

3年生授業シラバス

教育課程表 1

(令和3年度入学生)

共通教科に関する科目 2

専門科目に関する科目 10

(情報)

情報科3年 (令和3年度入学生)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
現代文 B			日本史 A	数学 A	体育			コミュニケーション英語 II	英語表現 I	課題研究				アルゴリズムとプログラム	ネットワークシステム	データベース	情報システム 実習		情報コンテンツ 実習		HR								
			地理 A	数学 B										表現メディアの編集と表現		情報メディア													

科 目	現代文B	教 科	単位数	学 科	学年
		国語	3	情報	3
教 科 書	新編現代文B改訂版（大修館書店）				
副 教 材	国語常識ベーシック（数研出版） プレミアムカラー国語便覧（数研出版） 常用漢字の1・2トライ（浜島書店）				
科目の特色 と 学習の目標	近代(明治)以降の文章を読んで、次のことを目指します。 ・読む力や考える力を高めます。 ・感受性を豊かにします。 ・表現する力を向上させます。 ・読書に親しむ素地を身に付けます。				
年 間 計 画					
前 期	随想「『迷う』力のすばらしさ」 小説「ざしきわらし」「ナイン」		後 期	随想「ももこのいきもの図鑑」 小説「空飛ぶ魔法のほうき」	
	評論「情報の力関係」 詩歌「六月」他 社会生活と文章			評論「ゴリラの思いやり」 小説「山月記」	
学習内容 (授業概要)	「随想」筆者の個性的なものの見方を読み取ります。 筆者の生き方・考え方を理解します。 「小説」どんな人物や世界が描かれているかを読み取り、 文章表現のおもしろさを味わいます。 人生についての考えを深めます。 「評論」筆者の言いたいことを読み取ります。 相手に伝えるために、どう書くべきか考えます。 「詩歌」作者の思いを読み取り表現を味わいます。				
評価の観点 評価の方法 右記を総合的 に評価します	・授業の取り組み方（出席状況・授業態度等） ・提出物（授業ノート、課題プリント、長期休業の課題など） ・定期テスト、課題テスト、授業中の小テストの結果				

科 目	日本史 A	教 科	単位数	学 科	学年
		地理歴史	2	情報	3
教 科 書	現代の日本史 (山川出版社) 標準高等地図—地図でよむ現代社会— (帝国書院)				
副 教 材	アカデミア世界史 (浜島書店)				
科目の特色 と 学習の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ペリー来航以後の近代史を詳しく学習し、私たちが過去とのつながりの中で歴史的な存在として生きていることを実感できるようになることを目指します。 ・戦後の日本の歴史を学び、現代日本が国内的・国際的に抱える諸問題について考える力を養います。 				
年 間 計 画					
前 期	<ul style="list-style-type: none"> ・原始時代から江戸前半までの略史 ・開国と明治維新 ・近代国家の形成と発展 	後 期	<ul style="list-style-type: none"> ・第2次世界大戦と日本 		
	<ul style="list-style-type: none"> ・産業化の推進と国民生活の変化 ・第1次世界大戦と大正デモクラシー 		<ul style="list-style-type: none"> ・占領下の日本 ・日本の自立と発展 ・冷戦から新しい時代へ 		
学習内容 (授業概要)	<ul style="list-style-type: none"> ・中学時に学んだ原始時代から江戸前半までの概要を復習し、ペリー来航以降の近現代の日本史を詳しく学びます。 ・明治から昭和初期までの日本の歩みに着目し、日本がどのように近代化を達成し、戦争の時代に入っていったかを、国際的・国内的視点から詳しく学習します。 ・敗戦後の日本が、どのように経済復興・発展を達成したか、また冷戦が終結してグローバル化が進む今日、日本はどのような問題を抱えているかなどについて、国際的・国内的視点から学習し、日本社会を見る目を養います。 				
評価の観点 評価の方法 右記を総合的 に評価します	<ul style="list-style-type: none"> ・学習状況 (出席状況、授業態度、挙手発言) ・提出物 (プリント・ファイル、問題集など) ・定期考査や問題集の確認テストの得点結果 				

科 目	地理 A	教 科	単位数	学 科	学年
		地理歴史	2	情報	3
教 科 書	基本地理 A (二宮書店) 標準高等地図－地図でよむ現代社会－ (帝国書院)				
副 教 材	明解世界史図絵 エスカリエ (帝国書院)				
科目の特色 と 学習の目標	世界の諸地域における地理的な情勢や諸課題について地理的な見方や考え方を培います。それらについて興味・関心を持ち、調査、情報整理、発表・意見交換を行うことのできる力を身に付けることを目標とします。				
年 間 計 画					
前 期	<ul style="list-style-type: none"> ・地球儀や地図がとらえる現代社会 ・地形と私たちの暮らし 		後 期	<ul style="list-style-type: none"> ・世界各地の生活・文化 	
	<ul style="list-style-type: none"> ・気候と私たちの暮らし ・経済文化と私たちの暮らし 			<ul style="list-style-type: none"> ・地球的諸課題 ・地図とGISの利用 ・生活圏の諸課題と地域調査 	
学習内容 (授業概要)	<ul style="list-style-type: none"> ・GISや地図帳などのさまざまな種類の地図を読図したり、身近な主題図を作成したりする能力を身に付け、地理的なものの見方や表現力、問題提起能力を養う。 ・世界の自然や人々の生活について、各自で課題追究学習を行い、その結果についてパソコン等を利用して発表して、情報収集能力やプレゼンテーション能力を身に付ける。 ・グローバル化が進み、さまざまな地球的課題が起きている現代、今後の取組について基礎的な知識を獲得し、主権者として、世界、日本、地域を担うための問題意識や能力を身に付ける。 能力を養う。 				
評価の観点 評価の方法 右記を総合的に評価します	<ul style="list-style-type: none"> ・学習状況 (出席状況、授業態度、挙手発言) ・提出物 (プリント・ファイル、問題集など) ・定期考査や問題集の確認テストの得点結果 				

科 目	数学A	教 科	単位数	学 科	学年
		数学	2	情報	3
教 科 書	数学A改訂版（啓林館）				
副 教 材	エスコート改訂版 数学I+A（啓林館）				
科目の特色と学習の目標	<p>場合の数と確率、整数の性質について基礎的な知識の習得と技能の習熟を図り、それらの知識や技能を的確に活用する能力を伸ばすとともに、数学的な見方や考え方のよさを認識できるようにします。数学が必要な専門分野へ進む生徒や数学をさらに深く理解しようとする生徒に対応した内容です。</p>				
年 間 計 画					
前 期	第1章 場合の数と確率 第1節 場合の数 第2節 順列・組合せ 第3節 確率とその基本性質 第4節 いろいろな確率	後 期	第2章 整数の性質 第1節 約数と倍数 第2節 互除法と不定方程式 第3節 整数の性質の活用		
学習内容 (授業概要)	<ul style="list-style-type: none"> ・場合の数を求めるときの基本的な考え方や確率についての理解を深め、それらを事象の考察に活用できるようにします。 ・整数の性質についての理解を深め、それを事象の考察に活用できるようにします。 				
評価の観点 評価の方法 右記を総合的に評価します	<ul style="list-style-type: none"> ・学習状況（出席状況、授業態度） ・提出物（ノート、教科担任による課題、春・夏・冬休みの課題） ・定期考査、春・夏・冬休みの課題テスト 				

科 目	数学B	教 科	単位数	学 科	学年
		数学	2	情報	3
教 科 書	数学B改訂版（啓林館）				
副 教 材	エスコート改訂版 数学Ⅱ+B（啓林館）				
科目の特色と学習の目標	<p>数列、ベクトルについて基礎的な知識の習得と技能の習熟を図り、それらの知識や技能を的確に活用する能力を伸ばすとともに、数学的な見方や考え方のよさを認識できるようにします。数学が必要な専門分野へ進む生徒や数学をさらに深く理解しようとする生徒に対応した内容です。</p>				
年 間 計 画					
前 期	第1章「数列」 第1節 等差数列・等比数列 第2節 いろいろな数列 第3節 漸化式と数学的帰納法	後 期	第2章「平面上のベクトル」 第1節 ベクトルとその演算 第2節 ベクトルと図形 第3章「空間座標とベクトル」 第1節 空間のベクトル		
学習内容 (授業概要)	<ul style="list-style-type: none"> ・数列とその和および漸化式と数学的帰納法について理解し、それらを事象の考察に活用できるようにします。 ・平面上のベクトルの意味や演算、成分および内積などの基本的な概念について理解し、ベクトルを用いて図形の性質を考察します。これらのことを通して、ベクトルの考えが有用なことを認識し、様々な図形の性質などの考察に活用できるようにします。 ・空間座標の概念を導入し、その意味や表し方について理解するとともに、内積や成分などの平面上のベクトルの考えを空間に拡張して、空間図形の考察に活用できるようにします。 				
評価の観点 評価の方法 右記を総合的に評価します	<ul style="list-style-type: none"> ・学習状況（出席状況、授業態度） ・提出物（ノート、教科担任による課題、春・夏・冬休みの課題） ・定期考査、春・夏・冬休みの課題テスト 				

科 目	体 育	教 科	単 位 数	学 科	学 年
		保健体育	3	情報	3
教 科 書	現代高等保健体育（大修館書店）				
副 教 材	現代高等保健体育ノート				
科目の特色 と 学習の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・生涯にわたり運動に親しむことができるようにします。 ・運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにします。 ・公正、協力、責任や健康、安全に留意する態度を身に付けます。 				
年 間 計 画					
前 期	体育の授業について 体づくり運動 集団行動 体育理論	後 期	ソフトテニス、陸上（男子） サッカー、陸上（女子） ソフトボール、陸上（女子） 体育理論		
	ソフトボール、バスケットボール（男子） バドミントン、ダンス（女子） ダンス、サッカー（女子） 体育理論		ダンス（男子） ソフトボール（女子） バドミントン（女子） 体育理論		
学習内容 (授業概要)	<ul style="list-style-type: none"> ・体育を学習する意味を理解し学習意欲を高めます。 ・集団の約束や、決まりを身に付けます。 ・種目の特性を理解し、個人やチームの能力を把握します。 ・試合等を通して種目の楽しさを味わいながら課題を設定し、その解決に向けて練習を工夫します。 ・チームに応じた作戦を立て試合ができるようにします。 ・ダンスの特性を理解しイメージやテーマを全身で表現し、リズムに乗って踊る楽しさを味わいます。 ・体育を学ぶことで運動やスポーツを生涯にわたって継続していくための基礎を築いていることを理解します。 				
評価の観点 評価の方法 右記を総合的に評価します	<ul style="list-style-type: none"> ・授業に積極的に取り組んでいるか。 (運動技能、参加意欲、授業態度、出席状況等)				

科 目	コミュニケーション英語Ⅱ	教 科	単位数	学 科	学年
		外国語	2	情報	3
教 科 書	VISTA English CommunicationⅡ (三省堂)				
副 教 材	基本ワーク (増進堂) プレップイングリッシュ (旺文社)				
科目の特色 と 学習の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・今までの学習によって身に付けた基礎基本をもとに、より高度な英語を習得することを目標にします。 ・身のまわりの話題から、地球規模の環境問題に至るまでの様々な題材を取り上げ、読む、書く、話す、聞くといった技能をバランスよく高めます。 				
年 間 計 画					
前 期	LESSON 1 Birthdays, Here and There LESSON 2 The Emerald Isle	後 期	LESSON 5 Flowers in the Tomb LESSON 6 Becoming the Best		
	LESSON 3 The Sagrada Familia LESSON 4 Nobel Prize Episodes		LESSON 7 The Galapagos Islands LESSON 8 Shodo, Old and New ENJOY		
学習内容 (授業概要)	<ul style="list-style-type: none"> ・IT、情報産業等に関連した分野で扱うような英語表現を授業に盛り込み、より社会的な視点を踏まえ、各課の題材を学習します。 ・各課の冒頭に「達成目標」を明示し、言語の働きを詳細に学習することで、実際における言語の使用場面に役立てるようにします。 ・英語を通じて、積極的に他者とコミュニケーションを図ろうとする能力を養います。 ・iPad等を活用し、発信活動を行います。 ・文法を学習した後、実際の使用場面で役立てられるように練習します。 				
評価の観点 評価の方法 右記を総合的に評価します	<ul style="list-style-type: none"> ・学習状況 (出席状況、授業に対する意欲、態度等) ・提出物 (授業プリント、課題プリント、長期休業における課題等) ・定期考査 ・授業時の小テスト ・パフォーマンステスト 				

科 目	英語表現 I	教 科	単位数	学 科	学年
		外国語	2	情報	3
教科書	New Favorite English Expression I (東京書籍)				
副教材	なし				
科目の特色と学習の目標	<p>今までの学習で習得した基礎基本を発展させ、より高度な英語の表現力を身に付けます。身の周りの話題から、地球規模の環境問題に至るまで様々なトピックに触れる中で、話の情報や相手の考えなどを理解し、話の展開の仕方や表現の方法を工夫しながら適切に伝える能力を伸ばします。</p>				
年 間 計 画					
前 期	Lesson 1 Hello, Japan →Do you remember? 1	後 期	Lesson 9 Plastic Food Samples →Do you remember? 3		
	Lesson 5 Music Lovers →Do you remember? 2		Lesson 14 The future of Robots. →Do you remember? 4		
学習内容 (授業概要)	<ul style="list-style-type: none"> ・インターネットなどの情報媒体で用いられている英語を正確に理解できるようにします。 ・積極的に他者とコミュニケーションを図ろうとする能力を養います。 ・聞いたり、読んだりしたことを元に、自分の意見や感想などをライティング、スピーキングできる力を確実に身に付けます。またより豊かに正確に相手に伝えることができるように、ペアやグループで反復練習します。 ・皆の前で発表したり、発表を聞いて簡単な感想を伝えたりします。 ・iPad等を活用し、発信活動を行います。 				
評価の観点 評価の方法 右記を総合的に評価します	<ul style="list-style-type: none"> ・学習状況（出席状況、授業に対する意欲、態度等） ・提出物（授業プリント、課題プリント、長期休業における課題等） ・定期考査、小テスト ・パフォーマンステスト 				

科 目	課題研究	教 科	単位数	学 科	学年
		情報	4	情報科	3
教 科 書	なし				
副 教 材	なし				
科目の特色と学習の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自ら学ぶ目標を定め、何をどのように学ぶかという主体的な学習の方法を身に付けます。 ・これまでに学習した専門的な知識と技術の深化、統合化を図り、新しい知識と技術を習得します。 ・課題研究の成果を発表する機会を設け、生徒自身の学習に対する理解と発信力を高めます。 				
年 間 計 画					
前 期	研究テーマの設定 作品制作	後 期	調査・研究 作品制作		
	作品制作 中間発表と報告 作品の再検討		作品の完成 レポートの作成・提出 自己評価		
学習内容 (授業概要)	<ul style="list-style-type: none"> ・個別に設定した課題について、各自で取り組みます。 ・3年間で学習してきた知識、技能を最大限に活用するとともに、課題の達成に必要な知識、技能をより深く学習して、作業を進めていきます。 ・研究テーマには次のような内容があります。 (コンピュータグラフィックス、プログラミング、Webデザイン、データベース、ネットワーク等) 				
評価の観点 評価の方法 右記を総合的に評価します	<p>【関心・意欲・態度】学習意欲や、課題を解決しようとする態度（行動観察）</p> <p>【技能】各テーマ毎の作品の完成度（レポート）</p> <p>【思考・判断・表現】問題を把握し、課題へ取り組む態度や考え方（行動観察、作品、レポート）</p> <p>【知識・理解】課題に対する理解度（発表、レポート）</p>				

科 目	アルゴリズムと プログラム	教 科	単位数	学 科	学 年
		情報	3	情報	3
教 科 書	アルゴリズムとプログラム（実教出版）				
副 教 材	新・明解C言語 入門編 第2版（SB Creative） スッキリわかるPython入門（インプレス）				
科目の特色 と 学習の目標	アプリケーションソフトウェアの体験的な開発を通じて、コンテンツの制作・発信分野及び情報システムの開発分野共通に求められるソフトウェア開発技術の実践的な知識と技術を身に付けます。				
年 間 計 画					
前 期	1. ソフトウェアの開発論 2. アプリケーションの要求定義	後 期	3. アプリケーション開発 ・物理演算を利用したアプリケーション制作		
	3. アプリケーション開発 ・デスクトップアプリケーション制作 ・機械学習を利用したアプリケーション制作		3. アプリケーション開発 ・タブレットデバイスアプリケーション制作		
学習内容 (授業概要)	<ul style="list-style-type: none"> ・アプリケーションの具体的な開発手法を学びます。 ・アプリケーション開発全体の手法及びドキュメンテーションの作成、アプリケーションの図的表現を実際に行い、体験的に学びます。 ・機械学習（Python）や物理演算（Unity）、タブレットアプリケーション開発環境（C#、Swift）を用いて最先端のアプリケーションの開発を行います。 				
評価の観点 評価の方法 右記を総合的に評価します	<p>【関心・意欲・態度】アプリケーション開発に関わる課題を積極的に解こうとする姿勢や態度（行動観察、ノート）</p> <p>【技能】アプリケーション開発に関する基本的な演習（解答方法）</p> <p>【思考・判断・表現】アプリケーション開発に関する基本的な問題解決（提出課題、定期考査）</p> <p>【知識・理解】アプリケーション開発に関する基本的な知識（定期考査）</p>				

科 目	表現メディアの編集と表現	教 科	単位数	学 科	学 年
		情報	3	情報	3
教 科 書	表現メディアの編集と表現（実教出版）				
副 教 材	一気にビギナー卒業！動画でわかる After Effects 教室（技術評論社） 10日でマスター Live2D モデルメイキング講座（技術評論社） 配色アイデア手帖めくって見つける新しいデザインの本（SB Creative）				
科目の特色と学習の目標	コンピュータによる表現メディアの編集と表現に関する知識と技術を身に付けます。				
年 間 計 画					
前 期	4章 映像メディア 1節 アニメーション	後 期	3節 3Dグラフィックス 4節 サウンド 5節 映像コンテンツの制作		
	2節 ビデオ		5章 Webコンテンツによる情報表現 1節 制作プロセスと企画 2節 Webサイトでの情報と視覚化 3節 イメージの決定 4節 Webコンテンツとしての統合 5節 動作確認と評価		
学習内容 (授業概要)	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータによるデザインに関する発展的な知識と技術を学びます。特にビデオカメラを活用した映像作品制作を行います。 ・コンピュータを利用した静止画像と動画の処理技法に関する知識と技術を学びます。 ・デジタルコンテンツを統合化してマルチメディア作品制作を行います。 				
評価の観点 評価の方法 右記を総合的に評価します	<p>【関心・意欲・態度】映像メディア制作に関わる課題を積極的に制作しようとする姿勢や態度（行動観察）</p> <p>【技能】ミラーレスカメラ及びデジタルビデオカメラの取り扱い方法を学びそれ適切に利用する力（作品制作）</p> <p>【思考・判断・表現】どのような映像を制作したいか映像編集やモーショングラフィックスを活用して具現化する力（作品制作）</p> <p>【知識・理解】エフェクト効果の友好的な活用方法を理解し、それらを作品編集に適切に生かす力（作品制作）</p>				

科 目	ネットワークシステム	教 科	単位数	学 科	学 年
		情報	2	情報	3
教 科 書	ネットワークシステム（実教出版）				
副 教 材	なし				
科目の特色 と 学習の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 情報通信ネットワークに関する基本知識を学びます。 ・ ネットワークを活用する能力と態度を育てます。 ・ ネットワークを構成する機器の働きを学びます。 ・ データが転送される仕組みを理解する。 ・ 小規模ネットワークシステムの設計を行います。 				
年 間 計 画					
前 期	第1章 ネットワークの基礎	後 期	第3章 ネットワークの構築 第4章 ネットワークの運用と保守		
	第2章 TCP/IPとインターネット		第5章 データ通信関連技術		
学習内容 (授業概要)	<ul style="list-style-type: none"> ・ ネットワークの基礎知識を学習します。 ・ OSI参照モデルの各層の役割を学習します。 ・ データの送信から受信まで一連の流れを学習します。 ・ 物理配線マップを作成します。 ・ 小規模なネットワークを設計します。 ・ ネットワークの運用、保守、安全対策を学習します。 ・ 実習を通じて技術を習得し構築する能力を養います。 				
評価の観点 評価の方法 右記を総合的 に評価します	<p>【関心・意欲・態度】授業に積極的に参加し、興味を持ち積極的に取り組もうとする姿勢や態度（行動観察、ノート）</p> <p>【技能】いろいろな方法や事例の比較・検討、論理的な思考・判断（行動観察、発表）</p> <p>【思考・判断・表現】設計などの技能の修得と表現（行動観察、実習、レポート）</p> <p>【知識・理解】仕組みや設計の手順に対する理解（定期考査）</p>				

科 目	データベース	教 科	単位数	学 科	学 年
		情報	2	情報	3
教 科 書	データベース (実教出版)				
副 教 材	なし				
科目の特色 と 学習の目標	データベースにかかわる基本的な知識や技術を習得します。 また、実際にデータベースを構築することにより、システムの設計や管理 ができる知識と技術を身に付けます。				
年 間 計 画					
前 期	第1章 データベースシステムの概要 1節 データベースの活用 2節 データベースの特徴 第2章 データベースの設計とデータ操作 1節 データモデル 2節 データの分析とモデル化 3節 正規化	後 期	第4章 データベースの操作言語 1節 SQLの基本構造 2節 データ定義言語 3節 データ操作言語 4節 データ制御言語 第5章 データベース演習 1節 RDB作成の手順 2節 データの分析 3節 正規化と設計		
	4節 データ操作 第3章 データベース管理システム 1節 データベース管理システム 2節 トランザクション管理 3節 データベースの運用と保守		4節 データベースの操作演習		
学習内容 (授業概要)	<ul style="list-style-type: none"> ・ データベースの基礎からシステム構築までを、具体的な検索や管理システムの構築を通して学習します。 ・ データベースを扱うための操作言語であるSQLについて学習し、基本的なデータの定義や操作実際に行いながら学びます。 				
評価の観点 評価の方法 右記を総合的に評価します	<ul style="list-style-type: none"> ・ データベースの扱いに対する興味と積極的に取り組む姿勢 (行動観察、ノート等) ・ テーブルやフォーム、レポートの作成 (提出課題) ・ SQLの適切な処理 (提出課題、定期考査) ・ データベースやSQLに対する知識 (提出課題、定期考査、ノート等) 				

科 目	情報メディア	教 科	単位数	学 科	学 年
		情報	2	情報科	3
教 科 書	情報メディア(実教出版)				
副 教 材	配色アイデア手帖めくって見つける新しいデザインの本 (S B C r e a t i v e) 色彩検定公式テキスト 2級編(公益社団法人色彩検定協会) 新配色カード 199a(日本色研事業(株)制作) 色彩検定過去問題集 2級(公益社団法人色彩検定協会)				
科目の特色 と 学習の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・情報産業や社会における情報メディアの果たす役割を理解します。 ・情報メディアに関する基礎知識を習得します。 ・情報メディアを実際に活用することができる態度を身に付けます。 				
年 間 計 画					
前 期	第1章 メディアの基礎 1節 メディアの定義と機能 2節 メディアの種類と特性	後 期	3節 情報メディアの活用 第3章 情報メディアと社会 1節 情報メディアが社会に及ぼす影響 2節 情報メディアと情報産業 1節 メディアの定義と機能 2節 メディアの種類と特性		
	第2章 情報メディアの特性と活用 1節 情報メディアの種類と特性 2節 REPORT制作現場				
学習内容 (授業概要)	<ul style="list-style-type: none"> ・コミュニケーションの目的に応じた情報メディアの選択と活用 ・情報メディアが産業界に果たしている役割 ・知的財産権の適切な取り扱い ・情報誌の制作 ・CMの制作 				
評価の観点 評価の方法 右記を総合的に評価します	<ul style="list-style-type: none"> ・情報メディアの特性や活用と社会的な役割に対する興味・関心 ・情報メディアを用いた情報の発信や基礎的なメディア表現 ・発信する情報や相手に対して適切な情報メディアや素材を用いること ・情報メディアに関する基礎的な知識・理解 				

科 目	情報システム実習	教 科	単位数	学 科	学 年
		情報	2	情報	3
教 科 書	なし				
副 教 材	なし				
科目の特色 と 学習の目標	1～3年全てに位置付けられている情報システム分野について、実際の作業を通じて総合的に習得するための科目です。プログラムやデータベースなどの仕組みについて実際に操作しながら学びます。				
年 間 計 画					
<p>実習室の種類に応じて「情報コンテンツ実習」と同時に展開します。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2次元CAD 2. (プログラミング) 自作パソコン組み立て 3. (プログラミング) サーバー構築 4. (プログラミング) 情報セキュリティとネットワーク 5. (メディアデザイン) アプリ開発応用 6. 作品制作 <p>※1クラスを2～4グループに分け、半年間で全ての実習を行うパートローテーション方式で実施します。また、メディアデザイン・プログラミングに分かれて実施します。</p>					
学習内容 (授業概要)	<ul style="list-style-type: none"> ・情報科に学ぶ皆さんが習得すべき技術を実際の作業で身に付けます。 ・各実習テーマに応じたコンピュータや実習装置を活用しながら少人数グループで実施し、結果を報告書(レポート)としてまとめ、提出します。 ・パート毎に専門性をもった教師がきめ細かい指導を行うことで、より専門性が高まります。 				
評価の観点 評価の方法 右記を総合的に評価します	<p>【関心・意欲・態度】 積極的な実習の姿勢や態度</p> <p>【技能】 実習テーマ毎に与えられた課題の達成度 (レポート、実習の結果)</p> <p>【思考・判断・表現】 課題解決に必要な思考力や判断力 (活動の様子、レポート)</p> <p>【知識・理解】 レポート内容の理解度</p>				

科 目	情報コンテンツ実習	教 科	単位数	学 科	学年
		情報	2	情報	3
教 科 書	なし				
副 教 材	配色アイディア手帖 (SBクリエイティブ)				
科目の特色 と 学習の目標	1～3年全てに位置付けられている情報コンテンツ分野について、実際の作業を通じて総合的に習得するための科目です。動画像処理やDTPなどを実際に操作しながら学びます。				
年 間 計 画					
<p>実習室の種類に応じて「情報システム実習」と同時に展開します。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 3DCG発展 2. (メディアデザイン) DTP 3. (メディアデザイン) DTM発展 4. (プログラミング) サーバーホームページ 5. 作品制作 <p>※1クラスを2～4グループに分け、半年間で全ての実習を行うパートローテーション方式で実施します。また、メディアデザイン・プログラミングに分かれて実施します。</p>					
学習内容 (授業概要)	<ul style="list-style-type: none"> ・情報科に学ぶ皆さんが習得すべき技術を実際の作業で身に付けます。 ・各実習テーマに応じたコンピュータや実習装置を活用しながら少人数グループで実施し、結果を報告書(レポート)としてまとめ、提出します。 ・パート毎に専門性をもった教師がきめ細かい指導を行うことで、より専門性が高まります。 				
評価の観点 評価の方法 右記を総合的に評価します	<p>【関心・意欲・態度】 積極的な実習の姿勢や態度</p> <p>【技能】 実習テーマ毎に与えられた課題の達成度 (レポート、実習の結果)</p> <p>【思考・判断・表現】 課題解決に必要な思考力や判断力 (活動の様子、レポート)</p> <p>【知識・理解】 レポート内容の理解度</p>				