

令和8年度 情報 I 年間計画

レポート	
学習の到達目標	情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、情報技術を活用して問題の発見・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適切かつ効果的に活用し、情報社会に主体的に参画するための資質・能力を養う。

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
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、技能を身につけているとともに、情報社会と人との関わりについて理解している。	事象を情報とその結び付きの視点から捉え、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。	情報社会との関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と情報技術を活用し、自ら評価し改善しようとしている。

単元	レポート	学習内容	学習内容と対応したコンテンツ	スクーリング	
				平日	日曜
情報社会 情報デザイン	1	情報モラル・情報の特性・情報セキュリティ・情報社会を支える法律を学ぶ。	解説資料1	1	1
		ネット上のコミュニケーションの特性と情報デザインを学ぶ。 PC実習ピクトグラムを制作する。	NHK 高校講座 第2～10回		2
		情報のデジタル化	文字、音、画像、動画のデジタル化のしくみと圧縮について学ぶ。	2	3
モデル化とシミュレーション プログラミング	2	コンピュータの基本的な構成と CPU による演算のしくみを学ぶ。 PC実習アルゴリズムの基本構造を学ぶ。	解説資料2	3	4
		PC実習Scratchでプログラミングを体験する。	NHK 高校講座 第11～15回		5
		モデル化とシミュレーション	PC実習社会の事象をモデル化し、シミュレーションを通してモデルを評価する方法を学ぶ。	4	6
データベース 情報通信ネットワーク	3	情報ネットワークのしくみを学ぶ。 サイバー犯罪について学ぶ。	解説資料3	5	7
		PC実習sAccessで、データベースを体験する。 ビッグデータ・情報システムの活用を考える。	NHK 高校講座 第1・16・17・19回		8
		データの収集	課題を設定し、課題を解決するための情報収集について学ぶ。	6	9
データの活用と分析	4	数値データの整理と分析方法を学ぶ。 PC実習散布図と相関を学び、散布図を作成する。	解説資料4	7	10
		PC実習表計算ソフトの活用方法を学ぶ。	NHK 高校講座 第18・20回		8
		テキストマイニングまとめ	PC実習定性的なデータの分析方法を学ぶ 1年間の学習を振り返る。	8	12

令和8年度 情報Ⅱ 年間計画

学習の到達目標	情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、情報技術を活用して問題の発見・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適切かつ効果的、創造的に活用し、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・能力を育成する。
---------	--

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
多様なコミュニケーションの実現、情報システムや多様なデータの活用について理解を深め技能を習得するとともに、情報技術の発展と社会の変化について理解を深めている。	事象を情報とその結び付きの視点から捉え、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、創造的に用いている。	情報社会との関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と情報技術を活用し、自ら評価・改善し新たな価値を創造しようとしている。

単元	レポート	学習項目	学習内容	学習内容と対応したコンテンツ	スクーリング	
					平日	日曜
情報技術の進展	1	情報技術の進展 情報セキュリティ技術	将来の情報技術と情報社会の在り方を考える。情報関連の制度や情報セキュリティを学ぶ。	解説資料 1	1	1
		コンテンツ制作	目的や状況に応じた情報デザインを考え、コンテンツを設計する。			2
		Web サイトによる情報発信	情報デザインに配慮したコンテンツの評価・改善をする。		2	3
データサイエンス	2	データの可視化	データを人が認識し、判断できるよう処理する手法を学ぶ。	解説資料 2	3	4
		多項式近似関数	機械学習における学習の手法を学び、線形モデルによる表現を学ぶ。			5
		統計分析	収集したデータを効果的に分析する手法を学び、目的に応じてパラメータを調整する。		4	6
情報システムとプログラミング	3	情報システムのしくみ	情報システムの処理形態やデータの流れを学ぶ。	解説資料 3	5	7
		情報セキュリティ技術	情報セキュリティを支える技術を学ぶ。			8
		情報システムの開発と運用	システム開発の流れを確認し、システムの図表化を学ぶ。		6	9
		プログラミング プロジェクト・マネジメント	PC 実習 基本の制御構造を学び、Python 言語で記述する。			
問題発見・解決の探究	4	テーマ設定 企画の作成	情報と情報技術を活用したテーマを設定し、探究計画を作成する。	解説資料 4	7	10
		作品制作・探究活動	設定したテーマに沿って探究し、探究成果を論文にまとめる。または、作品を制作する。			11
					8	12

令和8年度 コンテンツの制作と発信 年間計画

学習の到達目標	情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習を行うことなどを通して、コンテンツの制作と発信に必要な資質・能力を養う。
---------	---

評価の観点		
知識・技術	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
コンテンツの制作と発信について体系的・系統的に理解するとともに、関連する技術を身に付けている。	情報社会におけるコンテンツの制作と発信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ている。	情報社会で必要とされるコンテンツの創造を目指して自ら学び、コンテンツの制作と発信に主体的かつ協働的に取り組むもうとしている。

単元	レポート	学習内容	学習内容と対応したコンテンツ	視聴代替番組	スクーリング
情報社会とコンテンツ	1	<p>情報社会の中でコンテンツが果たしている役割や及ぼしている影響について理解する。</p> <p>コンテンツを構成する様々な種類のメディアとその特性について理解する。</p> <p>知的財産権等の法規に関する知識や著作権保護のための技術について理解する。</p>	補助資料1	スクーリングの出席が必須です。	
静止画と動画のコンテンツ	2	<p>静止画のコンテンツの表現や編集に関する知識と技術を身に付ける。</p> <p>動画のコンテンツの表現や編集に関する知識と技術を身に付ける。</p>	補助資料2		
コンテンツの発信	3	<p>様々な方法によるコンテンツの発信に関して理解する。</p> <p>コンテンツを統合し、編集するために必要な知識を身につける</p> <p>発信されたコンテンツについて、評価を行うとともに、それらを基にした改善について考える。</p>	補助資料3		
ゲームのコンテンツ	4	<p>ゲームのコンテンツの表現や編集に関する知識について理解するとともに、ゲームのコンテンツの表現や編集に関する技術を身に付ける。</p> <p>プロのゲームプログラマーからゲーム作りの基本を学ぶ。実際のゲーム制作現場でも使われている『Unity』を使い、ゲームのコンテンツを制作する。</p>	なし		1 2 3 4

スクーリング

- ・ 1日のみで、当日、出席しないと履修・修得は認められません。
- ・ 視聴報告はありません。
- ・ 情報技術に関する高い専門性を有した外部人材・施設における実習です。
- ・ 日程は年間予定表や修悠館通信で確認してください。