

平成28年度入学生教育課程編成表 情報科

教科	科 目	校内名称	標準単位数	1年次 単位数	2年次 単位数	3年次 単位数
国語	国語総合	国語総合 α	4	5		
	国語表現	国語表現	3			2△
	現代文B	現代文B α	4		2	2○
		現代文B β	4			2○
	古典A	古典A α	2		1	1
		古典A β	2			2△
地歴	世界史A	世界史A	2	2		
	日本史A	日本史A	2		2□	
	地理A	地理A	2		2□	
公民	現代社会	現代社会 α	2			2
	現代社会探求 I	現代社会探求 I	2			2¥
数学	数学 I	数学 I α	3	3▽		
		数学 I β	3	3▽		
	数学 II	数学 II α	4		4■	2#
		数学 II β	4		4■	
	数学 III	数学 III α	5			3□+2■
	数学A	数学A α	2	2●		
		数学A β	2	2●		
	数学B	数学B α	2			3□
		数学B β	2		2@	
	数学探求 I	数学探求 I	2			2¥
理科	科学と人間生活	科学と人間生活	2	2		
	物理基礎	物理基礎 α	2		3▼	
	物理	物理	4			2#+2\$
	化学基礎	化学基礎 α	2		3▼	
		化学基礎 β	2		2¥	
	生物基礎	生物基礎 α	2		3▼	
	生物探求 I β	生物探求 I β	2			2■
保健 体育	体育	体育	7~8	3	2	2
	保健	保健	2	1	1	
芸術	音楽 I	音楽 I	2	2▲		
	美術 I	美術 I	2	2▲		
	書道 I	書道 I	2	2▲		
外国語	コミュニケーション英語 I	コミュニケーション英語 I α	3	3		
	コミュニケーション英語 II	コミュニケーション英語 II α	4		3◎	2◆
		コミュニケーション英語 II β	4		3◎	2◆
	英語表現 I	英語表現 I	2	2		
	英語表現 II	英語表現 II α	4		2◇	2☆
		英語表現 II β	4		2◇	2☆
家庭	家庭基礎	家庭基礎	2		2	
情報	社会と情報	社会と情報	2	(代替2)		
	情報の科学	情報の科学	2	(代替2)		
C 共通科目単位数 計				25	11~24	6~27

教科	科目	校内名称	標準単位数	1年次 単位数	2年次 単位数	3年次 単位数
工業	ハードウェア技術	ハードウェア技術	2～6		2¥	
	ソフトウェア技術	ソフトウェア技術	2～10		2@	
商業	マーケティング	マーケティング	2～4			2¥
	ビジネス経済	ビジネス経済	2～4			2■
	経済活動と法	経済活動と法	2～4			2\$
	簿記	簿記	2～4		2&+2¥	
	原価計算	原価計算	2～4		2#	
	プログラミング	プログラミング	2～4		2@	
専門	情報産業と社会	情報産業と社会	2～4	2		
	課題研究	課題研究 α	2～6		2	4
		課題研究 β [課題 α と同様の11項目]	2～6		4	
		課題研究 γ [課題 α と同様の11項目]	2～6			2△+2◆
		課題研究 δ [課題 α と同様の11項目]	2～6			3
	情報の表現と管理	情報の表現と管理	2～4	2		
	情報と問題解決	情報と問題解決	2～4			3
	情報テクノロジー	情報テクノロジー α	2～4	2		
		情報テクノロジー β	2～4		2#	
	アルゴリズムとプログラム	アルゴリズムとプログラム α	2～6	2		
		アルゴリズムとプログラム β	2～6		2&・2@	
		アルゴリズムとプログラム γ	2～6			2\$
	ネットワークシステム	ネットワークシステム	2～6		2\$	
	データベース	データベース	2～6			2#
	情報システム実習	情報システム実習 α	4～8		3	3
		情報システム実習 β [情報システム実習 α と同じ6項目]	4～8		4	
		情報システム実習 γ [情報システム実習 α と同じ6項目]	4～8		4	
		情報システム実習 δ [情報システム実習 α と同じ6項目]	4～8			3□
	情報メディア	情報メディア	2～6		2#+2\$	2\$
	情報デザイン	情報デザイン	2～6		2&+2¥	2■
	表現メディアの編集と表現	表現メディアの編集と表現	2～6		2@	2#+2\$
	情報コンテンツ実習	情報コンテンツ実習 α	4～8		3	3
		情報コンテンツ実習 β [情報コンテンツ実習 α と同じ5項目]	4～8		4	
		情報コンテンツ実習 γ [情報コンテンツ実習 α と同じ5項目]	4～8		4	
		情報コンテンツ実習 δ [情報コンテンツ実習 α と同じ5項目]	4～8			3□
	インターンシップ入門	インターンシップ入門	1	(外1)		
	インターンシップ α	インターンシップ α	9		(外9)	
	インターンシップ β	インターンシップ β	14			(外14)
専門 音楽	音楽理論	音楽理論	2～8		2¥	
	器楽	器楽	2～12			2¥
専門 美術	美術史	美術史	2～6			2¥
	絵画	絵画	2～16			2¥
専門英語	時事英語	時事英語	2～6		2¥	2¥
D 専門科目単位数 計				8～9(外1)	10～28(外9)	7～35(外14)
E 特別活動(ホームルーム活動時数)				1(39)	1(39)	1(39)
F 総合的な学習の時間				1	代替(2)	
C+D+E+F 過当たり授業時数計				35～36(外1)	34～40(外9)	34～40(外14)

備考

・ 学校外における学修の単位認定(技能審査・大学との連携)

・ 課題研究 α は、システム開発、ネットワークシステム、モデル化とシミュレーション、基本情報・シスアド、データベース、情報発信・プレゼンテーション、ビデオ編集、図形編集、デザイン、CG・アニメ、写真加工から一つ選択する。

・ 情報システム実習 α は、システム開発、ネットワークシステム、モデル化とシミュレーション、基本情報・シスアド、データベース、情報発信・プレゼンテーションからいくつかを選んで幅広く学習する。情報システム実習 β, γ, δ についても同様であるが、α で選択していない分野から選ぶものとする。

・ 情報コンテンツ実習 α は、ビデオ編集、図形編集、デザイン、CG・アニメ、写真加工からいくつかを選んで幅広く学習する。情報コンテンツ実習 β, γ, δ についても同様であるが、α で選択していない分野から選ぶものとする。

・ インターンシップ入門、インターンシップ α、インターンシップ β においては学校外における学修の単位認定とする。

・ ▽, ●, ▲, ▼, □, ■, ◎, ◇, ○, △, ◆, ☆ はそれぞれから1科目選択。

・ #, \$, ☆, &, @, ¥ はそれぞれから1科目選択。

平成29年度入学生教育課程編成表 情報科

教科	科目	校内名称	標準単位数	1年次 単位数	2年次 単位数	3年次 単位数
国語	国語総合	国語総合 α	4	5		
	国語表現	国語表現	3			2△
	現代文B	現代文B α	4		2	2○
		現代文B β	4			2○
	古典A	古典A α	2		1	1
		古典A β	2			2△
地歴	世界史A	世界史A	2	2		
	日本史A	日本史A	2		2□	
	地理A	地理A	2		2□	
公民	現代社会	現代社会 α	2			2
数学	数学Ⅰ	数学Ⅰ α	3	3▽		
		数学Ⅰ β	3	3▽		
	数学Ⅱ	数学Ⅱ α	4		4■	2#
		数学Ⅱ β	4		4■	
	数学Ⅲ	数学Ⅲ α	5			3□+2■
	数学A	数学A α	2	2●		
		数学A β	2	2●		
	数学B	数学B α	2			3□
		数学B β	2		2@	
理科	科学と人間生活	科学と人間生活	2	2		
	物理基礎	物理基礎 α	2		3▼	
	物理	物理	4			2#+2\$
	化学基礎	化学基礎 α	2		3▼	
		化学基礎 β	2		2¥	
	生物基礎	生物基礎 α	2		3▼	
	生物探求Ⅰ β	生物探求Ⅰ β	2			2■
保健 体育	体育	体育	7~8	3	2	2
	保健	保健	2	1	1	
芸術	音楽Ⅰ	音楽Ⅰ	2	2▲		
	美術Ⅰ	美術Ⅰ	2	2▲		
	書道Ⅰ	書道Ⅰ	2	2▲		
外国語	コミュニケーション英語Ⅰ	コミュニケーション英語Ⅰ α	3	3		
	コミュニケーション英語Ⅱ	コミュニケーション英語Ⅱ α	4		3◎	2◆
		コミュニケーション英語Ⅱ β	4		3◎	2◆
	英語表現Ⅰ	英語表現Ⅰ	2	2		
	英語表現Ⅱ	英語表現Ⅱ α	4		2◇	2☆
		英語表現Ⅱ β	4		2◇	2☆
家庭	家庭基礎	家庭基礎	2		2	
情報	社会と情報	社会と情報	2	(代替2)		
	情報の科学	情報の科学	2	(代替2)		
C 共通科目単位数 計				25	11~24	6~27

教科	科目	校内名称	標準単位数	1年次 単位数	2年次 単位数	3年次 単位数
工業	ハードウェア技術	ハードウェア技術	2～6		2¥	
	ソフトウェア技術	ソフトウェア技術	2～10		2@	
商業	マーケティング	マーケティング	2～4			2¥
	ビジネス経済	ビジネス経済	2～4			2■
	経済活動と法	経済活動と法	2～4			2\$
	簿記	簿記	2～4		2&+2¥	
	原価計算	原価計算	2～4		2#	
	プログラミング	プログラミング	2～4		2@	
専門	情報産業と社会	情報産業と社会	2～4	2		
	課題研究	課題研究 α	2～6		2	4
		課題研究 β [課題 α と同様の11項目]	2～6		4	
		課題研究 γ [課題 α と同様の11項目]	2～6			2△+2◆
		課題研究 δ [課題 α と同様の11項目]	2～6			3
	情報の表現と管理	情報の表現と管理	2～4	2		
	情報と問題解決	情報と問題解決	2～4			3
	情報テクノロジー	情報テクノロジー α	2～4	2		
		情報テクノロジー β	2～4		2#	
	アルゴリズムとプログラム	アルゴリズムとプログラム α	2～6	2		
		アルゴリズムとプログラム β	2～6		2&+2@	
		アルゴリズムとプログラム γ	2～6			2\$
	ネットワークシステム	ネットワークシステム	2～6		2\$	
	データベース	データベース	2～6			2#
	情報システム実習	情報システム実習 α	4～8		3	3
		情報システム実習 β [情報システム実習 α と同じ6項目]	4～8		4	
		情報システム実習 γ [情報システム実習 α と同じ6項目]	4～8		4	
		情報システム実習 δ [情報システム実習 α と同じ6項目]	4～8			3□
	情報メディア	情報メディア	2～6		2#+2\$	2\$
	情報デザイン	情報デザイン	2～6		2&+2¥	2■
	表現メディアの編集と表現	表現メディアの編集と表現	2～6		2@	2#+2\$
	情報コンテンツ実習	情報コンテンツ実習 α	4～8		3	3
		情報コンテンツ実習 β [情報コンテンツ実習 α と同じ5項目]	4～8		4	
		情報コンテンツ実習 γ [情報コンテンツ実習 α と同じ5項目]	4～8		4	
		情報コンテンツ実習 δ [情報コンテンツ実習 α と同じ5項目]	4～8			3□
	インターンシップ入門	インターンシップ入門	1	(外1)		
	インターンシップ α	インターンシップ α	9		(外9)	
専門 音楽	音楽理論	音楽理論	2～8		2¥	
	器楽	器楽	2～12			2¥
専門 美術	美術史	美術史	2～6			2¥
	絵画	絵画	2～16			2¥
専門英語	時事英語	時事英語	2～6		2¥	2¥
D 専門科目単位数 計				8～9(外1)	10～28(外9)	7～35(外14)
E 特別活動(ホームルーム活動時数)				1(39)	1(39)	1(39)
F 総合的な学習の時間				1	代替(2)	
C+D+E+F 週当たり授業時数計				35～36(外1)	34～40(外9)	34～40(外14)

備考

- ・ 学校外における学修の単位認定(技能審査・大学との連携)

・ 課題研究 α は、システム開発、ネットワークシステム、モデル化とシミュレーション、基本情報・シスアド、データベース、情報発信・プレゼンテーション、ビデオ編集、図形編集、デザイン、CG・アニメ、写真加工から一つ選択する。

・ 情報システム実習 α は、システム開発、ネットワークシステム、モデル化とシミュレーション、基本情報・シスアド、データベース、情報発信・プレゼンテーションからいくつかを選んで幅広く学習する。情報システム実習 β , γ , δ についても同様であるが、 α で選択していない分野から選ぶものとする。

・ 情報コンテンツ実習 α は、ビデオ編集、図形編集、デザイン、CG・アニメ、写真加工からいくつかを選んで幅広く学習する。情報コンテンツ実習 β , γ , δ についても同様であるが、 α で選択していない分野から選ぶものとする。

・ インターンシップ入門、インターンシップ α においては学校外における学修の単位認定とする。

・ ▽, ●, ▼, ▲, □, ■, ◎, ◇, ○, △, ◆, ☆ はそれぞれから1科目選択。

・ #, \$, ☆, &, @, ¥ はそれぞれから1科目選択。

平成30年度入学生教育課程編成表 情報科

教科	科目	校内名称	標準単位数	1年次 単位数	2年次 単位数	3年次 単位数
国語	国語総合	国語総合 α	4	5		
	国語表現	国語表現	3			2△
	現代文B	現代文B α	4		2	2○
		現代文B β	4			2○
	古典A	古典A α	2		1	1
		古典A β	2			2△
地歴	世界史A	世界史A	2	2		
	日本史A	日本史A	2		2□	
	地理A	地理A	2		2□	
公民	現代社会	現代社会 α	2			2
数学	数学Ⅰ	数学Ⅰ α	3	3▽		
		数学Ⅰ β	3	3▽		
	数学Ⅱ	数学Ⅱ α	4		4■	2#
		数学Ⅱ β	4		4■	
	数学Ⅲ	数学Ⅲ α	5			3□+2■
	数学A	数学A α	2	2●		
		数学A β	2	2●		
	数学B	数学B α	2			3□
		数学B β	2		2@	
理科	科学と人間生活	科学と人間生活	2	2		
	物理基礎	物理基礎 α	2		3▼	
	物理	物理	4			2#+2\$
	化学基礎	化学基礎 α	2		3▼	
		化学基礎 β	2		2¥	
	生物基礎	生物基礎 α	2		3▼	
	生物探求Ⅰ β	生物探求Ⅰ β	2			2■
保健 体育	体育	体育	7~8	3	2	2
	保健	保健	2	1	1	
芸術	音楽Ⅰ	音楽Ⅰ	2	2▲		
	美術Ⅰ	美術Ⅰ	2	2▲		
	書道Ⅰ	書道Ⅰ	2	2▲		
外国語	コミュニケーション英語Ⅰ	コミュニケーション英語Ⅰ α	3	3		
	コミュニケーション英語Ⅱ	コミュニケーション英語Ⅱ α	4		3◎	2◆
		コミュニケーション英語Ⅱ β	4		3◎	2◆
	英語表現Ⅰ	英語表現Ⅰ	2	2		
	英語表現Ⅱ	英語表現Ⅱ α	4		2◇	2☆
		英語表現Ⅱ β	4		2◇	2☆
家庭	家庭基礎	家庭基礎	2		2	
情報	社会と情報	社会と情報	2	(代替2)		
	情報の科学	情報の科学	2	(代替2)		
C 共通科目単位数 計				25	11~24	6~27

教科	科目	校内名称	標準単位数	1年次 単位数	2年次 単位数	3年次 単位数
工業	ハードウェア技術	ハードウェア技術	2～6		2¥	
	ソフトウェア技術	ソフトウェア技術	2～10		2@	
商業	マーケティング	マーケティング	2～4			2¥
	ビジネス経済	ビジネス経済	2～4			2■
	経済活動と法	経済活動と法	2～4			2\$
	簿記	簿記	2～4		2&+2¥	
	原価計算	原価計算	2～4		2#	
	プログラミング	プログラミング	2～4		2@	
専門	情報産業と社会	情報産業と社会	2～4	2		
	課題研究	課題研究α	2～6		2	4
		課題研究β[課題αと同様の11項目]	2～6		4	
		課題研究γ[課題αと同様の11項目]	2～6			2△+2◆
		課題研究δ[課題αと同様の11項目]	2～6			3
	情報の表現と管理	情報の表現と管理	2～4	2		
	情報と問題解決	情報と問題解決	2～4			3
	情報テクノロジー	情報テクノロジーα	2～4	2		
		情報テクノロジーβ	2～4		2#	
	アルゴリズムとプログラム	アルゴリズムとプログラムα	2～6	2		
		アルゴリズムとプログラムβ	2～6		2&・2@	
		アルゴリズムとプログラムγ	2～6			2\$
	ネットワークシステム	ネットワークシステム	2～6		2\$	
	データベース	データベース	2～6			2#
	情報システム実習	情報システム実習α	4～8		3	3
		情報システム実習β[情報システム実習αと同じ6項目]	4～8		4	
		情報システム実習γ[情報システム実習αと同じ6項目]	4～8		4	
		情報システム実習δ[情報システム実習αと同じ6項目]	4～8			3□
	情報メディア	情報メディア	2～6		2#+2\$	2\$
	情報デザイン	情報デザイン	2～6		2&+2¥	2■
	表現メディアの編集と表現	表現メディアの編集と表現	2～6		2@	2#+2\$
	情報コンテンツ実習	情報コンテンツ実習α	4～8		3	3
		情報コンテンツ実習β[情報コンテンツ実習αと同じ5項目]	4～8		4	
		情報コンテンツ実習γ[情報コンテンツ実習αと同じ5項目]	4～8		4	
		情報コンテンツ実習δ[情報コンテンツ実習αと同じ5項目]	4～8			3□
	インターンシップ入門	インターンシップ入門	1	(外1)		
専門音楽	音楽理論	音楽理論	2～8		2¥	
	器楽	器楽	2～12			2¥
専門美術	美術史	美術史	2～6			2¥
	絵画	絵画	2～16			2¥
専門英語	時事英語	時事英語	2～6		2¥	2¥
D 専門科目単位数 計				8～9(外1)	10～28(外9)	7～35(外14)
E 特別活動(ホームルーム活動時数)				1(39)	1(39)	1(39)
F 総合的な学習の時間				1	代替(2)	
C+D+E+F 週当たり授業時数計				35～36(外1)	34～40(外9)	34～40(外14)

備考

・ 学校外における学修の単位認定(技能審査・大学との連携)

・ 課題研究αは、システム開発、ネットワークシステム、モデル化とシミュレーション、基本情報・シスアド、データベース、情報発信・プレゼンテーション、ビデオ編集、図形編集、デザイン、CG・アニメ、写真加工から一つ選択する。

・ 情報システム実習αは、システム開発、ネットワークシステム、モデル化とシミュレーション、基本情報・シスアド、データベース、情報発信・プレゼンテーションからいくつかを選んで幅広く学習する。情報システム実習β、γ、δについても同様であるが、αで選択していない分野から選ぶものとする。

・ 情報コンテンツ実習αは、ビデオ編集、図形編集、デザイン、CG・アニメ、写真加工からいくつかを選んで幅広く学習する。情報コンテンツ実習β、γ、δについても同様であるが、αで選択していない分野から選ぶものとする。

・ インターンシップ入門においては学校外における学修の単位認定とする。

・ 1年次については、▽、●、▲はそれぞれから1科目選択。

・ 2年次については、□、■、▼、◎、◇、@、¥、&、#、\$はそれぞれから1科目選択。

・ 3年次については、△、○、□、■、◆、☆、#、\$、¥はそれぞれから1科目選択。