



情報社会からSociety5.0の時代へ

- 文系理系問わず、PCやICT機器に触れておく必要がある。
- たくさんのデータを整理処理する能力や分析活用する能力が社会では求められる。

社会で活躍するための
探究心・データリテラシーの育成

社会で活躍するための
Businessスキルの育成

- 第2情報教室の整備
- 情報Ⅱに替わる科目の設定
- 教員の研修とスキルアップの実施

取組

情報Ⅱに替わる科目の配置と学習環境の整備

① PCを活用した、実習をメインにした授業の開設

「情報Ⅱ」の替わりになる科目を開設し、データサイエンス、プログラミングの実習を通して理解を促進する授業を実践する。

→ 授業内容の改善し、100%の履修を実現

② Society5.0時代のPC教室の整備

従来型の部屋ではなく、探究活動や実習を主体にした部屋の整備、新たなPC環境の整備を行い、主体的な学習を推進する。

→ 令和7年度に整備完了予定

③ 新しい授業の形を実践するために

全教室への配信設備の拡充と活用事例を増やす。機器等の整備を行い、積極的に活用し学習の効率を高める。

理系人材育成のためのカリキュラム開発
→ 令和7年度より理数探究基礎の開設

タブレットとPCの連携、ビジネススキルの修得

【生成AI&探究活動】

生成AI等を授業や探究学習に取り入れ、生徒の興味を醸成し、自主的・自発的な学び実現、情報活用した問題解決を実践的に学ぶ。

【PC&ICT機器の連携】

一人1台端末のタブレットと、PCとの連携を図り、必要な場面で機器を選択できる力を醸成する。

学内の情報リテラシーの向上と環境構築

【インフラの拡充とメタバース空間の活用】

インフラの拡充と学習者のスキルアップを両輪と考え、定期的かつ連続的な講習の機会を設ける。

【指導者のスキルアップ】

指導者用の端末の管理、整備を行い、生徒と同じ目線で活用できるようスキルアップに努める。

育成する生徒像・取組による効果



Research

自分の探究心を深めるスキル



Business

社会とつながるスキル

理数探究基礎の履修率向上

数値目標 35%以上

理系大学（情報系、学際系含む）への進学率向上

数値目標 40%以上