

令和6年度（3学年用）

教科 情報

科目 情報Ⅱ

教科： 情報

科目： 情報Ⅱ

単位数： 2 単位

対象学年組：第 3 学年 選択

教科担当者：（①組： ）

使用教科書：（ 情報Ⅱ 東京書籍 ）

教科 情報	の目標：
【知 識 ・ 技 能】	情報と情報技術及びこれらを活用して問題を発見・解決する方法について理解を深め技能を習得するとともに、情報社会と人との関わりについての理解を深めるようにする。
【思考力・判断力・表現力】	様々な事象を情報とその結び付きとして捉え、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活用する力を養う。
【主体的に学習に取り組む態度】	情報と情報技術を適切に活用するとともに、情報社会に主体的に参画する態度を養う。

科目 情報Ⅱ	の目標：		
【知識・技能】	【思考力・判断力・表現力】	【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している。	様々な事象を情報とその結び付きとして捉え、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、創造的に活用する力を身に付けている。	情報と情報技術を適切に活用するとともに、新たな価値の創造を目指し、情報社会に主体的に参画し、その発展に寄与しようとしている。	

	単元	指導項目・内容	知	思	主	配当 時数
1 学 期	第1章 情報社会	オリエンテーション 活1 問題解決学習の進め方 活2 協働学習 1 情報社会の進展と情報技術 実4 POSシステムを調べる 2 コミュニケーションの多様化 3 人間の知的活動への影響 実3 人工知能と仕事を考える	○	○	○	14
	第2章 コンテンツ	4 メディアの特性と利用 実10 学校PRプロジェクト 5 コンテンツ制作 実10 学校PRプロジェクト	○	○	○	10
2 学 期	第3章 データサイエンス	7 社会にあふれるデータ 8 データベースの管理と操作 9 データの収集と整理 実15 データを整理しよう 実22 テキストマイニングしてみよう 10 データの分析と分類 実18 好きなものをマップにしよう 11 モデルの評価と検証 実14 ガチャは何回引けば当たるのか 12 機械学習と人工知能	○	○	○	26
3 学 期	第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 15 情報システムの設計 実20 顔検出とARを体験しよう	○	○	○	20

令和6年度（3学年用）

教科 情報

科目 情報演習α

教科：情報

科目：情報演習α

単位数：2 単位

対象学年組：第3学年 選択

教科担当者：（①組： ）（②組： ）

使用教科書：（高等学校 情報Ⅰ 数研出版 ）

教科 情報

の目標：

【知識・技能】	情報と情報技術及びこれらを活用して問題を発見・解決する方法について理解を深め技能を習得するとともに、情報社会と人との関わりについての理解を深めるようにする。
【思考力・判断力・表現力】	様々な事象を情報とその結び付きとして捉え、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活用する力を養う。
【主体的に学習に取り組む態度】	情報と情報技術を適切に活用するとともに、情報社会に主体的に参画する態度を養う。

科目 情報演習α

の目標：

【知識・技能】	【思考力・判断力・表現力】	【主体的に学習に取り組む態度】
主に実習を通して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を深化させ、技能を身につけている。	主に実習を通して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	指導項目・内容	知	思	主	配当 時数
1 学 期	第1編 情報社会の問題解決 第2章 情報社会における法とセキュリティ	オリエンテーション 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ための技術 F 情報セキュリティ対策への意識	○	○	○	8
	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 動画のデジタル表現 G データの圧縮	○	○	○	10
	第3章 情報デザイン	A 情報を表現する方法 B ユニバーサルデザイン	○	○	○	6
2 学 期	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 コンピュータのソフトウェア C コンピュータでの表現の内部表現	○	○	○	6
	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	○	○	○	13
	第4編 情報通信ネットワークとデータの活用 第1章 ネットワークの仕組み	A コンピュータネットワーク B 通信プロトコル C パケット通信 D 通信の信頼性 E I Pアドレスとドメイン名 F WWWの仕組みとU R L G 電子メールの送受信の仕組み H 情報の暗号化	○	○	○	7
3 学 期	第2章 データベース	A データベース	○	○	○	13
	第3章 データの分析	E テキストマイニング	○	○	○	7