

校 長	教 頭	教 頭

科目名	コンテンツの制作と発信			教科名	情報
学年	1年	単位数	2単位	担当者氏名	

1 科目「コンテンツの制作と発信」について

学習の到達目標	各専門分野に関する技術を実際の作業を通して総合的に習得させ、技術革新に主体的に対応できる能力と態度を身につける。
使用教科書	基礎力を身につけるデザインの教科書、プリント等

2 評価の観点および評価基準

主体的に学習に取り組む態度	思考・判断・表現	知識・技術
コンピュータによる表現について関心を持ち、その意義や役割を理解し、諸問題について積極的に取り組むとともに、社会の発展に寄与する創造的、実践的な態度を身に付けている。	問題解決において、情報技術を効果的に活用するための方法を工夫・改善できる能力を身に付けている。	コンピュータデザインに関する基礎的・基本的な知識や操作技術を身に付け、現代社会における情報や情報産業の意義や役割、問題解決に向けた適切な処理を理解している。
具体例 机間巡視による行動観察 提出物、学習態度 自己評価や相互評価	具体例 授業中の発表や発言内容 実習課題	具体例 実技テスト 実習課題等の提出物

3 評価は3観点の評価基準への到達具合を4段階「a, b, c+, c」で見とる。
見取りを数値化（a：5，b：3，c+：2，c：1または0）し、見取りの平均値によって観点別評価をだす。
3観点の比率については「1：1：1」とする。

観点別評価	内容	見取りの平均値 (少数点第2位四捨五入)
A	十分に理解できると判断できるもの	3.7 ≤ 平均値
B	おおむね満足できると判断できるもの	2.3 ≤ 平均値 < 3.7
C	努力を要すると判断されるもの	平均値 < 2.3

4 成績の評価は観点別の絶対評価とし、学年末のみ5段階の評定を表示する。学年末の評定は観点別評価により、下記のように定める。

評定	観点別評価（ ）は出現可能性が低いパターン	
5	AAA	
4	AAB	(AAC)
	ABB	(ABC)
3	BBB	
2	BBC	(ACC)
1	CCC	

5 各学期の学習内容

	月	時間	学習内容	学習目標	学習内容（評価の観点） 及び留意点	評価・ 指導方法	補助教材
1 学期	4	7	PhotoShop ・PhotoShop のインターフェース ・写真の色調補正 ・トリミング加工	・PhotoShop のインターフェースと操作方法について理解させる。 ・写真の色調補正の方法を理解させる。	PhotoShop の基本的な操作方を習得させ、画像処理について興味を持たせる。	行動観察 机間指導 質疑応答 作品提出	実習課題 デジタル カメラ
	5	8	・画像のキズの修復と文字入力 ・選択範囲と画像合成	・写真のキズを修復する方法を理解させる ・画像の合成方法を理解させ、応用ができるようにする。	画像の修正方法や、複数の画像を合成する方法を習得させる。テキストの課題だけでなく、身近な題材を取り入れて興味を持たせるようにする。		
	6	8	フィルタ、レイヤースタイル ・実習課題	・PhotoShop のフィルタやレイヤースタイル等の機能について理解させ、画像の加工ができるようにする。	フィルタやレイヤースタイルによる画像の加工方法について、実習を通して習得させる。		
	7	6	・実習課題 ・実技テスト	・実習課題を通して、1 学期に学習した PhotoShop の機能について応用ができるようにし、画像処理に関する技能を習得させる。	教科書の実習課題を通して、1 学期に学習した内容を復習し、実技テストによって確実に習得させる。		

2 学期	9	8	Illustrator ・Illustrator のインターフェース	・Illustrator のインターフェースと操作方法について理解させる。	Illustrator の基本的な操作方を習得させ、ベジェ曲線による描画方法に興味を持たせる。	行動観察 机間指導 質疑応答 作品提出	実習課題
	10	7	・基本図形を組み合わせたイラスト ・下絵をトレース	・基本図形の描き方と、その組み合わせによるイラストの描き方を理解させる。 ・トレースの意味を理解させ、方法を習得させる。	基本図形を組み合わせることで、簡単にイラストが作成できることを理解させる。 パソコンに取り込んだ下絵のトレース方法を習得させる。		
	11	8	・パスファインダを利用した地図 ・実習課題	・パスファインダの意味を理解させ、実習課題を通して、パスファインダの使い方を習得させる。	パスファインダによって、さまざまな形の図形が作成できることを理解させる。		
	12	6	・実習課題 ・実技テスト	・実習課題を通して、2 学期に学習した Illustrator の機能について応用ができるようにし、ペンツール等に関する技能を習得させる。	教科書の実習課題を通して、1 学期に学習した内容を復習し、実技テストによって確実に習得させる。		
3 学期	1	6	Premiere を使用した動画編集の基本	・Premiere のインターフェースと操作方法について理解させる。 ・動画編集に必要な基礎知識を習得させる。	Premiere の基本的な操作方を習得させる。テキストの練習問題を通して、動画編集の基礎を習得させる。	行動観察 机間指導 質疑応答 作品提出	実習課題 デジタル カメラ
	2						
	3	6	・動画の作成 ・実習課題	・動画の作成方法を理解させる。	これまで習得してきた知識と技術を活かし、動画制作によりものづくりの楽しさと技術力を磨く。		

令和5年度 シラバス

科目名：情報システムのプログラミング

単位数：3単位

使用教科書：情報システムのプログラミング（電機大）

対象クラス：総合情報科1年3組

担当者：

校長	教頭	教頭

科目 目標	目標	情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して、情報システムのプログラミングに必要な資質・能力を次のとおり育成することを目指す。	
	知識及び技術	情報システムのプログラミングについて体系的・系統的に理解するとともに、関連する技術を身に付けるようにする。	
	思考力、判断力、表現力等	情報システムのプログラミング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する力を養う。	
	学びに向かう力、人間性等	情報システムの開発と運用・保守を目指して自ら学び、情報社会の発展に向けた情報システムのプログラミングに主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。	
単元 の 評 価 規 準	2章 データ構造とアルゴリズム	知識・技術	データの型やデータ構造について理解するとともに、アルゴリズムを表現する方法について理解し関連する技術を身に付けている。
		思考・判断・表現	データの型やデータ構造及びアルゴリズムに関する課題を発見し、適切なデータの型やデータ構造を選択し、効率的なアルゴリズムを考えることを通じて、創造的に解決することができる。
		主体的に学習に取り組む態度	データの型やデータ構造、アルゴリズムについて自ら学び、効率的で汎用性の高いアルゴリズムの作成に主体的かつ協働的に取り組むことができる。
	3章 プログラミング	知識・技術	プログラム言語の種類と特性について理解し、プログラムを作成する技術と、複数のプログラムを統合する技術を身に付けている。
		思考・判断・表現	プログラミングについての課題を発見し、プログラミングについての知識や技術を活用して創造的に解決することができる。
		主体的に学習に取り組む態度	プログラムの作成や統合について自ら学び、情報システムのプログラミングに主体的かつ協働的に取り組むことができる。

評価方法	観点別評価	見取りの平均値 (小数点第2位四捨五入)
	A	3.7 ≧ 平均値
	B	2.3 ≧ 平均値 < 3.7
	C	平均値 < 2.3

学年末 評定	評定	観点別評価 () は出現可能性が低いパターン	
	5	A A A	
	4	A A B	(A A C)
		A B B	(A B C)
	3	B B B	(A C C)
	2	B B C	
	1	B C C	
		C C C	

- ・見取りを数値化（a：5，b：3，c＋：2，c：1又は0）し、見取りの平均値によって観点別評価をだす。
- ・前号の比率については「1：1：1」とし成績の評価は観点別の絶対評価とし、学年末のみ5段階の評定を表示する。

各学期の 評価方法	学期	月	学習内容	時間	主な学習内容	評価の観点・方法
		4	・アルゴリズムの基本要素 ・処理手順の図式化 ・基本的な命令文	12	・アルゴリズムとプログラムの関係、プログラム言語について理解する。 ・アルゴリズムを流れ図(フローチャート)で表現する。 ・プログラムの基本構成や作成から実行までの手順について理解する。	知：ワークシート 思：実技課題 態：応用課題
		5	・基本的なデータ構造	12	・基本的なデータ構造である配列とレコードについて理解する。 ・構造体を利用したプログラムの作成方法を理解する。	知：ワークシート 思：実技課題 態：応用課題
		6 7	・リストと木構造	15	・リスト、木構造の考え方について理解する。 ・構造体を使用して、リストや2分木のプログラムを作成する。	知：ワークシート 思：実技課題 態：応用課題
	2	9	・スタックとキュー ・プログラム言語・基本制御構造	12	・スタックとキューの考え方について理解する。 ・プログラム言語の特徴について理解する。 ・選択構造(分岐、多分岐)を使ったプログラムを作成する。 ・繰り返し構造(条件値判定、二重ループ)を使ったプログラムを作成する	知：ワークシート 思：実技課題 態：応用課題
		10	・配列 ・関数	12	・変数と配列の違い、1次元及び2次元配列の特徴や宣言方法について理解する。 ・関数やサブルーチンの特徴について理解する。 ・主プログラムと副プログラムの引数と戻り値の関係について理解する。	知：ワークシート 思：実技課題 態：応用課題

		11	・ 応用プログラム ・ 基本的な数値計算	12	・ 数当てゲームのアルゴリズムやプログラムの作成手順を学び、プログラムを作成する。 ・ 合計、平均、分散、標準偏差の計算方法および手順を理解する。	知：ワークシート 思：実技課題 態：応用課題
		12	・ アルゴリズムの工夫 ・ 数値計算の活用	6	・ 真値と近似値、誤差の種類(計算機誤差、丸め誤差、打ち切り誤差、桁落ち、情報落ち)について理解する。 ・ 方程式の近似解を求める方法について理解する。	知：ワークシート 思：実技課題 態：応用課題
	3	1	・ 線形探索 ・ 二分探索	12	・ 探索の意味や探索の方法(線形探索、二分探索)について理解する。 ・ 線形探索と二分探索の探索効率について理解する。	知：ワークシート 思：実技課題 態：応用課題
		2 3	・ 交換法 ・ 選択法 ・ 挿入法	12	・ 整列の意味や整列の方法(交換法、選択法、挿入法)について理解する。 ・ 整列のアルゴリズムの効率(比較回数と交換回数)について理解する。	知：ワークシート 思：実技課題 態：応用課題

令和5年度 シラバス

科目名 : 情報の表現と管理
 単位数 : 2単位
 使用教材 : 情報の表現と管理 (実教出版)
 対象クラス : 1年3組 (総合情報科)
 担当者 :

校長	教頭	教頭

1 科目について

科目目標	目標	情報の各分野に関する諸課題の解決を目指して思考を深め、基礎的・基本的な知識と技術を基に、情報産業に携わる者として適切に判断し、表現する創造的な能力を身に付けている。
	知識及び技術	情報の各分野に関する基礎的・基本的な知識技能を身に付け、現代社会における情報及び情報産業の意義や役割を理解している。
	思考力, 判断力, 表現力等	情報の各分野に関する諸課題の解決を目指して思考を深め、基礎的・基本的な知識と技術を基に、情報産業に携わる者として適切に判断し、表現する創造的な能力を身に付けている。
	学びに向かう力, 人間性等	情報の各分野に関する諸課題について関心を持ち、その改善・向上を目指して主体的に取り組もうとするとともに、実践的な態度を身に付けている。

2 評価の観点および評価規準

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
情報産業と社会について体系的・系統的に理解しているとともに、関連する技術を身に付けている。	情報の各分野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する力を身に付けている。	情報技術者に必要とされる情報活用能力の習得を目指して自ら学び、情報社会に主体的かつ協働的に参画し寄与する態度を身に付けている。
具体例	具体例	具体例
ワークシート、課題、レポート	ワークシート、課題、レポート	ワークシート、課題、レポート

3 評価は3観点の評価基準への到達具合を4段階「a, b, c⁺, c」で見とる。

見取りを数値化 (a : 5, b : 3, c⁺ : 2, c : 1 または 0) し、見取りの平均値によって観点別評価をだす。

3観点の比率については「1 : 1 : 1」とする。

観点別評価	内容	見取りの平均値 (少数点第2位四捨五入)
A	十分に理解できると判断できるもの	3.7 ≤ 平均値
B	おおむね満足できると判断できるもの	2.3 ≤ 平均値 < 3.7
C	努力を要すると判断されるもの	平均値 < 2.3

4 成績の評価は観点別の絶対評価とし、学年末のみ5段階の評定を表示する。学年末の評定は観点別評価により、下記のように定める。

評定	観点別評価 () は出現可能性が低いパターン
5	AAA
4	AAB
	ABB
3	BBB
2	BBC
1	CCC

BCC

5 各学期の学習内容

月	指導項目			時間	授業内容／学習内容	評価の観点		
				2 単位		知	思	態
	オリエンテーション			1	・これまでの学習や経験を通して身に付けた生徒の知識や技能などの調査を行う。 ・イメージスキャナなどデザインの学習で使用する周辺機器の基本的な操作を練習する。			
4	第1章 デザイン・情報・造形の基礎	デザインって何だろう 第1節		4	・デザインにとって大切なことは何かを意識してみる。	◎		
			A 何のためのデザイン		・デザインが人間生活のさまざまな目的を達成するための合目的行為であることを理解する。	◎	◎	
			B 社会の中のデザイン		・有意義なデザインにするためには、見た目のよさだけにとらわれるのではなく、倫理観や社会的意識をもって、社会に及ぼす影響を考慮する姿勢が大切であることを理解する。	◎	◎	●
			C デザインの手順		・人間どうしのコミュニケーションの始まりはシンボルを共有するところから発展していったことを理解する。	◎	◎	
		何をデザインするのか 第2節		4	・情報があふれる時代の中で、情報の受け手としては必要な情報を選択し、送り手としてはわかりやすく表現して伝えることが必要であることを理解する。	◎	◎	◎
			A 何かを伝えるデザイン		・絵文字から表音文字、粘土板から紙、印刷技術による情報の伝達と共有が、人類に大きな力を与えていったことを理解する。		◎	◎
			B コミュニケーションのモデル		・コミュニケーションモデルを理解し、表現の文脈に込められたメッセージを読み解く姿勢、送り手と受け手の間でどのような体験を共有できるかに配慮する姿勢が大切であることを理解する。	◎	◎	◎
5	第2章 デザインと表現	デザインの造形要素 第1節		5	・造形の基礎となる要素「形態」と「色彩」を分析し、見る人の視点での心の動きを理解する。	◎	◎	◎
			A 形態		・基本形態(純粋形態)として点・線・面、さらには立体・空間の造形的意味を理解する。	◎	◎	◎
			B 色彩		・配色を効果的に利用するため、色と光の関係、光の三原色、色の三原色、色の三属性など色彩のもつ意味を理解する。	◎		
			C 造形と心理		・形態と色彩の学びから見る人の視点でのさまざまな心理的な効果を理解する。		◎	◎ ●
6		観察と表現 第2節		6	・眼に見える物体だけではなく、人々の行動や社会現象など意識しないと見えてこない事象も観察の対象であることを理解する。	◎		
			A 観察してみよう		・自然物や人工物、事象などを対象とし、目に見える動きや見えない感性の変化を理解し、全体や部分の観察、時間の経過での変化のプロセスも学び、さまざまな観察の視点を理解する。	◎	◎	
			B 表現への過程		・具象から抽象までの四つの視点を学び、効果的に表現する造形の手法や質感的表現を体験を通して理解する。		◎	
7		造形要素の構成 第3節		6	・美しい造形の背後にある秩序を理解する。		◎	◎
			A 構成の基礎となる手法		・構成の基礎となる「空間の分割」「レイアウトの作成手順」「デザインの計画手順」を学び、理解する。		◎	◎
			B コミュニケーションの演出		・情報をわかりやすく伝えるためのいろいろな方法を学び、印象的なコミュニケーションの演出方法と効果を理解する。		◎	◎
9	第3章 デザインの実践	デザインの検討 第1節		8	・アイデアとは目的を果たすための工夫であると認識し、目的意識をもって現状を観察し、問題点を分析するプロセスを経てアイデアを出し合い、グループワークを通して思考を活性化していくことを理解する。	◎	◎	◎
			A 情報の収集		・デザインを検討するための、情報収集の手法について理解する。	◎	◎	◎

			B コンセプトを考える		・収集した情報をもとに、デザインのコンセプトを考えるための手法について理解する。		◎	◎
			C 情報を組み立てる		・デザインを構成する情報の組み立て方について理解する。	◎	◎	◎
10		デザインの活用 第2節	A デザインが目指すもの	10	・デザインが人の気持ちを動かし、それによって社会に影響を及ぼすことを理解する。		◎	◎
			B ビジュアルデザイン		・社会における情報デザインの役割を踏まえ、システムとしてのデザインを学び、デザインに関する権利についても理解する。	◎	◎	◎
			C インタラクティブメディアのデザイン		・さまざまな人へ情報を届けるための手法や各メディアの違いを理解し、考える力を身に付ける。		◎	◎
					・スケッチ、ワイヤーフレーム、プロトタイプといったインタラクティブデザインの手順と考え方を理解する。		◎	◎
11		情報の理解を助けるデザイン 総合演習1		12	・学級新聞や、クラスの Web ページ作成を通して、情報をよりよく理解してもらうための工夫の一つとしての情報デザインの意義を理解する。	◎	◎	◎
12			A クラスペーパー[学級新聞]をデザインする		・グリッドシステムを活用してレイアウトを考え、記事や内容をわかりやすく伝える学級新聞を作成する。	◎	◎	◎
			B クラスの情報を[Web サイト]で発信する		・Web ページの制作を通し、情報を正確にわかりやすく伝えるためのデザインの方法を学ぶ。	◎	◎	◎
1		ショップをデザインする 総合演習2		14	・グループワークを中心に、ショップのトータルなデザインを行い、ポスターやリーフレットなどさまざまなデザインが相互に関連し、統一されたメッセージを発信することを理解する。	◎	◎	◎
2			A いろいろなメディアをデザインする		・ショップにあるさまざまな情報発信のメディアをデザインし、ショップのトータルなイメージを伝えることを考える。	◎	◎	◎
3			B ポスター、リーフレットをデザインする		・ポスターやリーフレットといったビジュアルと文字で情報を伝えるメディアの作成を通し、より効果的な情報発信について考える。	◎	◎	◎
			C ショップの Web サイトをデザインする		・音声や動画などさまざまな表現方法の特徴を活かしたショップの Web サイトの制作を通し、効果的な情報発信の方法を考える。	◎	◎	◎
		空想デザイン会社 資料			・デザインは表層の装飾的な解決を手っ取り早く施す技術ではなく、ホームドクターのように依頼人の相談に乗りながら問題を分析し、本質的な問題解決を目指すべきであることを理解する。	◎	◎	◎
					・データベースの活用やネットワークを活用したグループワークが、こうした問題解決をより高いレベルに昇華することに役立つことを理解する。			
			合計	70				

令和5年度 シラバス

科目名 : 情報産業と社会
 単位数 : 2単位
 使用教材 : 情報産業と社会 (実教出版)
 対象クラス : 1年3組 (総合情報科)
 担当者 :

校長	教頭	教頭

1 科目について

科目目標	目標	情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して、情報産業を通じ、地域産業をはじめ情報社会の健全で持続的な発展を担う職業人として必要な基礎的な資質・能力を次のとおり育成することを目指す。
	知識及び技術	情報産業と社会について体系的・系統的に理解するとともに、関連する技術を身に付けるようにする。
	思考力、判断力、表現力等	情報産業と社会との関わり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する力を養う。
	学びに向かう力、人間性等	情報技術者に必要とされる情報活用能力の習得を目指して自ら学び、情報社会に主体的かつ協働的に参画し寄与する態度を養う。

2 評価の観点および評価規準

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
情報産業と社会について体系的・系統的に理解しているとともに、関連する技術を身に付けている。	情報の各分野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する力を身に付けている。	情報技術者に必要とされる情報活用能力の習得を目指して自ら学び、情報社会に主体的かつ協働的に参画し寄与する態度を身に付けている。
具体例	具体例	具体例
ワークシート、課題、レポート、実技テスト	ワークシート、課題、レポート、実技テスト	ワークシート、課題、レポート

3 評価は3観点の評価基準への到達具合を4段階「a, b, c⁺, c」で見とる。

見取りを数値化 (a : 5, b : 3, c⁺ : 2, c : 1 または 0) し、見取りの平均値によって観点別評価をだす。
 3観点の比率については「1 : 1 : 1」とする。

観点別評価	内容	見取りの平均値 (少数点第2位四捨五入)
A	十分に理解できると判断できるもの	3.7 ≤ 平均値
B	おおむね満足できると判断できるもの	2.3 ≤ 平均値 < 3.7
C	努力を要すると判断されるもの	平均値 < 2.3

4 成績の評価は観点別の絶対評価とし、学年末のみ5段階の評定を表示する。学年末の評定は観点別評価により、下記のように定める。

評定	観点別評価 () は出現可能性が低いパターン
5	AAA
4	AAB
	ABB
3	BBB
2	BBC
1	CCC

5 各学期の学習内容

学期	月	時間	単元名	学習内容	評価方法	指導上の留意点
1	4	1	オリエンテーション	・科目の目標、評価、年間計画		
		6	第1章 情報社会の発展と情報産業 1節 情報社会の発展	・生活と情報との関係 ・情報伝達の変遷、情報社会の進展 ・情報社会の諸課題 ・情報発信の方法や責任	ワークシート、 課題	
	5	5	2節 現代社会における問題解決	・ブレインストーミングやKJ法による問題解決手法 ・身近な課題解決	ワークシート、 課題	
	6	4	3節 情報社会の将来と情報産業	・情報社会に求められる情報技術者の役割 ・情報社会を支える産業の種類と役割	ワークシート、 課題	
		2	章のまとめ		レポート	
	7	6	第2章 情報産業が果たす役割 1節 情報セキュリティ	・情報モラルやネットワーク利用時の注意点及び 関連法規 ・情報セキュリティの3要素、意義や必要性	ワークシート、 課題 レポート	
2	9	8	第3章 情報とコミュニケーション 1節 情報の表現	・アナログデータとデジタルデータ ・数値のデジタル表現 ・ユニバーサルデザイン、ユーザビリティやアクセシビリティ	ワークシート、 課題	
	10	4	2節 ICTを活用したコミュニケーション	・コミュニケーションに関する身近な事例や形態 ・コンテンツや情報デザインに関する身近な事例	ワークシート、 課題	
		4	3節 情報の管理	・情報管理の意義 ・情報の関係性と構造化・情報管理 ・情報の蓄積、共有、活用やドキュメントの分類	ワークシート、 課題	
	11	2	章のまとめ		レポート	
		6	第4章 コンピュータとプログラミング 1節 コンピュータの仕組み	・コンピュータの基本構成 ・コンピュータの制御やデータの流れ ・ソフトウェアの分類 ・ディレクトリ構造とパス ・ファイルの種類と特徴	ワークシート、 課題	
	12	6				
3	1	4	2節 アルゴリズムとプログラミング	・モデル化及び身近な事象のモデル化 ・表計算ソフトウェアを活用したシミュレーション	ワークシート、 課題	
		6	3節 ネットワークの活用	・ネットワークやネットワークシステムの仕組み ・IPアドレスとドメイン名、通信プロトコル ・インターネットを利用したサービス ・データベースの身近な事例、DBMS	ワークシート、 課題	
	2	2	章のまとめ		レポート	
		2	第2章 情報産業が果たす役割 2節 情報産業の役割	・ICTが活用されている産業と活用事例 ・想定される課題とICTを活用した課題解決	ワークシート、 課題	
	3	2	3節 情報技術者の責務	・情報技術者の種類や役割 ・情報技術者が果たす役割や職業倫理	ワークシート、 課題	
		2	章のまとめ		レポート	

令和5年度 シラバス

科目名 : 情報実習
 単位数 : 3単位
 使用教材 : 自作ワークシート等
 対象クラス : 1年3組 (総合情報科)
 担当者 :

校長	教頭	教頭

1 科目について

科目目標	目標	情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して、情報産業を担う情報技術者として必要な資質・能力を次のとおり育成することを目指す。
	知識及び技術	情報の各分野について総合的に捉え体系的・系統的に理解するとともに、関連する技術を身に付けるようにする。
	思考力、判断力、表現力等	情報の各分野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する力を養う。
	学びに向かう力、人間性等	情報の各分野に関する課題を解決する力の向上を目指して自ら学び、情報システムの開発やコンテンツの制作及びこれらの運用などに主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。

2 評価の観点および評価規準

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
情報の各分野について総合的に捉え体系的・系統的に理解しているとともに、関連する技術を身に付けている。	情報の各分野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する力を身に付けている。	情報の各分野に関する課題を解決する力の向上を目指して自ら学び、情報システムの開発やコンテンツの制作及びこれらの運用などに主体的かつ協働的に取り組む態度を身に付けている。
具体例	具体例	具体例
ワークシート、課題・成果物、実技テスト	ワークシート、課題・成果物、実技テスト	ワークシート、課題・成果物

3 評価は3観点の評価基準への到達具合を4段階「a, b, c⁺, c」で見とる。

見取りを数値化 (a : 5, b : 3, c⁺ : 2, c : 1 または 0) し、見取りの平均値によって観点別評価をだす。
 3観点の比率については「1 : 1 : 1」とする。

観点別評価	内容	見取りの平均値 (少数点第2位四捨五入)
A	十分に理解できると判断できるもの	3.7 ≤ 平均値
B	おおむね満足できると判断できるもの	2.3 ≤ 平均値 < 3.7
C	努力を要すると判断されるもの	平均値 < 2.3

4 成績の評価は観点別の絶対評価とし、学年末のみ5段階の評定を表示する。学年末の評定は観点別評価により、下記のように定める。

評定	観点別評価 () は出現可能性が低いパターン	
5	AAA	
4	AAB	(AAC)
	ABB	(ABC)
3	BBB	
2	BBC	(ACC)
1	CCC	BCC

5 各学期の学習内容

学 期	月	時 間	単元名	学習内容	評価方法	指導上の留意点
1	4	6	教職員顔写真シート作成	・デジタルカメラの基本操作 ・Photoshop でのトリミング、レタッチ	成果物	撮影時の言葉づかい、入退室のマナー
	5	12				
	6	6	文書作成	Word の基本操作、文書作成	課題・成果物 実技テスト	
	7	3	①パソコン分解、組立 ②ロボットプログラミング ③3D CG ④Web	4 班に分かれて、各テーマをローテーション ①パソコンの分解・組立、UTP ケーブル作成 ②EV3 のブロックプログラミング ③Blender の基本操作 ④Dreamweaver の基本操作、HTML／CSS	ワークシート 課題・成果物 実技テスト	①部品の取り扱い、工具の安全な利用方法
	9	9				
2	9	6	表計算	Excel の基本操作、表計算		
	10	6	①パソコン分解、組立 ②ロボットプログラミング ③3D CG ④Web	4 班に分かれて、各テーマをローテーション ①パソコンの分解・組立、UTP ケーブル作成 ②EV3 のブロックプログラミング ③Blender の基本操作 ④Dreamweaver の基本操作、HTML／CSS	ワークシート 課題・成果物 実技テスト	①部品の取り扱い、工具の安全な利用方法
	11	12				
	12	9				
3	1	9	①パソコン分解、組立 ②ロボットプログラミング ③3D CG ④Web	4 班に分かれて、各テーマをローテーション ①パソコンの分解・組立、UTP ケーブル作成 ②EV3 のブロックプログラミング ③Blender の基本操作 ④Dreamweaver の基本操作、HTML／CSS	ワークシート 課題・成果物 実技テスト	①部品の取り扱い、工具の安全な利用方法
	2	9				
	3	6				

校 長	教 頭	教 頭

科目名	コンテンツの制作と発信			教科名	情報
学年	2年(総合選択)	単位数	2単位	担当者氏名	

1 科目「表現メディアの編集と表現」について

学習の到達目標	1年次で習得した技術を活用し、作品制作やコンテストへの参加を通して、技術革新に主体的に対応できる能力と態度を身につける。
使用教科書	特になし。必要に応じて教師側で教材を作成する。

2 科目全体の評価の観点の趣旨

関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
コンピュータによる表現について関心を持ち、その意義や役割を理解し、諸問題について積極的に取り組むとともに、社会の発展に寄与する創造的、実践的な態度を身に付けている。	問題解決において、情報技術を効果的に活用するための方法を工夫したり改善できる能力を身に付けている。	コンピュータデザインに関する基礎的・基本的な操作技術を身に付け、問題解決に向けて適切に処理するとともに、その成果を的確に表現する。	コンピュータデザインに関する基礎的・基本的な知識を身に付け、現代社会における情報や情報産業の意義や役割を理解している。
具体例 提出物、平常の学習活動、学習態度、自己評価	具体例 授業中の活動内容 提出物、観察力	具体例 提出物、作品等の成果物	具体例 宿題、プリント等

3 見取りから観点別評価への変換方法

評価は3観点の評価基準への到達具合を4段階「a, b, c+, c」で見取る。
見とりを数値化（a：5，b：3，c+：2，c：1または0）し、見取りの平均値によって観点別評価をだす。
3観点の比率については「1：1：1」とする。

観点別 評価	内 容	見取りの平均値 (小数点第2位四捨五入)
A	十分に理解できると判断されるもの	3.7 ≤ 平均値
B	おおむね満足できると判断されるもの	2.3 ≤ 平均値 < 3.7
C	努力を要すると判断されるもの	平均値 < 2.3

4 学年末の評定

学年末の評価は観点別の絶対評価とし、下記のように5段階の評定を表示する。

評定	観点別評価（ ）は出現可能性が低いパターン	
5	A A A	
4	A A B A B B	(A A C)
		(A B C)
3	B B B	(A C C)
2	B B C B C C	
1	C C C C C C	

5 各学期の学習内容

学期	月	時間	単元名	学習目標	学習内容および留意点	評価・指導方法	補助教材
1	4 5 6	17	・沖縄県産業教育フェアポスター制作	・各部門のモチーフを正しくとらえて描くことができる。 ・ペイント系ソフトを使用してポスターを完成させることができる。	・用紙サイズや解像度の設定を間違わないよう留意する。 ・レイヤーの活用方法を指導する。	行動観察 机間指導 質疑応答 作品提出 宿題	パソコン スキャナ ペンタブ レット ト スケッチブック
			・かりゆしウェアテキストスタイルデザイン	・かりゆしウェアやテキストスタイルについて学び、沖縄らしいモチーフを研究し、描くことができる。 ・Illustrator の基本操作ができる。	・トレースの仕方を指導する。 ・インターネット上の画像の著作権に留意する。		
2	9 10 11 12	7	・IT 津梁まつりポスター制作	・テーマに沿ったモチーフやキャラクターを考えて描くことができる。	・IT 津梁まつりのイメージを、ブレインストーミングでアイデアを出し合い、共有する。	行動観察 机間指導 質疑応答 作品提出 宿題	パソコン スキャナ ペンタブ レット ト スケッチブック 昇華プリンタ 熱転写機
		22	・グッズ制作	・本校をテーマにしたグッズやオリジナルグッズを企画することができる。	・火傷等の怪我がないよう安全管理は徹底する。		
				・グラフィック系ソフトウェアを活用し、デザインすることができる。	・インターネット上の画像の著作権に留意する。		
				・昇華プリンタや熱転写機を使用し、自分でデザインしたグッズを制作することができる。			
3	1 2 3	18	・パッケージデザイン	・コンセプトを決め、パッケージの展開図やデザインを、ソフトウェアを使用して制作することができる。 ・カッティングプロッタを使用することができる。	・2～3人で一組のチームを作り、企画書を出させる。	机間指導 質疑応答 作品提出 宿題	パソコン スキャナ ペンタブ レット ト スケッチブック カッティング プロッタ

評価方法： 課題作品（約70％）＋観点別評価（出欠、授業態度、宿題提出状況など約30％）を総合的に判断して評価する。ただし、規定の授業時数に満たない生徒は評価保留とする。

令和5年度 シラバス

科目名 : コンテンツの制作と発信
 単位数 : 2単位
 使用教材 : 自作ワークシート等
 対象クラス : 2年3組 (総合情報科)
 担当者 :

校長	教頭	教頭

1 科目について

科目目標	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・能力を次のとおり育成することを目指す。
	知識及び技術	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るようにする。
	思考力, 判断力, 表現力等	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する力を養う。
	学びに向かう力, 人間性等	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態度を養う。

2 評価の観点および評価規準

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・系統的に理解しているとともに、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する力を身に付けている。	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態度を身に付けている。
具体例	具体例	具体例
ワークシート、課題・成果物、レポート、実技テスト	ワークシート、課題・成果物、レポート、実技テスト	ワークシート、課題・成果物、レポート

3 評価は3観点の評価基準への到達具合を4段階「a, b, c⁺, c」で見とる。

見取りを数値化 (a : 5, b : 3, c⁺ : 2, c : 1または0) し、見取りの平均値によって観点別評価をだす。3観点の比率については「1 : 1 : 1」とする。

観点別評価	内容	見取りの平均値 (少数点第2位四捨五入)
A	十分に理解できると判断できるもの	3.7 ≤ 平均値
B	おおむね満足できると判断できるもの	2.3 ≤ 平均値 < 3.7
C	努力を要すると判断されるもの	平均値 < 2.3

4 成績の評価は観点別の絶対評価とし、学年末のみ5段階の評定を表示する。学年末の評定は観点別評価により、下記のように定める。

評定	観点別評価	() は出現可能性が低いパターン
5	AAA	
4	AAB	(AAC)
	ABB	(ABC)
3	BBB	
2	BBC	(ACC)
1	CCC	BCC

5 各学期の学習内容

学 期	月	時 間	単元名	学習内容	評価方法	指導上の留意点
1	4	4	・オリエンテーション ・Web 基礎 ・Dreamweaver 基本操作 ・HTML, CSS 基礎	・科目の目標、評価、年間計画 ・実習をととした Dreamweaver の基本操作 ・HTML, CSS の用途や特徴等		
	5	6	・Web サイト制作	・Dreamweaver を利用した Web サイト制作	課題 実技テスト	
	6	4				
		4	・オリジナル Web サイト制作	・Web デザイン、コンテンツを検討し、オリジナル の Web サイトを制作 ・オリジナル Web サイトの紹介資料作成 ・オリジナル Web サイトの相互評価	成果物 レポート	
	7	6				
2	9	8	・Javascript 基礎	・Javascript の基礎 (表示、変数、演算、分岐、繰り返し等) ・オブジェクトの利用 (Date, Math 等) ・HTML 要素(エレメント)の書き換え (img タグ等) ・イベントの利用 (onClick) ・Canvas への描画	成果物、 レポート、 実技テスト	
	10	6				
	11	8				
	12	6				
3	1	4	・Unity 基礎	・Unity の基本操作 ・オブジェクトの追加や変更		
		2	・簡易3Dゲーム制作	・Ballの操作 ・重力や当たり判定の設定 ・ギミックの追加(ワープや巨大化、ダッシュなど) ・効果音、BGM の設定 ・AssetStoreのオブジェクト利用	課題 実技テスト	
	2	8				
	3	4	・簡易3Dゲームのカスタマイズ	・独自要素を考え、簡易3Dゲームへ実装 ・独自要素の紹介資料作成	成果物、 レポート	

令和５年度 シラバス

科目名：課題研究

単位数：１単位

使用教科書：新「情報」活用テキスト（P検協会）
各検定試験問題集、自作プリントなど

対象クラス：２年３組

担当者：

校長	教頭	教頭

科目 目標	目標	情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して、社会を支え情報産業の発展を担う職業人として必要な資質・能力を育成する。	
	知識及び技術	情報の各分野について体系的・系統的に理解するとともに、相互に関連付けられた技術を身に付けようとする。	
	思考力、判断力、表現力等	情報産業に関する課題を発見し、情報産業に携わる者として解決策を探究し、科学的な根拠に基づいて創造的に解決する力を養う。	
	学びに向かう力、人間性等	情報産業に関する課題を解決する力の向上を目指して自ら学び、情報産業の総合と発展に主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。	
単元 の 評 価 規 準	職業資格の取得に向けた取り組み	知識・技術	自らの希望進路に応じた職業資格を設定し、資格取得に向けた知識・技術を身につけている。
		思考・判断・表現	自ら設定した職業資格合格に向けていろいろな学習方法を比較・検討し、効果的な学習計画を立てることができる。
		主体的に学習に取り組む態度	自ら立てた学習計画に沿って主体的に学習するとともに、合格に向けて学習計画の見直しを行うことができる。
	キャリア形成を考える	知識・技術	自己理解や職業の適性を理解するとともに、自らの希望進路に応じた求人票を検索することができる。
		思考・判断・表現	自己理解や職業の適性を踏まえた上で、自分のキャリア形成を考えることができる。
		主体的に学習に取り組む態度	自分のキャリア形成を考え、主体的に必要な情報を集め、比較・検討している。
	インターンシップに係る取り組み	知識・技術	インターンシップの目的と意義を理解し、自分の希望進路に応じたインターンシップ先を選定できる。
		思考・判断・表現	インターンシップ先の業務内容を調べ、取り組み後は体験内容や成果をまとめることができる。
		主体的に学習に取り組む態度	インターンシップで主体的に取り組みたいことを設定し、取り組みの成果や今後の課題を検討することができる。

3年課題研究準備	知識・技術	情報産業に関する課題を発見するとともに、課題解決に向けて必要な情報の各分野について理解し、技術を身につけている。
	思考・判断・表現	発見した課題の解決方法について、いろいろな解決手段や事例の比較・検討を行い、論理的に考え判断・表現できる。
	主体的に学習に取り組む態度	情報産業に関する課題を解決する力の向上を目指して自ら学び、課題解決に向けて主体的かつ協働的に取り組んでいる。

評価方法	観点別評価	見取りの平均値 (小数点第2位四捨五入)
	A	3.7 ≤ 平均値
	B	2.3 ≤ 平均値 < 3.7
	C	平均値 < 2.3

学年末 評定	評定	観点別評価 () は出現可能性が低いパターン	
	5	A A A	
	4	A A B	(A A C)
		A B B	(A B C)
	3	B B B	(A C C)
	2	B B C	
	1	B C C C C C	

- ・見取りを数値化（a：5，b：3，c：2，c：1又は0）し、見取りの平均値によって観点別評価をだす。
- ・前号の比率については「1：1：1」とし成績の評価は観点別の絶対評価とし、学年末のみ5段階の評定を表示する。

各学期の評価方法

学期	月	学習内容	時間	主な学習内容	評価の観点・方法
1	4	・オリエンテーション	1	・課題研究の目標及び意義を理解する。 ・授業概要や評価方法について理解する。	
	5	・職業資格の取得に向けた取り組み	13	・自らの進路希望に応じた職業資格の課題を設定する。 ・目標設定及び学習計画を作成する。 ・目標の達成に向けた学習に取り組む。	知:ワークシート 思:実技課題 態:振り返りシート
	6				
	7				
2	9	・キャリア形成を考える	3	・自己理解と職業の適性について分析する。 ・求人票の見方、検索方法を理解する。	知:ワークシート 思:発表・制作物 態:振り返りシート
	10	・インターンシップ事前準備	9	・インターンシップの目的と意義を理解する。 ・自らの進路希望に応じたインターンシップ先を選定する。 ・インターンシップ先について調べる。 ・ビジネスマナー(身だしなみやあいさつ等)を学習する。 ・コミュニケーションの方法を学習する。	知:ワークシート 思:発表・制作物 態:振り返りシート
	11				
	12	・インターンシップ事後報告会	3	・プレゼンテーション作成、発表原稿資料の準備 ・取り組みの成果と今後の課題を検討する。	知:ワークシート 思:発表・制作物 態:振り返りシート
3	1	・3年課題研究準備	11	・自らの進路希望や興味・関心に応じたテーマを設定する。 ・課題解決に必要な知識・技術等を調査し、学習を開始する。 ・研究計画を立てる。	知:ワークシート 思:発表・制作物 態:振り返りシート
	2				
	3				

令和 5 年度 シラバス

科目名：情報システムのプログラミング

単位数：1 単位

使用教科書：情報システムのプログラミング（電機大）

対象クラス：総合情報科 2 年 3 組

担当者：

校長	教頭	教頭

科目 目 標	目標	情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して、情報システムのプログラミングに必要な資質・能力を次のとおり育成することを目指す。	
	知識及び技術	情報システムのプログラミングについて体系的・系統的に理解するとともに、関連する技術を身に付けるようにする。	
	思考力,判断力,表現力等	情報システムのプログラミング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する力を養う。	
	学びに向かう力,人間性等	情報システムの開発と運用・保守を目指して自ら学び、情報社会の発展に向けた情報システムのプログラミングに主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。	
単 元 の 評 価 規 準	序章 情報システムとは	知識・技術	情報システムの定義について理解するとともに、情報システム開発の目的と目標を明確化し開発者に必要な技術を身に付けている。
		思考・判断・表現	情報システムのライフサイクルやプロジェクト等を理解し,新たなプロジェクトに適した情報システムの企画案を作成することができる。
		主体的に学習に取り組む態度	新規プロジェクト立ち上げにおいて,情報システムに関する課題を主体的かつ協働的に解決することができる。
	1 章 情報システムの設計	知識・技術	情報システムの設計に関わる方法について理解するとともに,関連する技術を身に付けることができる。
		思考・判断・表現	情報システムの設計における課題を発見し,開発の効率化や運用の簡素化を図りつつ合理的かつ創造的に解決することができる。
		主体的に学習に取り組む態度	情報システムの設計について自ら学び,利用者の要求の実現を図るために,主体的かつ協働的に取り組むことができる。
	4 章 情報システムの開発管理と運用・保守	知識・技術	情報システムの運用・保守に関する方法と情報システムのセキュリティを確保する方法を理解し,情報システムの開発工程の管理に関するプロジェクトマネジメントの手法を身に付けることができる。
		思考・判断・表現	情報システムの開発管理と運用・保守に関する課題を発見し,プロジェクトマネジメントの手法や情報システムの開発管理と運用・保守及び情報システムのセキュリティに関する知識と技術を活用して創造的に解決することができる。
		主体的に学習に取り組む態度	情報システムの運用・保守及びセキュリティについて自ら学び,プロジェクトマネジメントの手法を用いて情報システムの開発工程の管理と運用・保守及びセキュリティの確保に主体的かつ協働的に取り組むことができる。

評価方法	観点別評価	見取りの平均値 (小数点第2位四捨五入)
	A	3.7 ≧ 平均値
	B	2.3 ≧ 平均値 < 3.7
	C	平均値 < 2.3

学年末 評定	評定	観点別評価 () は出現可能性が低いパターン	
	5	A A A	
	4	A A B	(A A C)
		A B B	(A B C)
	3	B B B	(A C C)
	2	B B C	
	1	B C C C C C	

- ・見取りを数値化（a：5，b：3，c＋：2，c：1又は0）し、見取りの平均値によって観点別評価をだす。
- ・前号の比率については「1：1：1」とし成績の評価は観点別の絶対評価とし、学年末のみ5段階の評定を表示する。

各 学 期 の 評 価 方 法	学期	月	学習内容	時間	主な学習内容	評価の観点・方法
	1	4	・情報システムとは	5	・情報システムの定義について理解する。 ・情報システム開発の目的と目標を理解する。 ・情報システムのライフサイクルを理解する。 ・開発に合わせて情報システムの種類とプロジェクトを選択・表現する。	知：ワークシート 思：応用課題 態：Formsでの振り返り 章末問題
		5	・情報システムの要求分析と定義	9	・要求分析と定義の意義を理解する。 ・要求定義の活動を理解する。 ・グループで新たなプロジェクトの要求定義を企画・提案する。	知：ワークシート 思：応用課題 態：Formsでの振り返り 章末問題
		6				
		7				
	2	9	・情報システムのモデル化	8	・システムのモデル化を理解する。 ・データフロー図（DFD）・実体関連図（ER図）・状態遷移図の使用方法を考える。 ・モジュール分割・STS分割・トランザクション分割・共通機能分割等の様々な分割方法を理解する。	知：ワークシート 思：応用課題 態：Formsでの振り返り 章末問題
		10	・情報システムの分割方法			
		11	・情報システムの開発工程の管理	6	・開発手法の種類と選択を理解し、プロジェクト規模に応じた開発手法を選択する。 ・ソースコードレビュー・コーディング規約を理解する。 ・プログラム開発の履歴管理の重要性を理解する。	知：ワークシート 思：応用課題 態：Formsでの振り返り 章末問題
		12	・チームにおける開発手法			

3	1	・情報システムの運用と保守 ・情報システムのセキュリティ	7	・情報システムの運用と保守の違いや担当部門の役割を理解し、開発から運用保守にスムーズに移行する方法を考える。 ・情報システムに対する脅威を理解し、脅威に対するセキュリティ対策とコストについて考える。 ・技術者倫理とコンプライアンスを理解し、情報技術者として総合的な判断ができる。	知：ワークシート 思：応用課題 態：Formsでの振り返り 章末問題
	2				
	3				

		12	・ 情報セキュリティ	8	・ 情報セキュリティの現状と必要性について理解する。 ・ 情報セキュリティ構築に求められる情報モラルを理解する。	知：ワークシート 思：応用課題 態：Formsの振り返り 章末問題
	3	1	・ 表計算ソフト	6	・ SUM,AVERAGE等の関数を用いた計算方法を理解する。 ・ 相対参照,絶対参照の違いを理解し,適切なデータ処理が行える。	知：ワークシート 思：実技課題 態：応用課題

令和5年度 シラバス

科目名 : 情報デザイン
 単位数 : 2単位
 使用教材 : 情報デザイン (実教出版)
 対象クラス : 2年3組 (総合情報科)
 担当者 :

校長	教頭	教頭

1 科目について

科目目標	目標	情報の各分野に関する諸課題の解決を目指して思考を深め、基礎的・基本的な知識と技術を基に、情報産業に携わる者として適切に判断し、表現する創造的な能力を身に付けている。
	知識及び技術	情報の各分野に関する基礎的・基本的な知識技能を身に付け、現代社会における情報及び情報産業の意義や役割を理解している。
	思考力, 判断力, 表現力等	情報の各分野に関する諸課題の解決を目指して思考を深め、基礎的・基本的な知識と技術を基に、情報産業に携わる者として適切に判断し、表現する創造的な能力を身に付けている。
	学びに向かう力, 人間性等	情報の各分野に関する諸課題について関心をもち、その改善・向上を目指して主体的に取り組もうとするとともに、実践的な態度を身に付けている。

2 評価の観点および評価規準

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
情報産業と社会について体系的・系統的に理解しているとともに、関連する技術を身に付けている。	情報の各分野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する力を身に付けている。	情報技術者に必要とされる情報活用能力の習得を目指して自ら学び、情報社会に主体的かつ協働的に参画し寄与する態度を身に付けている。
具体例	具体例	具体例
ワークシート、課題、レポート	ワークシート、課題、レポート	ワークシート、課題、レポート

3 評価は3観点の評価基準への到達具合を4段階「a, b, c⁺, c」で見とる。

見取りを数値化 (a : 5, b : 3, c⁺ : 2, c : 1 または 0) し、見取りの平均値によって観点別評価をだす。
 3観点の比率については「1 : 1 : 1」とする。

観点別評価	内容	見取りの平均値 (少数点第2位四捨五入)
A	十分に理解できると判断できるもの	3.7 ≤ 平均値
B	おおむね満足できると判断できるもの	2.3 ≤ 平均値 < 3.7
C	努力を要すると判断されるもの	平均値 < 2.3

4 成績の評価は観点別の絶対評価とし、学年末のみ5段階の評定を表示する。学年末の評定は観点別評価により、下記のように定める。

評定	観点別評価	() は出現可能性が低いパターン
5	AAA	
4	AAB	(AAC)
	ABB	(ABC)
3	BBB	
2	BBC	(ACC)
1	CCC	

BCC

5 各学期の学習内容

月	指導項目			時間	授業内容／学習内容	評価の観点		
				2 単位		知	思	態
	オリエンテーション			1	・これまでの学習や経験を通して身に付けた生徒の知識や技能などの調査を行う。 ・イメージスキャナなどデザインの学習で使用する周辺機器の基本的な操作を練習する。			
4	第1章 デザイン・情報・造形の基礎	第1節 デザインって何だろう		4	・デザインにとって大切なことは何かを意識してみる。	◎		
			A 何のためのデザイン		・デザインが人間生活のさまざまな目的を達成するための合目的行為であることを理解する。	◎	◎	
			B 社会の中のデザイン		・有意義なデザインにするためには、見た目のよさだけにとらわれるのではなく、倫理観や社会的意識をもって、社会に及ぼす影響を考慮する姿勢が大切であることを理解する。	◎	◎	●
			C デザインの手順		・人間どうしのコミュニケーションの始まりはシンボルを共有するところから発展していったことを理解する。	◎	◎	
		第2節 何をデザインするのか		4	・情報があふれる時代の中で、情報の受け手としては必要な情報を選択し、送り手としてはわかりやすく表現して伝えることが必要であることを理解する。	◎	◎	◎
			A 何かを伝えるデザイン		・絵文字から表音文字、粘土板から紙、印刷技術による情報の伝達と共有が、人類に大きな力を与えていったことを理解する。		◎	◎
			B コミュニケーションのモデル		・コミュニケーションモデルを理解し、表現の文脈に込められたメッセージを読み解く姿勢、送り手と受け手の間でどのような体験を共有できるかに配慮する姿勢が大切であることを理解する。	◎	◎	◎
5	第2章 デザインと表現	第1節 デザインの造形要素		5	・造形の基礎となる要素「形態」と「色彩」を分析し、見る人の視点での心の動きを理解する。	◎	◎	◎
			A 形態		・基本形態(純粋形態)として点・線・面、さらには立体・空間の造形的意味を理解する。	◎	◎	◎
			B 色彩		・配色を効果的に利用するため、色と光の関係、光の三原色、色の三原色、色の三属性など色彩のもつ意味を理解する。	◎		
			C 造形と心理		・形態と色彩の学びから見る人の視点でのさまざまな心理的な効果を理解する。		◎	◎ ●
6		第2節 観察と表現		6	・眼に見える物体だけではなく、人々の行動や社会現象など意識しないと見えてこない事象も観察の対象であることを理解する。	◎		
			A 観察してみよう		・自然物や人工物、事象などを対象とし、目に見える動きや見えない感性の変化を理解し、全体や部分の観察、時間の経過での変化のプロセスも学び、さまざまな観察の視点を理解する。	◎	◎	
			B 表現への過程		・具象から抽象までの四つの視点を学び、効果的に表現する造形の手法や質感的表現を体験を通して理解する。		◎	
7		第3節 造形要素の構成		6	・美しい造形の背後にある秩序を理解する。		◎	◎
			A 構成の基礎となる手法		・構成の基礎となる「空間の分割」「レイアウトの作成手順」「デザインの計画手順」を学び、理解する。		◎	◎
			B コミュニケーションの演出		・情報をわかりやすく伝えるためのいろいろな方法を学び、印象的なコミュニケーションの演出方法と効果を理解する。		◎	◎

9	デザイン 第1節			・アイデアとは目的を果たすための工夫であると認識し、目的意識をもって現状を観察し、問題点を分析するプロセスを経てアイデアを出し合い、グループワークを通して思考を活性化していくことを理解する。	◎	◎	◎
		A 情報の収集	8	・デザインを検討するための、情報収集の手法について理解する。	◎	◎	◎
		B コンセプトを考える		・収集した情報をもとに、デザインのコンセプトを考えるための手法について理解する。		◎	◎
		C 情報を組み立てる		・デザインを構成する情報の組み立て方について理解する。	◎	◎	◎
10	デザイン 第2節			・デザインが人の気持ちを動かし、それによって社会に影響を及ぼすことを理解する。		◎	◎
		A デザインが目指すもの	10	・社会における情報デザインの役割を踏まえ、システムとしてのデザインを学び、デザインに関する権利についても理解する。	◎	◎	◎
		B ビジュアルデザイン		・さまざまな人へ情報を届けるための手法や各メディアの違いを理解し、考える力を身に付ける。		◎	◎
		C インタラクティブメディアのデザイン		・スケッチ、ワイヤーフレーム、プロトタイプといったインタラクティブデザインの手順と考え方を理解する。		◎	◎
11 12	情報の理解を助けるデザイン 総合演習1		12	・学級新聞や、クラスの Web ページ作成を通して、情報をよりよく理解してもらうための工夫の一つとしての情報デザインの意義を理解する。	◎	◎	◎
		A クラスペーパー[学級新聞]をデザインする		・グリッドシステムを活用してレイアウトを考え、記事や内容をわかりやすく伝える学級新聞を作成する。	◎	◎	◎
		B クラスの情報を[Web サイト]で発信する		・Web ページの制作を通し、情報を正確にわかりやすく伝えるためのデザインの方法を学ぶ。	◎	◎	◎
1 2 3	ショップをデザインする 総合演習2		14	・グループワークを中心に、ショップのトータルなデザインを行い、ポスターやリーフレットなどさまざまなデザインが相互に関連し、統一されたメッセージを発信することを理解する。	◎	◎	◎
		A いろいろなメディアをデザインする		・ショップにあるさまざまな情報発信のメディアをデザインし、ショップのトータルなイメージを伝えることを考える。	◎	◎	◎
		B ポスター、リーフレットをデザインする		・ポスターやリーフレットといったビジュアルと文字で情報を伝えるメディアの作成を通し、より効果的な情報発信について考える。	◎	◎	◎
		C ショップの Web サイトをデザインする		・音声や動画などさまざまな表現方法の特徴を活かしたショップの Web サイトの制作を通し、効果的な情報発信の方法を考える。	◎	◎	◎
	空想デザイン会社 資料			・デザインは表層の装飾的な解決を手っ取り早く施す技術ではなく、ホームドクターのように依頼人の相談に乗りながら問題を分析し、本質的な問題解決を目指すべきであることを理解する。 ・データベースの活用やネットワークを活用したグループワークが、こうした問題解決をより高いレベルに昇華することに役立つことを理解する。	◎	◎	◎
		合計	70				

校 長	教 頭	教 頭

科目名	情報実習			教科名	情報
学年	2年	単 数	3単位	担当者氏名	

1 科目「総合情報実習」について

学習の到達目標	各専門分野に関する技術を実際の作業を通して総合的に習得させ、技術革新に主体的に対応できる能力と態度を育てる。
使 用 教 科 書	ゴールからはじめるC#（技術評論社）、自作のテキストとプリント

2 評価の観点および評価基準

主体的に学習に取り組む態度	思考・判断・表現	知識・技術
コンピュータによる表現について関心を持ち、その意義や役割を理解し、諸問題について積極的に取り組むとともに、社会の発展に寄与する創造的、実践的な態度を身に付けている。	問題解決において、情報技術を効果的に活用するための方法を工夫・改善できる能力を身に付けている。	コンピュータデザインに関する基礎的・基本的な知識や操作技術を身に付け、現代社会における情報や情報産業の意義や役割、問題解決に向けた適切な処理を理解している。
具体例 机間巡視による行動観察 提出物、学習態度 自己評価や相互評価	具体例 授業中の発表や発言内容 実習課題	具体例 実技テスト 実習課題等の提出物

- 3 評価は3観点の評価基準への到達具合を4段階「a, b, c+, c」で見とる。
見取りを数値化（a：5, b：3, c+：2, c：1または0）し、見取りの平均値によって観点別評価をだす。
3観点の比率については「1：1：1」とする。

観点別評価	内容	見取りの平均値 (少数点第2位四捨五入)
A	十分に理解できると判断できるもの	3.7 ≤ 平均値
B	おおむね満足できると判断できるもの	2.3 ≤ 平均値 < 3.7
C	努力を要すると判断されるもの	平均値 < 2.3

- 4 成績の評価は観点別の絶対評価とし、学年末のみ5段階の評定を表示する。学年末の評定は観点別評価により、下記のように定める。

評定	観点別評価	() は出現可能性が低いパターン
5	AAA	
4	AAB	(AAC)
	ABB	(ABC)
3	BBB	
2	BBC	(ACC)
1	CCC	
		BCC

5 各学期の学習内容

学 期	月	時 間	学習内容	学習目標	学習内容（評価の観点）及び ※留意点	評価方法・指導	補助教材
1	4	9	オリエンテーシ ョン	・実習の内容、持ち方、評価	実習の意義を理解させる	授業態度 作品の完成度 提出物	パソコン プロジェ クタ プリンタ
	5	48	Mac（グッズ制 作）実習 Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ	・Mac mini の基本操作 ・マグカップデザイン企画 ・グラフィックソフトを使 って、マグカップデザインの 制作を行う	Mac の基本操作を身につけな がら、作品制作を行う これまで学習してきた知識を 生かし、課題を制作する		デジタル カメラ デジタル ビデオカ メラ
	6		コンピュータ グラフィック Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ	・Blender の基本操作 基本的な機能を使って、簡単 な3D 作品を制作する	3 次元空間の概念をしっかり 理解させる		ネットワ ーク機器
	7		プログラミング Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ	・C#の基本操作 計算式や簡単な関数を用い て基本的なプログラムを作 成する	アルゴリズムを理解させ、実 際にプログラム作成、実行に より実践的な技術を身につけ させる		
	9		ネットワーク 構築 Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ	・ネットワーク機器の設定 ネットワーク接続の基本的 な仕組みを、PCの設定やルー タの設定を通して習得する	ネットワーク機器の仕組みや 役割を理解させ、設定方法を 身に付けさせる		
2	10	48	Mac（グッズ制 作）実習 Ⅳ・Ⅴ	・昇華プリンタの仕組みを 理解する ・プレスする配置とデザイ ンの最終調整 ・プレス作業・完成	・プレス機でやけどをしない よう安全に配慮する。 作品評価シートを提出する	行動観察 机間指導 質疑応答 作品提出	実習課題
	11						
	12		コンピュータ グラフィック Ⅳ・Ⅴ	・Blender の応用操作 他の操作に応用できる機能 を使って、3D 作品を制作する	3 次元空間の概念をしっかり 理解させる		
3	1		プログラミング Ⅳ・Ⅴ	・ロボットプログラミング ロボットの制作やプログラ ム制御の技術を習得する	アルゴリズムを理解し、試行 錯誤しながらロボット制作・ プログラミングできる技術を 身につけさせる		
	2						
	3		ネットワーク 構築 Ⅳ・Ⅴ	・LAN の構築 VLAN、タグ VLAN を使った LAN の構築	ネットワーク機器の仕組みや 役割を理解させ、LAN を構築す る		
学年の 評価方法			課題作品（約70%）＋観点別評価（出欠、授業態度、プリント提出状況など約30%）を総合的に判断し て評価する。ただし、規定の授業時数に満たない生徒は評価保留とする。				

校 長	教 頭	教 頭

令和 5 年度 シラバス

科目名 2 年 総合選択（他科） 情報実践（2 単位）

担当者

1 科目全体の評価の観点の趣旨

知識・技能	思考・判断・表現	関心・意欲・態度
情報の各分野に関する基礎的・基本的な技術を身に付け、情報の各分野に関する諸活動を合理的に計画し、その技術を適切に活用している。	基礎的・基本的な知識と技術を基に、情報産業に携わる者として適切に判断し、表現する創造的な能力を身に付ける。	情報の各分野に関する諸課題について関心をもち、その改善・向上を目指して主体的に取り組もうとするとともに、実践的な態度を身に付ける。

2 各学期の学習内容

学 期	月	時 間	学習内容	学習目標	評価方法
1	4	2	オリエンテーション	・コンピュータの習熟度や経験、現在の技能や知識について確認する	実技テスト 行動観察 課題提出
	5 6 7	22	文書デザイン演習	・文書デザイン能力を身につける	
2	9 10 11 12	28	プレゼンテーション作成演習 表計算演習	・プレゼンテーションスライドの作成 ・表計算ソフトの有効な利用を通じて、情報処理能力を身につける	
	1 2 3	18	日本語ワープロ演習	・日本語の入力および文書処理能力を身につける	

校 長	教 頭	教 頭

科目名	データベース			教科名	情報
学年	3年	単位数	2単位	担当者氏名	

1 科目「データベース」について

学習の到達目標	データベースに関する知識と技術を習得させ、実際に活用する能力と態度を育てる。
使用教科書	「データベース」実教出版

2 評価の観点および評価基準

関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
情報の各分野に関する諸課題について関心を持ち、その改善・向上を目指して主体的に取り組もうとするとともに、実践的な態度を身に付けている。	情報の各分野に関する諸課題の解決を目指して思考を深め、基礎的・基本的な知識と技術を基に、情報産業に携わる者として適切に判断し、表現する創造的な能力を身に付けている。	情報の各分野に関する基礎的・基本的な技術を身に付け、情報の各分野に関する諸活動を合理的に計画し、その技術を適切に活用している。	情報の各分野に関する基礎的・基本的な知識を身に付け、現代社会における情報及び情報産業の意義や役割を理解している。
具体例	具体例	具体例	具体例
出席状況、学習態度、ワークシート、課題、自己評価	ワークシート、課題	ワークシート、課題、定期考査	ワークシート 定期考査

3 観点別学習状況の評価の数量化

評価	内容	判定基準	得点
A	十分に理解できると判断できるもの	80%以上	3
B	おおむね満足できると判断できるもの	50～79%	2
C	努力を要すると判断されるもの	50%未満	1

4 各学期および学年の評価方法

各学期および学年はシラバスで記載する。また、5段階評価においては以下の通り。

評価内容	100点法	5段階評価
十分満足できると判断されるもののうちで、特に高い程度のもの	80～100	5
十分に満足できると判断されるもの	65～79	4
おおむね満足できると判断されるもの	50～64	3
努力を要すると判断されるもの	35～49	2
努力を要すると判断されるもののうち、特に程度の低いもの	0～34	1

5 各学期の学習内容

学期	月	時間	単元名	学習目標	学習内容及び留意点	評価・指導方法	補助教材
1	4	5	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	・データベースの必要性や重要性について考えさせる。 ・情報産業や社会におけるデータベースの活用状況や果たしている役割などについて理解させる。	活用の実際 新たなサービス 人材と仕事	行動観察 課題	ワークシート パソコン プロジェクト
		3	2節 データベースの特徴	・データベースの目的や機能について理解させる。 ・データベースの特徴について基礎的な知識を習得させる。	目的、機能について		
	6	4	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	・データモデルの種類と特徴について理解させる。	データモデルとは データモデルの種類		
		4	2節 データの分析とモデル化	・データの分析にかかわる基礎的な内容を理解させる。 ・E-R モデルによってリレーショナルモデルを設計するために必要な基礎的な知識と技術を習得させる。	モデル化のスキーマ E-R モデル リレーショナルモデル		
		4	3節 正規化	・データベースを設計する上で、正規化の必要性や重要性について理解させる。 ・正規化に関する基礎的な知識と技術を習得させる。	正規化とは 第一正規化 第二正規化 第三正規化 コード設計		
1 学期の評価方法			定期考査（約 70%）＋観点別評価（出席状況、授業態度、提出物など約 30%）を総合的に判断して評価する。				

学期	月	時間	単元名	学習目標	学習内容及び留意点	評価・指導方法	補助教材
2	9	8	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	- データベース管理システムの役割と必要性について理解させる。 - データベース管理システムにおける機能の働きと役割を理解させる。	データベース管理システム 役割、機能	行動観察 課題提出	ワークシート パソコン プロジェクト
	10	4	2節 トランザクション管理	データベース管理システムにおける、トランザクション管理の役割と特性について理解させる。	トランザクション管理		

	11	4	3 節 データベースの運用 と保守	・データベース管理システムにおける、 データベース運用・保守の必要性和 重要性について理解させる。 ・データベース運用と保守の基礎的 な知識と技術を習得させる。	運用管理 障害管理 セキュリティ管理 情報資産管理		
		8	第 4 章 データベースの操作 言語 1 節 SQL の基本構造	・SQL の役割と基本構造につい て理解させる。	SQL とは 基本構造		
		7	2 節 データ定義言語 3 節 データ操作言語	・データベースを定義するために必 要な基礎的な知識と技術を習得 させる。			
2 学期の 評価方法		定期考査（約 70%）＋観点別評価（出席状況、授業態度、提出物など約 30%）を総合的に判断し て評価する。					

学期	月	時間	単元名	学習目標	学習内容及び留意点	評価・指導方法	補助教材
3	1	6	4 節 データ制御言語 第 5 章 データベース演習 1 節 リレーショナルデータベース作成の手順	・データベースを定義するために必要な基礎的な知識と技術を習得させる。 ・リレーショナルデータベースの作成手順について理解させる。	データベースの作成 表の作成、削除、結合 問い合わせ ビューの作成 データ挿入更新削除 データベース作成手順	行動観察 課題提出	ワークシート パソコン プロジェクト
		7	2 節 データの分析 3 節 正規化と設計 4 節 データベースの操作演習	・具体例を通して、データの分析にかかわる具体的な方法を習得させる。 ・具体例を通して、データベースの設計にかかわる具体的な方法を習得させる。 ・データベースの演習を通して、データベースの具体的な作成方法を理解させる。	現状のデータ分析 正規化と設計 演習、設計		
		3 学期の評価方法		定期考査（約 70%）＋観点別評価（出席状況、授業態度、提出物など約 30%）を総合的に判断して評価する。			
評価方法		定期考査（約 70%）＋観点別評価（出席状況、授業態度、提出物など約 30%）を総合的に判断して評価する。					

令和5年度 シラバス

校 長	教 頭	教 頭

科目名	ネットワークシステム			教科名	情報
学年	3年	単位数	2単位	担当者氏名	

1 科目「ネットワークシステム」について

学習の到達目標	情報通信ネットワークシステムに関する知識と技術を習得させ、実際に活用する能力と態度を育てる。
使用教科書	「ネットワークシステム」実教出版

2 科目全体の評価の観点の趣旨

関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
情報化社会を構築する技術について関心を持ち、その意義や役割を理解し、諸問題について積極的に取り組むとともに、社会の発展に寄与する創造的、実践的な態度を身に付けている。	情報技術の適切な活用法を判断し、情報技術に関する諸問題の解決を目指して思考を深め、表現する能力を身に付けている。	情報及び情報手段を適切に活用する技術を身に付け、課題を合理的かつ適切に解決できる。	社会における情報化の進展と情報の意義や役割を理解し、情報技術に関する基礎的な知識を身に付ける。情報産業に関して多くの知識と技術を持っている。
具体例	具体例	具体例	具体例
ワークシート、課題、学習態度	定期考査、ワークシート、課題	定期考査、ワークシート、課題	定期考査、ワークシート、課題

3 観点別学習状況の評価の数量化

評 価	内 容	判定基準	得 点
A	十分に理解できると判断されるもの	80%以上	3
B	おおむね満足できると判断されるもの	50%～79%	2
C	努力を要すると判断されるもの	50%未満	1

※判定基準、得点は各教科・各科で検討し設定。

※評価簿の作成を行う。(例：4観点別評価簿及び実際評価簿については別紙)

4 各学期及び学年の評価方法

各学期及び学年はシラバスで記載する。また、5段階評価においては以下の通り。

評 価 内 容	100点法	5段階評価
十分満足できると判断されるもののうち、特に高い程度のもの	80～100	5
十分満足できると判断されるもの	65～79	4
おおむね満足できると判断されるもの	50～64	3
努力を要すると判断されるもの	35～49	2
努力を要すると判断されるもののうち、特に程度の低いもの	0～34	1

5 各学期の学習内容

学期	月	時間	単元名	学習内容	評価方法・指導	補助教材
1	4	6	第1章 ネットワークの基礎 1 節 ネットワークシステムとは 2 節 ネットワークを構成する要素	・社会で利用されているネットワークシステムと社会に及ぼす効果や影響 ・クライアントサーバシステムなどのネットワークの基本的な形態	定期考査 ワークシート 課題	
	5	8	3 節 ネットワークアーキテクチャ 第2章 TCP/IPとインターネット 1 節 TCP/IP	・LAN の接続形態と、アクセス制御 ・OSI 参照モデルにおけるプロトコルの階層構造 ・TCP/IP におけるプロトコルの階層構造 ・MAC アドレスと IP アドレスを使ったデータ転送 ・IP アドレスとサブネットマスクの意味 ・TCP でのデータの送信から受信までの手順 ・ポート番号の役割 ・IPv6 の IP アドレスと IPv6 の機能	学習態度	
	6	8				
	7	7	2 節 インターネット	・LAN 間接続機器の特徴 ・ルータの役割とルーティングテーブルの意味 ・インターネットで使われる各種サーバとそのサーバで実行されるプロトコルの役割 ・インターネットへの接続方法		
1学期の評価方法			定期考査(約70%)＋観点別評価(ワークシート、課題、授業態度など約30%)を総合的に判断して評価する。			

学 期	月	時 間	単元名	学習内容	評価方法・指導	補助教材
2	9	7	第3章 ネットワークの構築 1節 ネットワークの分析	・物理配線マップとアドレスマップ ・通信量や待ち行列の計算方法	定期考査 ワークシート	
	10	8	2節 ネットワークの設計	・UTP ケーブルとスイッチを使用した小規模 LAN の設計方法 ・無線を使用した小規模 LAN の設計方法 ・ルータを使用した小規模 LAN の設計方法	課題 学習態度	
	11	8	第4章 ネットワークの運用と保守 1節 ネットワークの運用	・ネットワークの運用に必要な管理項目		
	12	7	2節 ネットワークの保守 3節 ネットワークの安全対策	・定期保守、事後保守、予防保守のために行う作業項目 ・安全対策、不正アクセス防止、マルウェア感染の予防や感染したときの処置方法		
2学期の 評価方法			定期考査(約70%)＋観点別評価(ワークシート、課題、授業態度など約30%)を総合的に判断して評価する。			

学 期	月	時 間	単元名	学習内容	評価方法・指導	補助教材
3	1	7	第5章 データ通信関連技術 1 節 データ通信の技術 2 節 関連技術	・電気通信サービスとそこで使われる機器の役割 ・データ伝送のための変調、符号化、誤り制御、同期制御の概要 ・伝送制御のため接続形態、伝送制御手順の特徴	定期考査 ワークシート 課題	
	2	4	3 節 ネットワーク関連法規	・電気通信事業者、電波法の概要	学習態度	
3学期の 評価方法			定期考査(約70%)＋観点別評価(ワークシート、課題、授業態度など約30%)を総合的に判断して評価する。			
年間の 評価方法			定期考査(約70%)＋観点別評価(ワークシート、課題、授業態度など約30%)を総合的に判断して評価する。			

校 長	教 頭	教 頭

科目名	課題研究			教科名	情報
学年	3年	単位数	4単位	担当者氏名	

1 科目「課題研究」について

学習の到達目標	各専門分野に関する技術を実際の作業を通して総合的に習得させ、技術革新に主体的に対応できる能力と態度を育てる。
使用副教材	Android アプリ開発(技術評論社)、JAVAゲームプログラミング教室(Rutles)ユニティちゃんでゲームを作ろう(日経BP)、 お気に入りVIDEOをプロデュース(SCC)、 ゼロから始めるムービー作り(リットーミュージック・ムック)等

2 科目全体の評価の観点の趣旨

関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
興味を持ち、積極的に取り組もうとする姿勢がある。	いろいろな方法や事例の比較・検討を行い、論理的に考え、判断できる。	設計などの技能を修得するとともに、それらをもとに正しく表現できる。	しくみや設計の手順などを理解し、身につけている。
具体例	具体例	具体例	具体例
出席状況、提出物、平常の学習活動、学習態度、自己評価	授業中の発言内容、ワークシート 観察力	発表力や計算力、ワークシート、 作品の完成度・創意工夫	ワークシート、レポート

3 観点別学習状況の評価の数量化

評価	内容	判定基準	得点
A	十分に理解できると判断されるもの	80%以上	3
B	おおむね満足できると判断されるもの	50%～79%	2
C	努力を要すると判断されるもの	50%未満	1

※判定基準、得点は各教科・各科で検討し設定。

※評価簿の作成を行う。(例：4観点別評価簿及び実際評価簿については別紙)

4 各学期及び学年の評価方法

各学期及び学年はシラバスで記載する。また、5段階評価においては以下の通り。

評価内容	100点法	5段階評価
十分満足できると判断されるもののうちで、特に高い程度のもの	80～100	5
十分満足できると判断されるもの	65～79	4
おおむね満足できると判断されるもの	50～64	3
努力を要すると判断されるもの	35～49	2
努力を要すると判断されるもののうち、特に程度の低いもの	0～34	1

学期	月	時間	学習内容	学習目標	学習内容（評価の観点） 及び留意点	評価方法・ 指導	補助教材
1	4	12	・オリエンテーション ・テーマ設定	・課題研究の意義を理解させる。 ・大きく3つのテーマを設定し、グループ分けを行う。 ・1年間の研究計画を立てる。	1つのテーマに対し、1～2人で取り組む。	授業態度	パソコン プロジェクタ プリンタ プロッタ デジタルカメラ タブレット ペンタブレット
	5 6	36	・作品制作	・各グループにおいて、テーマの年間計画に沿って調査研究を行い、作品の制作を開始する。	・グループ学習で協力し合う態度を養う。 ・常に課題を設定し、主体的に取り組む姿勢を養う。	作品の完成度 提出物	
	7	12	・中間発表	・プレゼンテーション作成、発表原稿資料の準備	全員が各自の研究成果を発表する。		
1学期の評価方法			出席状況、提出物、平常の学習活動、学習態度、自己評価				

学期	月	時間	学習内容	学習目標	学習内容（評価の観点） 及び留意点	評価方法・ 指導	補助教材
2	9 10 11	48	・作品制作	・10月中に完成できるよう計画的に取り組む。		授業態度	パソコン プロジェクタ プリンタ プロッタ デジタルカメラ タブレット ペンタブレット
				・作品の見直しを行い、修正する。 ・パネル作成 ・産業教育フェア出展準備		作品の完成度 提出物	
	12	12	・最終発表	・レジュメ作成 ・プレゼンテーション作成、発表原稿資料の準備 ・取り組みの成果と今後の課題を検討する。 全員が各自の研究成果を発表する。	全員が各自の研究成果を発表する。		
2学期の評価方法			出席状況、提出物、平常の学習活動、学習態度、自己評価				

学期	月	時間	学習内容	学習目標	学習内容（評価の観点） 及び留意点	評価方法・ 指導	補助教材
3	1	12	・制作のまとめ	・レポート作成	計画や、制作過程、成果と課題についてWord にまとめる。	授業態度 作品の完成度提出物	パソコン プロジェクタ プリンタ プロッタ デジタルカメラ
	2	8		・データまとめ ・1年間の反省	制作した全てのデータをメディアにまとめる。		
3学期の評価方法			出席状況、提出物、平常の学習活動、学習態度、自己評価				
評価方法			出席状況、提出物、平常の学習活動、学習態度、自己評価				

令和5年度 シラバス

校 長	教 頭	教 頭

科目名	情報コンテンツ実習			教科名	情報
学年	3 年	単位数	2 単位	担当者氏名	

1 科目「情報コンテンツ実習」について

学習の到達目標	情報コンテンツの制作に関する知識と技術を実際の作業を通して習得させ、総合的に活用する能力と態度を育てる。
使用教科書	なし
副教材等	自作ワークシート等

2 科目全体の評価の観点の趣旨

関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
情報コンテンツ制作に興味を持ち、積極的に取り組もうとしている。	情報コンテンツ制作における手法について、比較・検討し、論理的に考えて、判断することができる。	授業を通して学んだ情報コンテンツ制作における技能を用い、作品制作において効果的な表現ができる。	情報コンテンツ制作に必要な知識を身につけ、制作方法を正しく理解している。
具体例	具体例	具体例	具体例
ワークシート、課題、学習態度	ワークシート、課題	ワークシート、課題、成果物	ワークシート、課題、成果物

3 観点別学習状況の評価の数量化

評 価	内 容	判定基準	得 点
A	十分に理解できると判断されるもの	80%以上	3
B	おおむね満足できると判断されるもの	50%～79%	2
C	努力を要すると判断されるもの	50%未満	1

※判定基準、得点は各教科・各科で検討し設定。

※評価簿の作成を行う。(例：4観点別評価簿及び実際評価簿については別紙)

4 各学期及び学年の評価方法

各学期及び学年はシラバスで記載する。また、5段階評価においては以下の通り。

評 価 内 容	100点法	5段階評価
十分満足できると判断されるもののうち、特に高い程度のもの	80～100	5
十分満足できると判断されるもの	65～79	4
おおむね満足できると判断されるもの	50～64	3
努力を要すると判断されるもの	35～49	2
努力を要すると判断されるもののうち、特に程度の低いもの	0～34	1

5 各学期の学習内容

学 期	月	時 間	単元名	学習内容	評価方法・指導	補助教材
1	4	1	オリエンテーション	・学習内容、年間の計画、評価	課題	
		5	Unity 基礎	・Unity の基本的な操作 ・オブジェクトの追加や変更	ワークシート 成果物	
	5	8	Unity 簡易3Dゲーム制作 簡易3Dゲーム制作	・Ballの操作 ・重力や当たり判定の設定 ・ギミックの追加(ワープや巨大化、ダッシュなど) ・AssetStoreのオブジェクト利用	学習態度	
			簡易3Dゲームのカスタマイズ	・独自要素を考え、簡易3Dゲームへ実装 ・独自要素の紹介資料作成 ・カスタマイズ内容を相互評価		
	7	7	簡易3Dゲームの改善	・他者からの評価内容を基に改善		
1学期の 評価方法			成果物(約70%)＋観点別評価(ワークシート、課題、授業態度など約30%)を総合的に判断して評価する。			

学 期	月	時 間	単元名	学習内容	評価方法・指導	補助教材
2	9	7	オリジナルゲーム制作 オリジナルゲームデザイン	・コンセプト考案(対象、目的、世界観等) ・画面設計(OP、プレイ画面、ED、画面遷移等) ・キャラ、アイテム、BGM、効果音設計	ワークシート 成果物	
		10	8	オリジナルゲーム制作	学習態度	
	11	8	オリジナルゲームの相互評価	・作品の紹介資料作成 ・作品の相互評価		
			12	7	オリジナルゲームの改善	
	2学期の 評価方法			定期考査(約70%)＋観点別評価(ワークシート、課題、授業態度など約30%)を総合的に判断して評価する。		

学 期	月	時 間	単元名	学習内容	評価方法・指導	補助教材
3	1	7	オリジナルゲームの PR サイト作成 Sway 基礎 画面設計 PR サイト制作	・Sway の基本機能、操作方法 ・画面設計(ワイヤーフレーム) ・コンテンツ制作(文章、画像、動画) ・Sway による PR サイト制作	ワークシート 成果物 学習態度	
	2	4	PR サイトの相互評価 PR サイトの改善	・PR サイトの相互評価 ・他者からの評価内容を基に改善		
3学期の 評価方法			定期考査(約70%)＋観点別評価(ワークシート、課題、授業態度など約30%)を総合的に判断して評価する。			
年間の 評価方法			定期考査(約70%)＋観点別評価(ワークシート、課題、授業態度など約30%)を総合的に判断して評価する。			

校 長	教 頭	教 頭

科目名	情報システム実習			教科名	情報
学年	3年(選択B)	単位数	2単位	担当者氏名	

1 科目「情報システム実習」について

学習の到達目標	情報システムの開発に関する知識と技術を実際の作業を通して習得させ、総合的に活用する能力と態度を育てる。
使用副教材	ワークシート

2 評価の観点および評価基準

関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
情報システムの設計について関心を持ち、その意義や役割を理解し、諸問題について積極的に取り組むとともに、社会の発展に寄与する創造的、実践的な態度を身に付けている。	いろいろな方法や事例を比較・検討したり、論理的に考え、判断し、正しく表現することができる。	情報システムの設計・制作などの知識と技術を修得するとともに、総合的に活用することができる。	情報システムの開発に関する基礎的・基本的な知識を身に付け、設計の手順や内容などについて理解している。
具体例	具体例	具体例	具体例
出席状況、学習態度、ワークシート、課題、自己評価	ワークシート、課題	ワークシート、課題、定期考査	ワークシート定期考査、課題研究の仕様書

3 観点別学習状況の評価の数量化

評価	内容	判定基準	得点
A	十分に理解できると判断できるもの	80%以上	3
B	おおむね満足できると判断できるもの	50～79%	2
C	努力を要すると判断されるもの	50%未満	1

4 各学期および学年の評価方法

各学期および学年はシラバスで記載する。また、5段階評価においては以下の通り。

評価内容	100点法	5段階評価
十分満足できると判断されるもののうちで、特に高い程度のもの	80～100	5
十分に満足できると判断されるもの	65～79	4
おおむね満足できると判断されるもの	50～64	3
努力を要すると判断されるもの	35～49	2
努力を要すると判断されるもののうち、特に程度の低いもの	0～34	1

5 各学期の学習内容

学期	月	時間	単元名	学習内容	評価・指導方法	補助教材
1	4	5	1 情報システムの概要 (1)情報システムとは (2)システムの開発技法	・システムとは何かを学習する。 ・情報システムとは何かを学習する。 ・情報システムの構造を学習する。 ・システムの一連の流れであるライフサイクルを学習する。 ・システム開発技法を学習する。 ①ウォーターフォールモデル ②プロトタイプモデル ③スパイラルモデル ④ラウンドトリップモデル	行動観察 机間指導 課題提出	パソコン ワークシート
	5	8	(3)情報システムの開発手順 (4)情報システム開発の効率化	・ウォーターフォールモデルに基き開発手順について学習する。 ・文書化の重要性、技術者の役割を学習する。 ・構造化設計技法とは何かを学習する。 ・CASE ツールについて学習する。 ・ソフトウェアパッケージの利用について学習する。	行動観察 机間指導 課題提出	パソコン ワークシート
	6	10	2 基本計画と外部設計 (1)基本計画	・基本計画の手順を学習する。 ・日程計画の手法について学習する。 ・PERT の手法について学習し、課題研究の日程計算を行う。 ・現状調査法の使い分けと調査結果のまとめ方を学習する。 ・DFD の描き方と用途について学習する。 ・現状業務を DFD に描き、問題点をまとめる。 ・課題研究の要求定義書を書く。	行動観察 机間指導 課題提出	パソコン ワークシート
	7	8	(2)外部設計	・外部設計の一般的な手順を学習する。 ・課題研究の外部設計を行う。	行動観察 机間指導 課題提出	パソコン ワークシート
1 学期の評価方法			定期考査（約70%）＋観点別評価（出席状況、授業態度、提出物など約30%）を総合的に判断して評価する。			

学期	月	時間	単元名	学習内容	評価・指導方法	補助教材
2	9	8	3 内部設計・プログラム設計とプログラミング (1)内部設計	・内部設計の作業手順とその内容の概要を学習する。 ・RDB の設計を例に物理データ設計について学習する。 ・図書管理システムの内部設計を例に、機能の分割と構造化を学習する。	行動観察 机間指導 課題提出	パソコン ワークシート

10	8	(2) プログラム設計	・プログラム設計の手順と作業内容を学習する。 ・プログラム設計の目的と構造化設計の考え方を学習する。 ・各種のモジュール分割技法を学習する。 ・図書管理システムのプログラム設計を行う。 ・評価基準について学習する。	行動観察 中間指導課題 提出	パソコン ワークシート
11	8	(3) プログラミングと単体テスト	・プログラミングと単体テストの位置づけを学習する。 ・わかりやすいプログラムの表現方法を学習する。 ・具体的なプログラムの表現方法について学習する。 ・わかりやすいコーディング手法について学習する。 ・単体テストの手順とその内容を学習する。	行動観察 中間指導課題 提出	パソコン ワークシート
12	8	4 ソフトウェアテスト (1) テスト工程 (2) 結合テスト (3) システムテストと運用テスト	・テスト工程の手順を学習する。 ・結合テストとは何かを学習する。 ・結合テストの種類を学習する。 ・システムテストとは何かを学習する。 ・運用テストとは何かを学習する。	行動観察 中間指導課題 提出	パソコン ワークシート
2 学期の 評価方法		定期考査（約70%）＋観点別評価（出席状況、授業態度、提出物など約30%）を総合的に判断して評価する。			

学期	月	時間	単元名	学習内容	評価・ 指導方法	補助教材
3	1 2	4 3	5 運用保守 (1) 運用保守 (2) 運用・保守の体制	・運用と保守の位置づけとその内容を学習する。 ・運用保守の体制について学習する。 ・保守作業の手順を学習する。 ・作業管理の組織とその編成方法について学習する。 ・運用保守体制の実例を学習する。	行動観察 中間指導課題 提出	パソコン ワークシート
3 学期の 評価方法			定期考査（約70%）＋観点別評価（出席状況、授業態度、提出物など約30%）を総合的に判断して評価する。			
評価方法			定期考査（約70%）＋観点別評価（出席状況、授業態度、提出物など約30%）を総合的に判断して評価する。			

校 長	教 頭	教 頭

科目名	情報デザイン			教科名	情報
学年	3年(選択A)	単位数	2単位	担当者氏名	

1 科目「情報デザイン」について

学習の到達目標	1、2年次で習得した技術を活用し、作品制作やコンテストへの参加を通して、技術革新に主体的に対応できる能力と態度を身につける。
使 用 教 科 書	「情報デザイン」(実教出版)

2 科目全体の評価の観点の趣旨

関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
コンピュータによる表現について関心を持ち、その意義や役割を理解し、諸問題について積極的に取り組むとともに、社会の発展に寄与する創造的、実践的な態度を身に付けている。	問題解決において、情報技術を効果的に活用するための方法を工夫したり改善できる能力を身に付けている。	コンピュータデザインに関する基礎的・基本的な操作技術を身に付け、問題解決に向けて適切に処理するとともに、その成果を的確に表現する。	コンピュータデザインに関する基礎的・基本的な知識を身に付け、現代社会における情報や情報産業の意義や役割を理解している。
具体例 提出物、平常の学習活動、学習態度、自己評価	具体例 授業中の活動内容 提出物 観察力	具体例 提出物、作品等の成果物	具体例 宿題、プリント等

3 観点別学習状況の評価の数量化

評 価	内 容	判定基準	得 点
A	十分に理解できると判断されるもの	80%以上	3
B	おおむね満足できると判断されるもの	50%～79%	2
C	努力を要すると判断されるもの	50%未満	1

※判定基準、得点は各教科・各科で検討し設定。
※評価簿の作成を行う。(例：4観点別評価簿及び実際評価簿については別紙)

4 各学期及び学年の評価方法

各学期及び学年はシラバスで記載する。また、5段階評価においては以下の通り。

評 価 内 容	100点法	5段階評価
十分満足できると判断されるもののうち、特に高い程度のもの	80～100	5
十分満足できると判断されるもの	65～79	4
おおむね満足できると判断されるもの	50～64	3
努力を要すると判断されるもの	35～49	2
努力を要すると判断されるもののうち、特に程度の低いもの	0～34	1

5 各学期の学習内容

学期	月	時間	単元名	学習目標	学習内容および留意点	評価・指導方法	補助教材
1	4	8	・第1章 デザイン・情報・造形の基礎 1節 デザインって何だろう	・デザインが目的を達成するための合目的行為であることを理解する。	・情報の受け手としては必要な情報を選択し、送り手としてはわかりやすく表現し伝えることが必要であることを理解する。	グループワーク 質疑応答 作品提出	パソコン スキャナ ペンタブレット パソコン スキャナ ペンタブレット
	5	8	第2節 情報ってなんだろう	・情報の伝達と共有が、人類に大きな力を与えていったことを理解する	・コミュニケーションは絵、文字から表音文字、粘土板から紙、印刷技術が社会の変化に大きな影響を与えたことを理解する。		
	6 7	10	かりゆしウェア テキスタイルデザイン コンテスト作品制作	・かりゆしウェアやテキスタイルについて学び、沖縄らしいモチーフを研究し、描くことができる。	・ブレーンストーミングでアイデアを出し合い共有する。 ・グラフィック系ソフトウェアを活用し、デザインすることができる。		
2	9 10	10	第2章 デザインと表現 1節 デザインの造形要素	・美しさの背景にある秩序を理解する。 ・造形の基礎となる5つの要素(形態・色・材質感・空間・時間)を分析し、把握する。 ・色と光の関係、光の三原色、色料の三原色、色の三属性を理解する。	・移動や回転、反転、拡大と縮小、ディストーション、分割などの造形構成の基本手法を理解する。 ・秩序、変化を与えることが表現に幅を与えることを理解する。 ・基本形態(純粋形態)として点・線・面さらには立体・空間の造形的意味を理解する。	グループワーク 質疑応答 作品	
	11 12	6	2節 造形要素の構成	造形物を取り巻く空間、造形物と見る者との間の空間もデザイン要素であることを理解する。	・時間的に変化させることで効果が生まれることを理解する。		
		10	3節 観察から表現へ	・様々な表現技法を実験し、新たな表現方法を探る。 ・データから読み取れる意味、伝えるべき意味を判断して、受け手が理解しやすい適切なスタイルを理解する。	・インフォグラフィック作品の鑑賞、インタラクティブコンテンツのインターフェイスの工夫を理解する。		
3	1	10	演習①	・グループで課題を見つけ、それを解決する。 ・校内の各教室のピクトグラムを作成し、学校の情報化について学ぶ。	・身近な生活や地域における問題を情報デザインの手法を活用して解決を目指す。	グループワーク 作品発表	
	2	8	演習②				
	3						

評価方法: 課題作品(約70%) + 観点別評価(出欠、授業態度、宿題提出状況など約30%)を総合的に判断して評価する。ただし、規定の授業時数に満たない生徒は評価保留とする。

校 長	教 頭	教 頭

科目名	総合情報実習			教科名	情報
学年	3 年	単位数	3 単位	担当者氏名	

1 科目「総合情報実習」について

学習の到達目標	各専門分野に関する技術を実際の作業を通して総合的に習得させ、技術革新に主体的に対応できる能力と態度を育てる。
使用副教材	Android アプリ開発(技術評論社)、JAVAゲームプログラミング教室(Rutles)、ユニティちゃんでゲームを作ろう(日経BP)、お気に入りVIDEOをプロデュース(SCC)、ゼロから始めるムービー作り(リットーミュージック・ムック)等 スラスラわかるHTML&CSSのきほん (ソフトバンククリエイティブ) 等

2 科目全体の評価の観点の趣旨

関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
興味を持ち、積極的に取り組もうとする姿勢がある。	いろいろな方法や事例の比較・検討を行い、論理的に考え、判断できる。	設計などの技能を修得するとともに、それらをもとに正しく表現できる。	しくみや設計の手順などを理解し、身につけている。
具体例	具体例	具体例	具体例
出席状況、提出物、平常の学習活動、学習態度、自己評価	授業中の発言内容、ワークシート 観察力	発表力や計算力、ワークシート、 作品の完成度・創意工夫	ワークシート、レポート

3 観点別学習状況の評価の数量化

評価	内容	判定基準	得点
A	十分に理解できると判断されるもの	80%以上	3
B	おおむね満足できると判断されるもの	50%～79%	2
C	努力を要すると判断されるもの	50%未満	1

※判定基準、得点は各教科・各科で検討し設定。

※評価簿の作成を行う。(例：4 観点別評価簿及び実際評価簿については別紙)

4 各学期及び学年の評価方法

各学期及び学年はシラバスで記載する。また、5段階評価においては以下の通り。

評価内容	100点法	5段階評価
十分満足できると判断されるもののうちで、特に高い程度のもの	80～100	5
十分満足できると判断されるもの	65～79	4
おおむね満足できると判断されるもの	50～64	3
努力を要すると判断されるもの	35～49	2
努力を要すると判断されるもののうち、特に程度の低いもの	0～34	1

5 各学期の学習内容

学期	月	時間	学習内容	学習目標	学習内容（評価の観点） 及び留意点	評価方法・ 指導	補助教材
1	4	9	オリエンテーション	実習の意義を理解する	実習の内容、持ち方、評価について説明する。		
	5 6 7	36	静止画制作	・PhotoShop によるオリジナルの静止画制作方法について学ぶ。 ・PhotoShop のフィルター機能の活用方法について学ぶ。	・ペンタブレット等による静止画作成用法について理解させる。 ・フィルターの特徴と効果的な利用方法について理解させる。	授業態度 作品の完成度 提出物	パソコン プロジェクタ プリンタ プロッタ デジタルカメラ タブレット ペンタブレット
			プログラミング	・Javaの特徴について学ぶ。 ・Java の基本的なルールについて学び、基本的なプログラムを作成する。	・オブジェクト指向に関するルールを理解させる。		
			Web・動画制作	・WEB サイト制作の流れ、HTML の基礎、CSS の基礎について学ぶ。 ・アニメーションの仕組みや動画編集ソフトによる基本的な編集方法を学ぶ。	・WEB サイト制作を行う上で構想を練る、コンテンツを揃えることの重要性を理解させる。 ・絵コンテを作成して、作品の構成を考えることの重要性を理解させる。		
2 3	9 10 11 12 1 2	45 15	静止画制作	・Illustratorのペンツールの使い方について学ぶ。 ・Illustratorによるイラスト作成方法について学ぶ。	・ペンツールによるトレースの方法を理解させる。 ・ペンツールによるトレースでイラストを作成する方法について理解させる。	授業態度 作品の完成度 提出物	パソコン プロジェクタ プリンタ プロッタ デジタルカメラ タブレット ペンタブレット
			プログラミング	・サンプルプログラムを解析し、コードの仕組みを学ぶ。	サンプルプログラムを基にアクションゲームを作成する。 サンプルプログラムをアレンジし、オリジナルゲームを作成する。		
			Web・動画制作	・Premier やAfterEffectによる動画制作方法について学ぶ。 ・動画編集ソフトを使用した実際の動画制作を行う。	・Premiere や AfterEffectの操作方法を習得させる。 ・オリジナルの動画制作実習を通して、動画編集の基礎を習得させる。		
評価方法			出席状況、提出物、平常の学習活動、学習態度、自己評価				