







番号	教科名	科目名	学年	コース	単位数	備考
1-04	公民	公共	1	S・A・P	2	必修

### 何を学ぶか

- ① 現代社会の諸問題に対する関心を高め、自らがどのように行動すべきか、考える力を養う。
- ② 国家と民主政治、憲法と国民生活、基本的人権、政治のしくみ、国際社会の動向など政治分野を中心に学ぶ。

### 学習目標

人間と社会の在り方についての見方・考え方を働かせ、現代の諸課題を追究したり 解決したりする活動を通して、広い視野に立ち、グローバル化する国際社会に主体的に生きる平和で民主的な国家及び社会の有為な形成者に必要な公民としての資質・能力を養う。

### 学習方法

使用教科書【第一学習社708 新公共】

- ① 教科書に沿いながら学習を進め、授業に関連する出来事に関心を持つ。
- ② テーマに沿ってグループ学習や討論を行う。

### 評価方法

知識・技能 35% : 定期考査、小テスト等により評価する。

思考・判断・表現 35% : 定期考査、小テスト等により評価する。

主体的に学習に取り組む態度 30% : 各種課題、振り返りシートへの取り組み状況により評価する。

### 授業予定

「▼」は定期考査の実施時期を示す

科目/領域	単元	4月			5月			6月			7月			8月			9月			10月			11月			12月			1月			2月			3月		
		上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬																					
公共の扉	公共的な空間を作る私たち	■	■																																		
	公共的な空間での基本原理				■	■	■																														
社会形成に参画する私たち	法的な主体となる私たち																																				
	政治的な主体となる私たち																																				
	経済的な主体となる私たち																																				
持続可能な社会形成	ケーススタディ①																																				
	ケーススタディ②																																				

番号	教科名	科目名	学年	コース	単位数	備考
1-05	数学	数学 I・A	1	S	3+2	必修

### 何を学ぶか

- ・数学 I は、数と式、集合と命題、2次関数、図形と計量、データの分析を学びます。
- ・数学 A は、場合の数と確率、整数の性質、数学と人間の活動を学びます。
- ・高等学校数学の基礎的な定理や公式を証明し、それらの演習問題を解くことを通して、数学的な能力を身に付けていきます。

### 学習目標

- ・基礎的な知識の習得や問題を解く力の習熟を目指します。
- ・事象を数学的に考察し、処理する能力を養います。
- ・将来の進路希望を実現できるように、実践的な力を養います。

### 学習方法

使用教科書【数研出版714 新編 数学 I / 数研出版714 新編 数学 A】

- ・予習は、教科書や授業プリントの例題についての理解に努め、疑問点をまとめます。
- ・復習は、習った例題や練習問題をもう一度、自分で解きます。理解できないところは、担当の先生に質問してください。問題集の類題を解くと、さらに理解が深まります。
- ・毎日続けることが大切です。

### 評価方法

知識・技能 35% : 定期テスト、課題テスト、小テスト等による到達目標の到達度を中心に評価します。

思考・判断・表現 35% : 定期テスト、課題テスト、小テスト等による到達目標の到達度を中心に評価します。

主体的に学習に取り組む態度 30% : 予習の振り返りや課題学習、授業中の取り組み状況を中心に評価します。

### 授業予定

「▼」は定期考査の実施時期を示す

科目/領域	単元	4月			5月			6月			7月			8月			9月			10月			11月			12月			1月			2月			3月			
		上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬																						
数学 I	数と式	■	■										■	■	■																							
	集合と命題	■																																				
	2次関数																																					
	図形と計量																																					
	データの分析																																					
数学 A	場合の数と確率																																					
	図形の性質																																					
	数学と人間の活動																																					

番号	教科名	科目名	学年	コース	単位数	備考
1-06	数学	数学Ⅰ・A	1	A	3+2	必修

### 何を学ぶか

- ・数学Ⅰは、数と式、集合と命題、2次関数、図形と計量、データの分析を学びます。
- ・数学Aは、場合の数と確率、整数の性質、数学と人間の活動を学びます。
- ・高等学校数学の基礎的な定理や公式を証明し、それらの演習問題を解くことを通して、数学的な能力を身に付けていきます。

### 学習目標

- ・基礎的な知識の習得や問題を解く力の習熟を目指します。
- ・事象を数学的に考察し、処理する能力を養います。
- ・将来の進路希望を実現できるように、実践的な力を養います。

### 学習方法

使用教科書【数研出版714 新編 数学Ⅰ／数研出版714 新編 数学A】

- ・予習は、教科書や授業プリントの例題についての理解に努め、疑問点をまとめます。
- ・復習は、習った例題や練習問題をもう一度、自分で解きます。理解できないところは担当者に質問してください。
- ・問題集の類題および副教材の例題を解くと、さらに理解が深まり、応用力がつかます。
- ・毎日続けることが大切です。
- ・進学に向けた取り組み(講習等)に積極的に参加してもらうことで実践力を高めます。

### 評価方法

知識・技能 35% : 定期テスト、課題テスト、小テスト等による到達目標の到達度を中心に評価します。

思考・判断・表現 35% : 定期テスト、課題テスト、小テスト等による到達目標の到達度を中心に評価します。

主体的に学習に取り組む態度 30% : 予習の振り返りや課題学習、授業中の取り組み状況を中心に評価します。

### 授業予定

「▼」は定期考査の実施時期を示す

科目/領域	単元	4月			5月			6月			7月			8月			9月			10月			11月			12月			1月			2月			3月		
		上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬																					
数学Ⅰ	数と式	■	■										■	■	■																						
	集合と命題	■			■																																
	2次関数	■																																			
	図形と計量	■																																			
	データの分析	■																																			
数学A	場合の数と確率	■			■	■	■	■																													
	図形の性質	■																																			
	数学と人間の活動	■																																			

















番号	教科名	科目名	学年	コース	単位数	備考
1-15	芸術	美術 I	1	S・A・P	2	選択必修

### 何を学ぶか

- ・表現基礎〈デッサン・ドローイング〉
- ・発想を構成する力〈アイデアスケッチ・エスキス・資料収集〉
- ・表現技法〈絵画・デザイン・彫刻の技法を学び、表現力を深める〉
- ・鑑賞〈様々な作品や伝統文化に接することで、美的なものに親しむ心と眼を養う〉

### 学習目標

- ・素直な気持ちで、何を表現したいのか明確にする。〈独創性(オリジナリティー)を追求〉
- ・豊かで自由な表現力を養う。〈様々な表現技法を学び、新しいものに挑戦し、感性を豊かにする〉
- ・真摯に作品に取り組み、できる限り時間をかけて丁寧に仕上げる。〈表現力を深める〉
- ・作品の表現と鑑賞を通して、美術への愛好心を養い、伝統文化への理解を深める。

### 学習方法

使用教科書【光村図書出版701 美術1】

- ・絵画表現基礎・リアルな表現〈鉛筆の細密デッサン・作品の下絵や原画をドローイング〉
- ・発想したものを作品の原画として構成する〈イメージを明確に⇒資料収集⇒アイデアスケッチ・エスキス〉
- ・デザインの基礎〈色彩とアクリルガッシュの使い方「フォティラストレーション」〉
- ・彫塑〈彫刻刀・工具の使用方法・浮き彫りの基本〉木彫「レリーフの制作」
- ・あらゆる機会を通して様々な作品を鑑賞する。〈映像資料の活用〉

### 評価方法

○知識・技能 35 % :

基本的技能を身につけ、主題に応じた表現で丁寧に仕上げられているか

○思考・判断・表現 35 % :

自ら主題を見つけ、完成を働かせ、多様な表現を工夫しているか。  
素直な気持ちで様々な作品に接したり、創作に生かしたり、多様な文化への理解を深められたか。

○主体的に学習に取り組む態度 30 % :

主体的に知識、および技能、表現力を身につけることに向き合っているか。  
制作に対して粘り強い取り組みを行おうとしたか。

- ・すべての作品を完成させて提出することが原則とする。
- ・出欠遅刻過多や授業態度も点数化はしないが、評価をする上で考慮する。

### 授業予定

「▼」は定期考査の実施時期を示す

科目/領域	単元	4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月	
		上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬									
美術 I	絵画表現基礎	■	■	■	■	■				■	■	■						■	■	■				■	■
	デザイン	■				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			■	■	■	■	■	■	■
	彫刻	■								■	■	■						■	■	■	■	■	■	■	■
	鑑賞	■								■	■	■						■	■	■	■	■	■	■	■







番号	教科名	科目名	学年	コース	単位数	備考
1-19	情報	情報 I	1	S・A・P	2	必修

**何を学ぶか**

1. 情報と情報技術及びこれらを活用して問題を発見・解決する方法について理解を深め技能を習得するとともに、情報社会と人との関わりについて学ぶ。
2. 事象を情報とその結び付きとして捉え、問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的に活用できるようにする。
3. 情報と情報技術を適切に活用するとともに、情報社会に主体的に参画する知識をつける。

**学習目標**

1. 効果的なコミュニケーションの実現、コンピュータやデータの活用について理解を深め技能を習得するとともに、情報社会と人との関わりについて理解を深めるようにする。
2. 様々な事象を情報とその結び付きとして捉え、問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的に活用する力を養う。
3. 情報と情報技術を適切に活用するとともに、情報社会に主体的に参画する態度を養う。

**学習方法**

- 使用教科書【実教出版705 最新情報 I】
1. 授業は、実習が伴うため定期テスト以外はコンピュータ室で行う。
  2. タブレットは、自宅での振り返りシートを入力する際に使用するが、授業のほとんどはPCで行う。そのため、ローマ字入力ができるように1学期当初はタイピングができるようにする。
  3. 教科書は、プリントとの併用で使用する。内容に関しては、全教科にまたがるような内容が多いため、自分で考える、イメージを膨らませるなど答えを求めるのではなくその過程を自分なりにアレンジする力が求められる。
  4. プログラミングにおいては、ExcelVBAを学ぶ。表計算を学ぶ過程での内容なので簡単でわかりやすい。
  5. 実習は、1人で取り組む場合がほとんどだが、もともと個人差がある教科なので最低限の努力を惜しまなければ問題はない。

**評価方法**

知識・技能 35 % : 情報と情報技術を問題の発見・解決に活用するための知識について理解し、技能を身に付けている。

---

思考・判断・表現 35 % : 問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的に用いている。

---

主体的に学習に取り組む態度 30 % : ルーブリックによる自己評価 出席率による評価

**授業予定**

「▼」は定期考査の実施時期を示す

科目/領域	単元	4月		5月		6月		7月		8月		9月		10月		11月		12月		1月		2月		3月	
		上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬	上旬	中旬	下旬									
情報 I	コンピュータの使用方法	■	■	■																					
	情報と社会	■	■	■																					
	システムとデジタル化				■	■	■																		
	Excel				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	問題解決とその方法												■	■	■	■									
	アルゴリズムとプログラミング																								
	プレゼンテーション																								

