

期	No	大単元	単元	タイトル	狙い	題材
1	1	情報社会と私たち	情報の特性	イントロダクション①	情報をなぜ学ぶか（ディバイドも含む） Classroomへの参加 ここまで使ってきた環境のアンケート	フェイクニュース
1	2	情報社会と私たち	情報の特性	イントロダクション②	学習環境を比較する	お絵描き、キーボード入力
1	3	情報社会と私たち	情報の特性	見えていると思うのが錯覚	・注意力に限界があることを理解し、ながらスマホの危険を理解する	見えないゴリラ
1	4	情報社会と私たち	情報モラルと個人に及ぼす影響	つぶやきポリシーを作ろう①	・情報の科学的性質を理解し、それをもとにあるべき行動を考えることができる。	情報の科学的性質
1	5	情報社会と私たち	情報モラルと個人に及ぼす影響	つぶやきポリシーを作ろう①	・情報の科学的性質を理解し、それをもとにあるべき行動を考えることができる。	情報の科学的性質
1	6	情報社会と私たち	情報モラルと個人に及ぼす影響	つぶやきポリシーを作ろう②	・情報の科学的性質を理解し、それをもとにあるべき行動を考えることができる。	特定チャレンジ
1	7	情報社会と私たち	情報モラルと個人に及ぼす影響	つぶやきポリシーを作ろう③	・情報の科学的性質を理解し、それをもとにあるべき行動を考えることができる。	SNSの利用する時のポリシーを作る
1	8	情報社会と私たち	情報社会における法規と権利	知的財産を守る法律を作ろう	法律の必要性を理解する	知的財産の概念
1	9	情報社会と私たち	情報社会における法規と権利	知的財産を守る法律	法律の実際を理解する	著作権と産業財産権
1	10	情報社会と私たち	情報社会における法規と権利	個人情報	個人情報の取り扱いを理解する	個人情報
1	11	メディアとデザイン	メディアとコミュニケーション	情報メディアとコミュニケーション	メディアの発達とコミュニケーションの特徴を理解する	
1	12	メディアとデザイン	情報デザイン	プレゼンテーションの3つのルール	プレゼンを作る上での基本的なルールを知る	ジョブズのプレゼン
1	13	メディアとデザイン	情報デザイン	スライド作成練習	スライドのデザインを通して、情報デザインの基本的なルールを知る	練習用教材
1	14	メディアとデザイン	情報デザイン	スライド作成練習	スライドのデザインを通して、情報デザインの基本的なルールを知る	練習用教材
1	15	メディアとデザイン	情報デザインの実践	プレゼン実習スライド作成①	ルールを使って自分の伝えたいことを伝えてみる	自由課題
1	16	メディアとデザイン	情報デザインの実践	プレゼン実習スライド作成②	ルールを使って自分の伝えたいことを伝えてみる	自由課題
1	17	メディアとデザイン	情報デザインの実践	プレゼン実習スライド作成②	ルールを使って自分の伝えたいことを伝えてみる	自由課題
1	18	メディアとデザイン	情報デザインの実践	プレゼン実施①	ルールを使って自分の伝えたいことを伝えてみる	自由課題
1	19	メディアとデザイン	情報デザインの実践	プレゼン実施②	ルールを使って自分の伝えたいことを伝えてみる	自由課題
1	20	メディアとデザイン	情報デザインの実践	プレゼン実施③（予備）	ルールを使って自分の伝えたいことを伝えてみる	自由課題
1	21	メディアとデザイン	情報デザインの実践	振り返り		
1	22	問題解決とその方法	モデル化・シミュレーション	簡単計算機	EXCELでの演算を理解する	練習用教材
1	23	問題解決とその方法	モデル化・シミュレーション	得点表	関数の利用を理解する	練習用教材
1	24	問題解決とその方法	モデル化・シミュレーション	カレー屋シミュレータ	シミュレーションの重要性を理解する	文化祭のカレー屋
1	25	問題解決とその方法	モデル化・シミュレーション	振り返り		
2	1	システムとデジタル化	コンピュータの構成と動作	コンピュータの構成	コンピュータを構成する機器の分類と、その役割がわかる	
2	2	システムとデジタル化	コンピュータの構成と動作	コンピュータとは何か①	どの発明がコンピュータをコンピュータたらしめたか考察することで、コンピュータとは本質的にどのような特徴を備えたものか自分なりに発見することができる。	3人の偉人
2	3	システムとデジタル化	コンピュータの構成と動作	レジスタと加算器	バスカーリースと比較しながら、レジスタと加算器の仕組みを理解する	3人の偉人
2	4	アルゴリズムとプログラム	プログラムの実践	3つの基本制御構造のプログラムを実行させてみよう	順次、選択、反復の基本制御構造のプログラムを読み、目的に合わせて変更する。プログラム制御ができることでどのような可能性が生まれるのか考察する。	3人の偉人
2	5	システムとデジタル化	情報のデジタル化	2進数	2進数と10進数、10進数→2進数の変換を理解する	3人の偉人
2	6	システムとデジタル化	情報のデジタル化	論理回路	論理回路シミュレータで論理回路の基本を理解し、シャノンが設計した半加算器を作成する	3人の偉人
2	7	システムとデジタル化	情報のデジタル化	アナログとデジタル デジタル化	アナログとデジタルの概念とともに、デジタル化する時のトレードオフを知る	3人の偉人
2	8	システムとデジタル化	情報のデジタル化	情報量の測り方・データ容量の計算	ビットの概念を知るとともにMBのような単位とデータ量の計算をできるようになる	3人の偉人
2	9	システムとデジタル化	コンピュータの構成と動作	振り返り	改めて誰が生み出したものがコンピュータをコンピュータたらしめたのか考察する	3人の偉人
2	10	アルゴリズムとプログラム	プログラムの実践	順次、引数、ループ	試行錯誤しながらプログラミングを実践する	code combat
2	11	アルゴリズムとプログラム	プログラムの実践	変数	試行錯誤しながらプログラミングを実践する	code combat
2	12	アルゴリズムとプログラム	プログラムの実践	自由に作る	試行錯誤しながらプログラミングを実践する	code combat

期	No	大単元	単元	タイトル	狙い	題材
2	13	ネットワークとセキュリティ	情報通信ネットワーク	未来の通信方式を選択せよ	パケット交換方式の利点となぜ採用されたのか、背景を理解する	パケットと回線交換方式のどちらを採用すべきか選択する
2	14	ネットワークとセキュリティ	情報通信ネットワーク	インターネットの仕組み	インターネットのごく基本を知る	
2	15	ネットワークとセキュリティ	情報セキュリティ	暗号化①	暗号の目的や、鍵とアルゴリズムの関係を理解し、公開鍵暗号方式の仕組みと必要性を理解する	公開鍵暗号方式を発明する
2	16	ネットワークとセキュリティ	情報セキュリティ	暗号化②	RSA暗号方式がなぜ解読できないか理解する	公開鍵を分解してみる
2	17	ネットワークとセキュリティ	情報セキュリティ	暗号化③	RSA暗号方式がなぜ解読できないか理解する	公開鍵をプログラムに分解させる
2	18	ネットワークとセキュリティ	情報通信ネットワーク	★WEBページの基礎①	HTMLとCSS	練習用課題
2	19	ネットワークとセキュリティ	情報通信ネットワーク	★WEBページの基礎②③	HTMLの基礎を知る	練習用課題
2	20	ネットワークとセキュリティ	情報通信ネットワーク	★WEBページの基礎②③	色の3原色を知る	練習用課題
2	21	ネットワークとセキュリティ	情報通信ネットワーク	★WEBページの基礎②③	画像の入れ方 リンクの張り方	練習用課題
2	22	ネットワークとセキュリティ	情報通信ネットワーク	★WEBページの基礎④	HTMLとCSSの対応を理解する	練習用課題
2	23	ネットワークとセキュリティ	情報通信ネットワーク	WEBページを作ろう1	自分でWEBページをデザインする 情報デザインの実践もかねる	自由課題
2	24	ネットワークとセキュリティ	情報通信ネットワーク	WEBページを作ろう2	自分でWEBページをデザインする 情報デザインの実践もかねる	自由課題
2	25	ネットワークとセキュリティ	情報通信ネットワーク	WEBページを作ろう3	自分でWEBページをデザインする 情報デザインの実践もかねる	自由課題
3	1	問題解決とその方法	データの活用I	情報の信憑性を検証しよう①	信憑性を検証するための具体的な手立てとして、一次情報、二次情報の概念を発見的に理解する	オシム監督の冒険
3	2	問題解決とその方法	データの活用I	情報の信憑性を検証しよう①	信憑性を検証するための具体的な手立てとして、一次情報、二次情報の概念を発見的に理解する	オシム監督の冒険
3	3	問題解決とその方法	データの活用I	情報の信憑性を検証しよう②	信ぴょう性の判断のための、対照群の必要性を発見的に理解する	薬の効果を判断する
3	4	問題解決とその方法	データの活用I	データの関係性を知ろう	相関関係と相関関数を知る	生徒アンケート
3	5	問題解決とその方法	データの活用I	矛盾した文章の読み取り①	矛盾する2つの文章を比較することを通し、相関関係の概念に触れながら、バイアスについて発見的に理解する	学力と教育予算
3	6	問題解決とその方法	データの活用I	矛盾した文章の読み取り①	矛盾する2つの文章を比較することを通し、相関関係の概念に触れながら、バイアスについて発見的に理解する	学力と教育予算
3	7	問題解決とその方法	データの活用I	矛盾した文章の読み取り②	矛盾する2つの文章を比較することを通し、相関関係の概念に触れながら、相関と因果の関係について発見的に学ぶ	朝食と学力
3	8	問題解決とその方法	データの活用I	矛盾した文章の読み取り②	矛盾する2つの文章を比較することを通し、相関関係の概念に触れながら、相関と因果の関係について発見的に学ぶ	朝食と学力
3	9	問題解決とその方法	データの活用I	矛盾した文章の読み取り③	矛盾する2つの文章を比較することを通し、実験の対象者の違いや、期間の違い、仕組みの違いに注目することの大切さを発見的に理解する	ダイエット
3	10	問題解決とその方法	データの活用I	矛盾した文章の読み取り④	実験の条件	モチベーション
3	11	問題解決とその方法	データの活用I	情報の信憑性を確かめるTips作り	データ活用Iの授業を振り返り、情報の信ぴょう性を確かめるTipsを作る	Tips作り
3	12	問題解決とその方法	データの活用I	振り返り		
3	13	問題解決とその方法	データの活用II	スマホ依存と何が関連しているか	アンケート収集	スマホ依存と何が関連しているか
3	14	問題解決とその方法	データの活用II	スマホ依存と何が関連しているか	アンケートをもとに、仮説を立てる。	スマホ依存と何が関連しているか
3	15	問題解決とその方法	データの活用II	スマホ依存と何が関連しているか	グラフや相関係数を調べ、解釈を記述する。	スマホ依存と何が関連しているか
3	16	問題解決とその方法	データの活用II	スマホ依存と何が関連しているか	レポートのメモを作る。	スマホ依存と何が関連しているか
3	17	問題解決とその方法	データの活用II	レポート作成1	データを読み取り、そこから読み取れることを表現できるようになる。	スマホ依存と何が関連しているか
3	18	問題解決とその方法	データの活用II	レポート作成2	データを読み取り、そこから読み取れることを表現できるようになる。	スマホ依存と何が関連しているか
3	19	問題解決とその方法	データの活用II	レポート作成3	データを読み取り、そこから読み取れることを表現できるようになる。	スマホ依存と何が関連しているか
3	20	問題解決とその方法	データの活用II	振り返り		