

教 科		科 目		担 当 者	
情報		社会と情報		単位数： 2 単位	
				糸賀 雅史	
指導目標					
情報の特徴と情報化が社会に及ぼす影響を理解させ、情報機器や情報通信ネットワークなどを適切に活用して情報を収集、処理、表現するとともに効果的にコミュニケーションを行う能力を養い、情報社会に積極的に参画する態度を育てる。					
高校通信講座	あり	講座数：全 18 回	教科書	実教出版	
スクーリング	2 単位時間× 3 回	合格時間数 4 時間以上	学習図書	自校作成の教材資料を使用	
レポート	全 6 回	合格枚数 6 枚	副教材	ケーススタディ情報モラル advance	
期末試験	なし		評 定	100 点法 5 段階評定	
回	配信日	高校通信教育講座 (単元・学習内容)	レポート (締切期日)	スクーリング (日程と内容)	
1	4/17	ガイダンス		第 1 回 5/12(日)、5/15(水) Excel を使用してコンピュータによる情報の分析とデータ処理について学習する。基本用語や基本操作。オートフィルを利用した連番入力、四則演算や関数と参照を利用した数式によるデータ処理。データの並び替えやフィルタによる抽出機能。グラフの作成。これらを学ぶことで効率的で正確な情報処理能力の基礎を身に着ける。	
2	4/17	情報社会の責任と問題	第 1 回 5/7(火)		
3	4/24	個人情報・メディア		第 2 回 6/23(日)、6/26(水) PowerPoint を使用して情報発信する際に必要な知識と技能を身に着ける。新聞記事を、図形やグラフ、表を活用した視覚的なスライド形式にまとめることで、メディアの特性や情報デザインについて学習する。	
4	5/1	コミュニケーション・電子メール	第 2 回 5/15(水)		
5	5/8	ネットワークとその仕組み		第 3 回 8/25(日)、8/28(水) BlockyGame と makecode を使用してブラウザ経由で使用してブロックベースのプログラミングを学習する。迷路内にいるロボットを前進・右向き・左向き・条件判定・繰り返しのブロックによるプログラミングを行う。これらを通じてアルゴリズムの基本構造を学習する。	
6	5/15	インターネットとその利用	第 3 回 5/29(水)		
7	5/22	情報の安全性		第 4 回 6/12(水)	
8	5/29	知的財産について	第 4 回 6/12(水)		
9	6/5	デジタル情報の特徴と活用		第 5 回 6/26(水)	
10	6/12	デジタル化と数値	第 5 回 6/26(水)		
11	6/19	音や色のデジタル化		第 6 回 7/10(水)	
12	6/26	画像や動画のデジタル化	第 6 回 7/10(水)		
13	7/3	様々な計算		第 7 回 7/10(水)	
14	7/10	問題解決について	第 7 回 7/10(水)		
15	7/17	デジタル画像について		第 8 回 8/7(水)	
16	7/24		第 8 回 8/7(水)		
17	7/31			第 9 回 8/14(水)	
18	8/7	トピックス① 公開鍵暗号システム	第 9 回 8/7(水)		
19	8/14	トピックス② 電子証明書とその応用		第 10 回 8/21(水)	
20	8/21	トピックス③ プログラミング	第 10 回 8/21(水)		
			評価基準:		
			レポート 60%	スクーリングでの課題への取り組み 40%で評価	

教 科		科 目		担 当 者	
情報		情報 I		単位数： 2 単位	
				糸賀 雅史	
指導目標					
1. 情報社会に対応するのに必要な知識と技能を習得する。					
2. 課題や目的に応じた情報手段の活用や発信・伝達する能力など情報活用の実践力を身に着ける。					
3. 情報手段の特性の理解など情報の科学的な理解社会での情報技術が果たしている役割への理解を深める					
4. 以上を通じて情報社会に適切に参画する態度を身に着ける。					
高校通信講座	あり	講座数：全 20 回	教科書	実教出版 図説 情報 I	
スクーリング	2 単位時間× 3 回	合格時間数 4 時間以上	学習図書	自校作成の教材資料を使用	
レポート	全 6 回	合格枚数 6 枚	副教材	なし	
期末試験	あり	期末試験評価割合 70%	評 定	100 点法 5 段階評定	
回	配信日	高校通信教育講座 (単元・学習内容)	レポート (締切期日)	スクーリング (日程と内容)	
1	4/17	ガイダンス		第 1 回 5/12(日)、5/15(水)	
2	4/17	情報社会と私たち	第 1 回 5/7(火)	Excel を使用してコンピュータによる情報の分析とデータ処理について学習する。基本用語や基本操作。オートフィルを利用した連番入力、四則演算や関数と参照を利用した数式によるデータ処理。データの並び替えやフィルタによる抽出機能。グラフの作成。これらを学ぶことで効率的で正確な情報処理能力の基礎を身に着ける。	
3	4/24	問題解決と情報社会の法制度			
4	5/1	著作権	第 2 回 5/15(水)	第 2 回 6/23(日)、6/26(水)	
5	5/8	情報セキュリティと暗号技術			
6	5/15	メディアとコミュニケーション	第 3 回 5/29(水)	PowerPoint を使用して情報発信する際に必要な知識と技能を身に着ける。新聞記事を、図形やグラフ、表を活用した視覚的なスライド形式にまとめることで、メディアの特性や情報デザインについて学習する。	
7	5/22	コミュニケーションとデジタル表現			
8	5/29	2 進数と情報量	第 4 回 6/12(水)	第 3 回 8/25(日)、8/28(水)	
9	6/5	文字・音声・画像・動画のデジタル表現			
10	6/12	情報機器とコンピュータ	第 5 回 6/26(水)	BlockyGame と makecode を使用してブラウザ経由で使用してブロックベースのプログラミングを学習する。迷路内にあるロボットを前進・右向き・左向き・条件判定・繰り返しのブロックによるプログラミングを行う。これらを通じてアルゴリズムの基本構造を学習する。	
11	6/19	アルゴリズムとモデル化とシミュレーション			
12	6/26	データの活用とインターネット	第 6 回 7/10(水)		
13	7/3	データベースと情報セキュリティ			
14	7/10	さまざまな情報技術			
15	7/17	コンピュータとさまざまな計算			
16	7/24	期末試験に向けて 1			
17	7/31	期末試験に向けて 2			
18	8/7	アルゴリズムとプログラミング 1	期末試験：9/5(木)		
19	8/14	アルゴリズムとプログラミング 2			
20	8/21	コンピュータシミュレーション		試験範囲：第 2 回～第 13 回、 レポート第 1 回～第 6 回	