

教科	情報	科目名	情報Ⅰ		
学年	1 年	類・コース	グローバル特進	単位数	2
使用教材	【使用教材】 東京書籍「新編情報Ⅰ」				
	【副教材】 東京書籍「新編情報Ⅰ 資料ノート」				

○学習目標

情報の特性について正しく理解する 情報社会でよりよく生きるために、情報を受信発信する力を身につける コンピュータとソフトウェアの基礎的な操作方法を身につける

○評 価

定期考査
授業態度（出席状況、授業への取り組み姿勢、忘れ物）
提出物（ワーク、タイピング、授業中に取り組んだ課題）

○学習内容

学期	学習内容	学習の目的
1	第1章 情報で問題を解決する	・ 情報・メディアの特性について理解する。 ・ 著作権やネット上での起こりうる問題の解決方法や情報モラルについて習得する。
2	第2章 情報を伝える 第3章 コンピュータを活用する	・ コミュニケーションの変化・デジタル化について理解する。 ・ アナログデータの数値・文字・音・画像・動画・色などのデジタル表現について理解する。 ・ 2進法16進法などの変換計算や加減計算方法を習得する。 ・ コンピュータ・ソフトウェアの仕組みについて理解する。 ・ プログラミングの基本的な知識、操作方法を習得する。
3	第4章 データを活用する	・ ネットワーク・インターネットの仕組みについて理解する。 ・ インターネット上のサービスや情報セキュリティに関する内容を習得する。 ・ データベースやデータベースの活用について理解する。

教科	情報	科目名	情報Ⅰ		
学年	1年	類・コース	未来開進	単位数	2
使用教材	【使用教材】 東京書籍「新編情報Ⅰ」				
	【副教材】 東京書籍「新編情報Ⅰ 資料ノート」				

○学習目標

情報の特性について正しく理解する 情報社会でよりよく生きるために、情報を受信発信する力を身につける コンピュータとソフトウェアの基礎的な操作方法を身につける

○評 価

定期考査
授業態度（出席状況、授業への取り組み姿勢、忘れ物）
提出物（ワーク、タイピング、授業中に取り組んだ課題）

○学習内容

学期	学習内容	学習の目的
1	第1章 情報で問題を解決する	・ 情報・メディアの特性について理解する。 ・ 著作権やネット上での起こりうる問題の解決方法や情報モラルについて習得する。
2	第2章 情報を伝える 第3章 コンピュータを活用する	・ コミュニケーションの変化・デジタル化について理解する。 ・ アナログデータの数値・文字・音・画像・動画・色などのデジタル表現について理解する。 ・ 2進法16進法などの変換計算や加減計算方法を習得する。 ・ コンピュータ・ソフトウェアの仕組みについて理解する。 ・ プログラミングの基本的な知識、操作方法を習得する。
3	第4章 データを活用する	・ ネットワーク・インターネットの仕組みについて理解する。 ・ インターネット上のサービスや情報セキュリティに関する内容を習得する。 ・ データベースやデータベースの活用について理解する。

教科	情報	科目名	情報Ⅰ		
学年	1 年	類・コース	アスリート躍進	単位数	2
使用教材	【使用教材】 東京書籍「新編情報Ⅰ」				
	【副教材】 東京書籍「新編情報Ⅰ 資料ノート」				

○学習目標

情報の特性について正しく理解する 情報社会でよりよく生きるために、情報を受信発信する力を身につける コンピュータとソフトウェアの基礎的な操作方法を身につける

○評 価

定期考査
授業態度（出席状況、授業への取り組み姿勢、忘れ物）
提出物（ワーク、タイピング、授業中に取り組んだ課題）

○学習内容

学期	学習内容	学習の目的
1	第1章 情報で問題を解決する	・ 情報・メディアの特性について理解する。 ・ 著作権やネット上での起こりうる問題の解決方法や情報モラルについて習得する。
2	第2章 情報を伝える 第3章 コンピュータを活用する	・ コミュニケーションの変化・デジタル化について理解する。 ・ アナログデータの数値・文字・音・画像・動画・色などのデジタル表現について理解する。 ・ 2進法16進法などの変換計算や加減計算方法を習得する。 ・ コンピュータ・ソフトウェアの仕組みについて理解する。 ・ プログラミングの基本的な知識、操作方法を習得する。
3	第4章 データを活用する	・ ネットワーク・インターネットの仕組みについて理解する。 ・ インターネット上のサービスや情報セキュリティに関する内容を習得する。 ・ データベースやデータベースの活用について理解する。

教科	情報	科目名	プログラミング I		
学年	2 年	類・コース	未来開進_選択	単位数	2
使用教材	【使用教材】 -				
	【副教材】 -				

○学習目標

アルゴリズムとプログラミングの基本的な考えを身につける。
 プログラミングに必要な環境を構築できるようにする。
 Javascript を用いたプログラミングに必要な知識を身につける。

○評 価

定期考査
 小テスト
 授業態度（出席状況、授業への取り組み姿勢）

○学習内容

学期	学習内容	学習の目的
1	画面と二次元座標 変数と計算 IF と判定式 Switch 文	・ コンピューターの画面上の座標について理解する。 ・ 変数について理解し、変数への代入、変数の取り出しができるようになる。 ・ IF 文を用いた条件分岐ができるようになる。 ・ Switch 文を用いたより複雑な条件分岐ができるようになる。
2	繰り返し処理 繰り返しと配列 関数・複雑な判定式 IF 文のネスト	・ For、While 文を用いた繰り返し処理について学ぶ。 ・ 繰り返し処理に適したデータ構造について学び、配列を用いた処理ができるようになる。 ・ 既存の関数の使用ができるようになり、独自の関数が作れるようになる。 ・ IF 文を入れ子にし、より複雑な処理ができるようになる。
3	オブジェクト志向 sin や cos を使った座標系計算 自由落下や放物運動 オリジナルゲームの作成	・ オブジェクト指向について理解し、現代的で共同的なプログラミングのスタイルについて理解する。 ・ 計算式を用いて、より複雑で現実に近い動きを実現する。 ・ オリジナルゲームの仕様の策定からコーディングまで挑戦する。

教科	情報	科目名	レイアウトデザイン		
学年	2 年	類・コース	未来開進_選択	単位数	2
使用教材	【使用教材】 －				
	【副教材】 －				

○学習目標

コンピュータを用いて、写真や文字のレイアウトができるようになる。
 AI の活用やホームページに関するデザインができるようになる。
 画像や動画などのメディアを適切に管理できるようになる。

○評 価

授業中の課題
 単元ごとの小テスト
 授業態度（出席状況、授業への取り組み姿勢）

○学習内容

学期	学習内容	学習の目的
1	レイアウトで何が変わるのか レイアウトの基本ルール	・ 良いレイアウトとはなにか理解する。 ・ 整列・近接・反復・対比などについて学ぶ。 ・ 優先・目線誘導・余白・分割などについて学ぶ。 ・ 黄金比・白銀比、グリッドシステムを活かしたレイアウトに挑戦する。
2	記事やプレゼンテーション資料などのレイアウト HTML を用いたホームページのデザイン	・ 記事、プレゼンテーション資料のレイアウトについて習得し、実習を通して作品を制作する。 ・ 文章や画像の生成 AI を用いた作品の制作も行う。 ・ HTML の基礎、Web ページの基本的なレイアウトについて習得する。
3	CSS を取り入れたホームページデザイン JavaScript の導入	・ CSS の基本的な仕組みについて理解する。 ・ CSS を取り入れたホームページの制作。 ・ JavaScript の基本的なホームページの制作。

教科	情報	科目名	ビデオグラフィー		
学年	3 年	類・コース	未来開進_選択	単位数	2
使用教材	【使用教材】 -				
	【副教材】 -				

○学習目標

動画編集の技術について学ぶ。
制作した動画の公開について学ぶ。
動画を使った情報編集能力を身につける。

○評 価

授業中の課題
単元ごとの小テスト
授業態度（出席状況、授業への取組姿勢）

○学習内容

学期	学習内容	学習の目的
1	ビデオ撮影の基本技術の習得 ビデオ編集の基礎知識の習得 ストーリーテリングとビジュアルコミュニケーションの理解	一眼レフカメラの基本設定と操作、露出やフォーカスの調整方法の習得。 撮影の構図技術、動きのあるシーンの撮影方法、光の使い方の基礎を学ぶ。 ビデオ撮影と編集の基本的なプロジェクトを通じて、実践的な経験を積む。
2	応用ビデオ撮影技術の習得 Adobe Premiere Pro を使った応用編集技術の習得 オリジナルビデオプロジェクトの制作	高度なカメラ操作、マニュアルフォーカス、ホワイトバランス、運動ブラーの制御方法を学ぶ。 応用撮影テクニック（低照度、タイムラプス、スローモーション）の習得。 Adobe Premiere Pro の基本操作、簡単な編集技術（カット、トリミング、トランジション）の習得。 ビデオストーリーテリングの基本、効果的なストーリーボードとショットリストの作成、カラーグレーディング、オーディオミキシング方法を学ぶ。 プロフェッショナルな照明セットアップと色温度の調整、影のコントロールについて学ぶ。 オリジナルビデオプロジ
3	-	-

教科	情報	科目名	IT ライセンス		
学年	3 年	類・コース	未来開進_選択	単位数	2
使用教材	【使用教材】 -				
	【副教材】 -				

○学習目標

進学・就職先で実際に活かすことの出来る情報処理技術を身につける。
習得した情報処理技術を客観的に証明できる、各種資格取得を目指す。

○評 価

授業中の課題
単元ごとの小テスト
授業態度（出席状況、授業への取り組み姿勢、忘れ物）

○学習内容

学期	学習内容	学習の目的
1	Microsoft Word の基本操作と文書作成技術の習得 Microsoft Excel の基本操作とデータ処理技術の習得	Microsoft Word における文書作成の基本、テキストのフォーマット、スタイルの適用、ページレイアウトの設定。 シンプルな表の作成、文書内の画像やグラフィックの挿入と編集。 Microsoft Excel におけるスプレッドシートの基本操作、セルのフォーマット、基本的な数式の使用。 簡単な表の作成、グラフの描画、データの整理とフィルタリング。 文書とスプレッドシートの印刷準備、ページ設定、印刷プレビュー。
2	Microsoft Word の応用文書処理技術の習得 Microsoft Excel の応用データ分析技術の習得	高度な文書作成技術、目次の作成、ヘッダーとフッターの利用、文書のレビューと校正。 Word のマクロ機能の利用、テンプレートの作成と活用。 Excel での高度な関数の使用、データの分析、ピボットテーブルの作成。 グラフとチャートのカスタマイズ、条件付き書式の適用、データの可視化。 Excel のマクロ機能の利用、複雑なデータセットの管理と分析。
3	-	-

教科	情報	科目名	プログラミングⅡ		
学年	3 年	類・コース	未来開進_選択	単位数	2
使用教材	【使用教材】 －				
	【副教材】 －				

○学習目標

Unity の基礎を身につける。
開発のプロセスについて理解する。
卒業制作として、オリジナルゲームづくりに取り組む。

○評 価

授業中の課題
単元ごとの小テスト
授業態度（出席状況、授業への取組姿勢）

○学習内容

学期	学習内容	学習の目的
1	Unity の基本的な操作と理解 テンプレートとアセットの使用 法の習得 ゲームデザインの基礎理解	環境設定、基本的なオブジェクト操作、シーン管理などを通じて、Unity のインターフェースと基本操作を理解する。 既存のテンプレートとアセットを使ってシンプルなゲームを作成する。 ゲームのルール設計、ユーザーインターフェースの基礎、基本的なゲームプレイの構築など、ゲームデザインの基礎をについて学ぶ。
2	応用的なゲームデザインと開発 の理解 チームワークとプロジェクト管 理のスキル習得 オリジナルゲームの企画と制作	ゲームの世界観とストーリー構築、キャラクターとレベルデザイン の高度化によって、ゲームデザインについて学ぶ。 チームでの協力、タスク管理、プロジェクトの進行管理を通じて、 プロジェクト管理とチームワークについて学ぶ。 テンプレートとアセットを活用して、オリジナルゲームの開発と 完成を目指す。
3	－	－