を防ぐしくみについて理解させる。	・情報システムが使われている身近なサービスについて、どんな情報がどのように処理されているか理解させる。
		<u>実習 (Excel)</u>	Excelの基本操作技術を習得し、活用する能力を身に付けさせる。	③の教材を使用する。
	5 月	第 3 章 データの分析 A データのさまざまな形式 B データの収集と整理 C データの分析 1 D データの分析 2	・データを表現・蓄積するためのデータの形式に関する知識と、データの収集、整理、分析する方法について理解させる。 ・表計算ソフトウェアなどを使って簡単なデータ処理や分析を行う方法を身に付けさせる。	・データ分析の方法を習得させるとともに、得られた結果からどのようなことがわかるか考えさせる。
		第 2 編 コミュニケーションと情報デザイン 第 3 章 情報デザイン A 情報を表現する方法	・情報デザインが人や社会に果たしている役割を理解させる。	・伝えたい情報をわかりやすく表現するために必要な知識と技術を習得させる。
		<u>実習 (Excel)</u>	統計グラフの作成と発表	自ら設定したテーマで統計グラフの作成を行い、発表を行う。

2 学 期 学 習 内 容 と 流 れ	学期・ 月等	単 元	ね ら い	留 意 点
	6 月	第1編 第3章 情報技術が社会に及ぼす影響 A 情報技術の発展の光と影 B 情報技術の適切な活用	・人工知能など、発展する情報技術と情報技術がもたらす社会の変化や経済の効率化について理解させる。 ・情報格差、インターネット依存症、インターネット上のトラブルなどを学び、情報技術の適切な活用について理解させる。	・インターネット依存症に関連し、自身の1日のインターネットの利用時間を見直す活動を取り入れる。 ・望ましい情報社会の在り方について考えたり、情報社会をよりよくする方法について提案したりする活動を取り入れる。
		第2章 情報社会における法とセキュリティ A 情報社会と法規・制度 B 個人情報の適正な利活用と保護 C 知的財産権 D 情報セキュリティ E 情報セキュリティ対策の技術 F 情報セキュリティ対策への意識	・情報社会で生きるために、法規や個人の責任、情報モラルにもとづいた行動について理解させる。 ・知的財産権の保護の必要性とともに、そのために必要な法規及び個人の責任について理解させる。 ・情報セキュリティの重要性とセキュリティ対策の方法を理解させる。	・知的財産権にかかわる具体的な事例を通して理解させる。 ・情報セキュリティに関しては、パソコンだけでなく、スマートフォン等に関しても注意を喚起する。 ・二段階認証、ファイアウォールなどのセキュリティ対策の具体例を学ばせる。
		Excel実技テスト		
	7 月	実習（プログラミング）	プログラミングの記述の仕方を習得し、活用する能力を身に付けさせる。	④の教材を使用する。
	9 月	第3編 コンピュータとプログラミング 第2章 プログラミング A アルゴリズム B プログラミング言語とは C プログラミングの方法1 D プログラミングの方法2 E プログラミングの方法3	・問題の解法をアルゴリズムを用いて表現する方法を身に付けさせる。 ・プログラミング言語の実行のしくみやプログラミングの基本を理解させるとともに、プログラミングによってコンピュータを活用する方法を身に付けさせる。	・簡単なプログラムの作成を通してアルゴリズムの基本を理解させる。 ・アルゴリズムとプログラムの作成を通して、効率的なアルゴリズムの重要性について考えさせる。
	10月	第3章 モデル化とシミュレーション A モデル化 B シミュレーション C 乱数を使うシミュレーション	・モデル化とシミュレーションの考え方や方法を理解させる。	・モンテカルロ法や待ち行列などシミュレーションの実習を行う。
	11月	第2編 コミュニケーションと情報デザイン 第1章 情報のデジタル表現 A アナログとデジタル B デジタル情報の表現 C 文字のデジタル表現 D 音のデジタル表現 E 画像のデジタル表現 F データの圧縮	・情報のデジタル化の基礎的な知識と、アナログとデジタルのちがいとデジタル情報の特徴を理解させる。 ・ビットの概念や2進法の表現、また、それぞれのデジタル化の原理と表現方法を理解させる。	・デジタル化によるメリットやデメリットを対比させながら説明する。 ・デジタル化により、情報を劣化させずに処理が容易にできることを理解させる。 ・2進法、10進法の関係を正しく理解させる。

3 学 期 学 習 内 容 と 流 れ	学期・ 月等	単 元	ね ら い	留 意 点
		<u>実習（プログラミング）</u>	プログラミングの記述の仕方を知得し、活用する能力を身に付けさせる。	④の教材を使用する。
		<u>プログラミング実技テスト</u>		
	12月	第3編 コンピュータとプログラミング 第1章 コンピュータのしくみ C コンピュータでの数値の内部表現	・コンピュータで扱う数値の特徴について理解させる。	・コンピュータで扱う数値の特徴について、そのしくみを理解させる。
		<u>実習（プログラミング）</u>	プログラミングの記述の仕方を知得し、活用する能力を身に付けさせる。	④の教材を使用する。
	1月	第2編 コミュニケーションと情報デザイン 第2章 コミュニケーション手段の発展と特徴 A 通信とその進展 B 情報の発信とメディアの性質	・古代からの技術的な進歩やコンピュータを使った通信の歴史を概観し、コミュニケーション手段の発展について理解させる。 ・情報伝達のメディアの性質を科学的に理解させるとともに、情報をわかりやすく表現し効率的に伝達するために、適切な情報機器やメディアを選択し利用する方法を身に付けさせる。	・身近なコミュニケーション手段を取り上げ、情報通信技術の進展がコミュニケーション手段を変化させてきたことを理解させる。 ・メディアやコミュニケーション手段を目的や状況に応じてどのように選択するかを考える活動を取り入れる。
		第3編 コンピュータとプログラミング 第1章 コンピュータのしくみ A コンピュータの構成 B 論理回路	・コンピュータや外部装置やソフトウェアの基本的なしくみや特徴を理解させる。 ・コンピュータで扱う情報の特徴とコンピュータの能力との関係について理解させる。	・CPU、記憶装置、入出力装置、OS、ファイルの基礎などについて、できるだけ実物を扱いながら、そのしくみを理解させる。
	2月	第4編 情報通信ネットワークとデータの活用 第1章 ネットワークのしくみ A コンピュータネットワーク B パケット通信 C 通信の信頼性 D IPアドレスとドメイン名 E WWWのしくみとURL F 情報の暗号化	・情報通信ネットワークの基本的な方式やプロトコルの役割について理解させる。 ・通信の信頼性や情報セキュリティを確保するための方法や技術について理解させる。 ・目的に応じて、情報通信ネットワークの方式やプロトコルを選択や情報セキュリティを確保したりする方法について考えさせる。	・ハブやルータなどの機器やLAN接続の形態などについて理解させる。 ・パケット通信の原理とメリット、通信の信頼性を確保する方法について理解させる。 ・電子メールやウェブサイトなどインターネットの基本的なしくみを理解させる。
		第2編 コミュニケーションと情報デザイン 第3章 情報デザイン B ユニバーサルデザイン C プレゼンテーション	・伝える目的や受け手の状況をふまえた適切かつ効果的な情報デザインを考えさせる。 ・コミュニケーション手段の1つとしてプレゼンテーションの基本、重要性、手法を理解し、情報デザインの考え方や方法を表現する技能を身に付けさせる。	・バリアフリーやユニバーサルデザインの重要性を認識させる。 ・プレゼンテーションの実習では、生徒どうしで相互評価させ、改善させる場面も取り入れる。

学期・ 月等	単 元	ね ら い	留 意 点
	<u>実習（プログラミング）</u>	プログラミングの記述の仕方を知得し、活用する能力を身に付けさせる。 I コースはscratchでゲーム作成を行う。	④の教材を使用する。 プリント
学習の 留意点・ 評価など	コンピュータの操作の習得を目的とするのではなく、現代社会で役立つ情報活用能力の育成と情報社会を正しく生き抜く力を育成する。 評価については、定期テスト「知識・技能」「思考・判断・表現」の2観点に分け出題する。実技テストは20点満点とし、「思考・判断・表現」で評価する。「主体性」は提出物20点満点と授業態度で評価する。		
備 考			

教科名		情 報 科		科 目 名		情 報		
対象学年		高校2年		コース・選択等		コースⅠ 選択（2選－2）		
単位数		2単位		教科書 （出版社）		図解まるわかり データベースのしくみ（翔泳社）		
使用教材		教科書・プリント						
学習の ねらい		今日、情報化が進む中で多くのデータを扱ったり管理したりすることで、企業の売り上げにつなげるということが増えている。その膨大なデータを整理して活用するためのシステムにデータベースがある。本授業では、データベースを操作するための言語であるSQLを習得し、データベースにデータを挿入したり検索したりできるようにする。そして、データベースを用いてデータの分析を行う。						
学 習 内 容 と 流 れ	学期・月等		単 元		ね ら い		留意点	
	1学期	4月	オリエンテーション					
			Lesson1-1 データベースの基礎を知る		データベースとは何かを理解し、有用性を確認する。			
		5月	データベース実習支援ツールsAccess		POSレジのしくみをExcelを用いて理解する。データベース実習支援ツールsAccessを活用して、データの分析ができるようになる。		sAccessを使ったデータの分析の小テストを実施する。	
	6月	Lesson1-3 実習用データベースを作成する		データベースの基本操作を習得する。				
		Lesson1-4 表を作成してデータを登録する		データベースにデータを登録する方法を習得する。				
	2学期	7月	Lesson2-1 無条件でデータを検索する		条件を指定せずにデータを検索する方法を習得する。			
			Lesson2-2 条件に該当するデータを検索する		「等しい／等しくない」「大きい／小さい」「以上／以下」という条件を指定して検索する方法を習得する。			
		9月	Lesson2-3 複数の条件を指定してデータを検索する		AND、OR、NOTという論理演算子を使って、複数の条件を指定したり、条件の否定を検索する方法を習得する。			
			Lesson2-4 あいまいな条件でデータを検索する		ワイルドカードを使って、あいまいな条件で検索する方法を習得する。			
		Lesson3-1 データを大きい順や小さい順で表示する		検索結果を値の大きい順や小さい順で整列して取得する方法を習得する。				
10月		Lesson3-2 平均値や最大値を求める		データの平均値や最大値を求めるための関数を習得する。				
		Lesson3-3 社員表と部署表を結合する		表と表を結合してデータを取得する方法を習得する。				

学習内容 と流れ	学期・月等		単 元	ね ら い	留意点
		11月	Lesson3-4 データをグループ化する Lesson4-1 ビューを使う Lesson4-2 サブクエリを使う Lesson5-1 データの登録	データを検索した後で、データをグループ分けする方法を習得する。 SELECT命令を使ったSQL文に名前を付けてデータベースに保存したビューを使いこなせるようになる。 SQL文の先頭ではない場所でSELECT命令を使う方法を習得する。 INSERT命令を使ってデータを登録できるようにする。	教科書で扱ったSQLの操作に関する小テストを実施する。
3 学期		12月	Lesson5-2 データの更新	UPDATE命令を使ってデータを更新できるようにする。	
		1 月	Lesson5-3 データの削除とトランザクション処理	DELETE命令を使ってデータを削除できるようにする。	
		2 月	SQLの活用 1. クロス集計 2. デシル分析 3. バスケット分析 4. 時系列分析	SQLの活用として、ビジネスデータ解析でよく使われる手法を体験する。	
学習の留意点・評価など		<定期テスト> 100点満点、記述式、「知識・技能」「思考・判断・表現」の2観点に分けて出題する。 <小テスト> 20点満点、実技テスト（コンピュータを使ったテスト）、「知識・技能」に加算する。 <主体性> 定期テストや小テスト、提出物（30点満点）、授業態度で評価する。			
備 考					

教科名		情 報 科		科 目 名		情 報 Ⅱ	
対象学年		高校3年		コース・選択等		コースⅠ 選択（A2）	
単位数		2単位		教 科 書 （出版社）		情報Ⅱ（東京書籍）	
使用教材		教科書 情報Ⅱ学習ノート（東京書籍）					
学習の ねらい		Society5.0の社会を生き抜くうえでの必要な資質・能力を身に付ける。具体的な問題の発見・解決を行う学習活動を通して、問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を活用するための知識と技能を身に付ける。適切かつ効果的、創造的に活用する力を養い、情報社会に主体的に参画し、その発展に寄与するための資質・能力を養う。					
学 習 内 容 と 流 れ	学期・月等		単 元		ね ら い		留意点
	1学期	4月	オリエンテーション 実習 生成AIを使ってみよう		・実際に生成AIを利用することで、利用方法について考える。		
			理論編 3章 データサイエンス 07 社会にあふれるデータ 08 データベースの管理と制作		・多様かつ大量のデータの存在やデータ活用の有用性、データサイエンスが社会に果たす役割について理解し、目的に応じた適切なデータの収集や整理、整形について理解し技能を身に付けるとともに、目的に応じて、適切なデータを収集し、整理し、整形する。		
		5月	実習編 3章 データサイエンス 13 データを地図上に可視化する 14 ガチャは何回引けば当たるのか		・データの収集方法を確認するだけでなく、情報の表現方法を体験する。 ・シミュレータを作成してシミュレーションすることができるようになる。		
		6月	理論編 3章 データサイエンス 09 データの収集と整理 10 データの分析と分類 11 モデルの評価と検証		・データに基づく現象のモデル化やデータの処理を行い解釈・表現する方法について理解し技能を身に付けるとともに、将来の現象を予測したり、複数の現象間の関連を明らかにしたりするために適切なモデル化や処理、解釈・表現を行う。 ・データ処理の結果を基にモデルを評価することの意義とその方法について理解し技能を身に付けるとともに、モデルやデータ処理の結果を評価し、モデル化や処理、解釈・表現の方法を改善する。		
		7月	実習編 3章 データサイエンス 16 キーボードの配列を研究しよう 17 星座ランキングを分析しよう		・クラスタリングを経験し、考察することができる。		

学期・月等		単 元	ね ら い	留意点
学 習 内 容 と 流 れ	2 学期	9 月	理論編 1 章 情報社会 01 情報社会の進展と情報技術 02 コミュニケーションの多様化 03 人間の知的活動への影響	・ 情報技術の発達の歴史を踏まえ、情報社会の進展について理解するとともに、将来の情報技術と情報社会の在り方について考察する。 ・ 情報技術の発達によるコミュニケーションの多様化について理解するとともに、そのような社会におけるコンテンツの創造と活用の意義について考察する。 ・ 情報技術の発達によるコミュニケーションの多様化について理解するとともに、人の知的活動が変化する社会における情報システムの創造やデータ活用の意義について考察する。
			実習編 1 章 情報社会 01 うわさの研究	・ うわさやデマについて考え、騙されないための力を身に付ける。
		10 月	理論編 2 章 コンテンツ 04 メディアの特性と利用 05 コンテンツの制作 06 コンテンツの発信	・ 多様なコミュニケーションの特徴とメディアの特性との関係について理解するとともに、目的や状況に応じて、コミュニケーションの形態を考え、文字、音声、静止画、動画などを選択し、組み合わせを考える。 ・ 文字、音声、静止画、動画などを組み合わせたコンテンツを制作する技能を身に付けるとともに、情報デザインに配慮してコンテンツを制作し、評価し改善する。 ・ コンテンツを様々な手段で適切かつ効果的に社会に発信する方法を理解するとともに、その際の効果や影響を考え、発信の手段やコンテンツを評価し改善する。
			実習編 2 章 コンテンツ 05 プログラムで絵を描こう 06 3Dの新製品の開発をしよう	・ 実装したお絵かきソフトや3DCGソフトウェアの使い方を習得し、活用する能力を身に付ける。
	3 学期	11 月	07 キャラクターを動かそう 08 楽しく体を動かそう	・ 3DCGにアニメーションをつける方法を習得し、活用する能力を身に付ける。 ・ マイコンボードでプログラミングを行い、オリジナルコンテンツを制作する。
		12 月	理論編 4 章 情報システム 13 情報システム 14 情報セキュリティ技術	・ 情報システムにおける、情報の流れや処理の仕組み、情報セキュリティを確保する方法や技術について理解するとともに、それらによって提供されるサービスについて、その在り方や社会に果たす役割と及ぼす影響について考察する。

学期・月等		単元	ね ら い	留意点
学 習 内 容 と 流 れ	1 月	実習編 4 章 情報システム 22 テキストマイニングしてみよう	・ テキストマイニングを経験し、分析することができる。	
		理論編 4 章 情報システム 15 情報システムの設計 16 情報システムのプログラム	・ 情報システムの設計を表記する方法、設計、実装、テスト、運用等のソフトウェア開発のプロセスとプロジェクト・マネジメントについて理解するとともに、情報システムをいくつかの機能単位に分割して制作し統合するなど、開発の効率や運用の利便性などに配慮して設計する。 ・ 情報システムを構成するプログラムを制作する方法について理解し技能を身に付けるとともに、これを制作し、その過程を評価し改善する。	
		実習編 4 章 情報システム 23 掲示板システムを作ろう	・ 掲示板システムを作成し、情報システムについての理解を深める。	
	作品制作	・ ここまでに習得したことを使って、自由に作品を制作する。		
学習の留意点・評価など		<定期テスト> 100点満点、記述式、「知識・技能」「思考・判断・表現」の2観点に分けて出題する。 <平常点> 30点満点（最終的に30点満点になるように調整）、提出物で評価する。		
備 考				

教科名		情 報 科	科 目 名	Webデザイン資格講座
対象学年		高校3年	コース・選択等	コースⅠ（選択A5）
単位数		2単位	教科書 （出版社）	画像情報教育振興協会
使用教材		入門Webデザイン（Webデザイナー検定ベーシック対応）		
学習のねらい		現在、Webから発信される情報は私たちにはなくてはならないものになっている。本授業では、Webページ制作に必要なデザイン、HTMLやCSSの基礎知識を体系的に学ぶことで、情報発信者に必要な技術と知識を身につける。また、本授業は、Webデザイナー検定（ベーシック）（CG-ARTS協会）に対応しており、合格をめざす（受験は任意）。		
学 習 内 容 と 流 れ	学期・月等	単 元	ね ら い	留意点
	4月10日	オリエンテーション	本授業のねらいを理解する	40分短縮
	4月17日	Webデザインへのアプローチ	Webサービスの成り立ちと種類を知る	
	4月24日	Webデザインへのアプローチ	Webサイトの制作フローの全体を外観する	
	5月1日	コンセプトと情報設計	コンセプトと情報設計について知識を深める	
	5月8日	デザインと表現手法	文字、色の種類と効果について知る	
	5月15日	デザインと表現手法	画像、インフォグラフィックスについて知る	
	5月29日	デザインと表現手法	ナビゲーションの種類と効果について知る	
	6月5日	デザインと表現手法	レイアウト、インタラクションについて知る	
	6月12日	Webページを実現する技術	HTMLの基礎を理解する	
	6月19日	Webページを実現する技術	CSSの基礎を理解する	
	7月10日	Webページを実現する技術	Webページの制作を行う	
	9月4日	復習	今まで学んだことの復習を行う	
	9月11日	Webページを実現する技術	Webページの制作を行う（つづき）	
	9月25日	Webページの動的表現	JavaScriptの基礎を理解する	
	10月2日	Webサイトの公開と運用	テスト、公開、評価、運用の流れを理解する	40分短縮
	10月16日	情報セキュリティ	情報セキュリティの基礎を理解する	
	11月6日	知的財産権	知的財産権に関する基本的な考え方と、著作権について理解する	
	11月13日	Webデザイナー検定・過去問	過去問に取り組む	
	11月20日	自由課題	今まで学んだ知識を活用しながら、Webページの制作を行う。1/22に制作したWebページの評価と振り返りを行う。	
12月4日	自由課題			
12月18日	自由課題			
1月8日	自由課題			
1月15日	自由課題			

	学期・月等	単 元	ね ら い	留意点
	1月22日	発表		
学習の留意点・評価など	授業出席基準を満たせば単位認定をする。 課題、発表、学習態度を総合して評価する。			
備 考	CG-ARTS Webデザイナー検定 後期試験日程：11/29（受験は任意）			

教科名		情 報 科	科 目 名	情報基礎講座
対象学年		高校 3 年	コース・選択等	コース I （A 5 選択）
単位数		2 単位	教 科 書 （出版社）	日本情報処理検定協会
使用教材		情報処理技能検定試験（表計算）模擬問題集 3 ・ 4 級編 情報処理技能検定試験（表計算）模擬問題集 2 ・ 準 2 級編		
学習の ねらい		情報処理技能検定試験 2 級 ・ 準 2 級を目指す。（受験は任意） 企業の職場で求められている職務遂行上の課題や問題を、自身が有する知識や技能を発揮して解決 することができる能力の育成する。		
学 習 内 容 と 流 れ	学期・ 月等	単 元	ね ら い	
	4 月 5 月	オリエンテーション	社会で求めれれている能力を理解する。	
		・ 文章入力スピード認定模試問題 ・ 情報処理技能検定試験 3 ・ 4 級模擬問題	ICT活用する上で、基本であるタイピング速度を 向上させる。 練習問題に取り組むことで、合格点を取るための スキルを身につける。	
	6 月 7 月	・ 文章デザイン検定模試問題 ・ 情報処理技能検定試験 2 ・ 準 2 級模擬問題	ビジネス文書の作成を行わせることで、レイアウトや体裁の整え方を学習させる。 また、練習問題に取り組ませることで、合格点を 取得するためのスキルを身につけさせる。	
	9 月	情報処理機能検定 受験対策		
	10月	情報処理機能検定試験（1 回目）		
	11月	情報処理機能検定 受験対策		
	12月	情報処理機能検定試験（2 回目）		
	1 月	プレゼンテーション作成検定模試問題	模試問題に取り組ませることで、実践的な資料作成スキルを身につけさせる。	
学習の 留意点・ 評価など		模擬問題、提出作品から観点別評価（A B C）で評価する。		
備 考		情報処理技能検定試験 2 級 ・ 準 2 級を目指す。（受験は任意） 金城学院大学の講師による講演会（2 回）		

教科名		情 報 科		科 目 名		情 報 I	
対象学年		高校 3 年		コース・選択等		コースⅡ・Ⅲ 選択（B2・C2）	
単位数		1 単位		教科書 （出版社）		2027実戦攻略「情報Ⅰ」大学入学共通 テスト問題集（実教出版）	
使用教材		教科書 高等学校 情報Ⅰ（数研出版） 高等学校 情報Ⅰ サポートノート（数研出版）					
学習の ねらい		問題演習を通して、大学入学共通テストや私大入試に対応する力を身に付ける。					
学 習 内 容 と 流 れ	学期・月等		単 元		ね ら い		留意点
	1 学期	4 月	オリエンテーション 第 3 章 コンピュータとプログラ ミング ・論理回路 ・モデル化とシミュレー ション		2 年次の情報Ⅰで扱うことのできな かった論理回路について理解する。		必要に応じてコン ピュータ室で 実習を行う
		5 月	・フローチャート ・プログラミング		2 年次の情報Ⅰで学習した内容を復習 し、入試問題にも対応できる力を身に 付ける。		
		6 月	・ソート		2 年次の情報Ⅰに扱うことのできな かったソートを重点的に扱い、理解を 深める。		
	2 学期	7 月	・プログラミング（発展）		さいころの確率やランダムウォークな どの発展的な内容を扱い、1 学期に学 習した内容の総まとめを行う。		
		9 月	第 4 章 情報通信ネットワーク とデータの活用 ・ネットワーク ・メールの送受信の仕組み		ネットワークの仕組みなどの理解を深 める。		
		10 月	・データの分析		データの分析の問題に重点的に取り組 み、入試問題にも対応できる力を身に 付ける。		
		11 月	第 2 章 コミュニケーションと 情報デザイン ・デジタル化		デジタル化の理解を深める。		
	3 学期	12 月	実戦演習		大学入学共通テストに向けた実戦演習 を行い、入試本番に備える。		
学習の 留意点・ 評価など		1・2 組合同で評価する。主に定期テストで評価する。 定期テストは、100 点満点、記述式、「知識・技能」「思考・判断・表現」の 2 観点に分けて出題する。 毎週、基本事項の確認のための課題を与え、評価に加える。					
備 考							