

# 現行制度と新制度の内容対照表

## 【現行制度】

社会と情報(選択必修)
(1) 情報の活用と表現 ア 情報とメディアの特徴 イ 情報のデジタル化 ウ 情報の表現と伝達
(2) 情報通信ネットワークとコミュニケーション ア コミュニケーション手段の発達 イ 情報通信ネットワークの仕組み ウ 情報通信ネットワークの活用とコミュニケーション
(3) 情報社会の課題と情報モラル ア 情報化が社会に及ぼす影響と課題 イ 情報セキュリティの確保 ウ 情報社会における法と個人の責任
(4) 望ましい情報社会の構築 ア 社会における情報システム イ 情報システムと人間 ウ 情報社会における問題の解決

情報の科学(選択必修)
(1) コンピュータと情報通信ネットワーク ア コンピュータと情報の処理 イ 情報通信ネットワークの仕組み ウ 情報システムの働きと提供するサービス
(2) 問題解決とコンピュータの活用 ア 問題解決の基本的な考え方 イ 問題の解決と処理手順の自動化 ウ モデル化とシミュレーション
(3) 情報の管理と問題解決 ア 情報通信ネットワークと問題解決 イ 情報の蓄積・管理とデータベース ウ 問題解決の評価と改善
(4) 情報技術の進展と情報モラル ア 社会の情報化と人間 イ 情報社会の安全と情報技術 ウ 情報社会の発展と情報技術

## 【新制度】

情報Ⅰ(必修)	社情	情科
(1) 情報社会の問題解決 情報と情報技術を活用した問題の発見・解決の方法に着目し、情報社会の問題を発見・解決する活動を通して、これらに関連する知識及び技能、思考力、判断力、表現力等を身に付ける。	(3) (4)	(2) (4)
(2) コミュニケーションと情報デザイン メディアとコミュニケーション手段及び情報デザインに着目し、目的や状況に応じて受け手に分かりやすく情報を伝える活動を通して、これらに関連する知識及び技能、思考力、判断力、表現力等を身に付ける。	(1) (2)	
(3) コンピュータとプログラミング コンピュータで情報が処理される仕組みに着目し、プログラミングやシミュレーションによって問題を発見・解決する活動を通して、これらに関連する知識及び技能、思考力、判断力、表現力等を身に付ける。		(1) (2)
(4) 情報通信ネットワークとデータの活用 情報通信ネットワークを介して流通するデータに着目し、情報通信ネットワークや情報システムにより提供されるサービスを活用し、問題を発見・解決する活動を通して、これらに関連する知識及び技能、思考力、判断力、表現力等を身に付ける。	(2)	(1) (3)

情報Ⅱ(選択)	社情	情科
(1) 情報社会の進展と情報技術 情報技術の発展による人や社会への影響に着目し、情報社会の進展と情報技術との関係を歴史的に捉え、将来の情報技術を展望する活動を通して、これらに関連する知識、思考力、判断力、表現力等を身に付ける。	(4)	(4)
(2) コミュニケーションとコンテンツ 多様なコミュニケーションの形態とメディアの特性に着目し、目的や状況に応じて情報デザインに配慮し、文字、音声、静止画、動画などを組み合わせたコンテンツを協働して制作し、様々な手段で発信する活動を通して、これらに関連する知識及び技能、思考力、判断力、表現力等を身に付ける。	(1) (2)	
(3) 情報とデータサイエンス 多様かつ大量のデータを活用することの有用性に着目し、データサイエンスの手法によりデータを分析し、その結果を読み取り解釈する活動を通して、これらに関連する知識及び技能、思考力、判断力、表現力等を身に付ける。		
(4) 情報システムとプログラミング 情報システムの在り方や社会生活に及ぼす影響、情報の流れや処理の仕組みに着目し、情報システムを協働して開発する活動を通して、これらに関連する知識及び技能、思考力、判断力、表現力等を身に付ける。	(4)	(1) (2)
(5) 情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究 「情報Ⅰ」及び「情報Ⅱ」で身に付けた資質・能力を総合的に活用し、情報と情報技術を活用して問題を発見・解決する活動を通して、新たな価値の創造を目指し、情報と情報技術を適切かつ効果的に活用する資質・能力を高める。		

※【編集部注】表の右にある「社情」「情科」の列には、それぞれ現行制度の「社会と情報」「情報の科学」において関連の深い項目を示した。