

小学校編

学習指導要領参照表

- ・学習指導要領(平成29年告示)と本教材との関連を示しています。ご協力いただいた学校の実践例をベースにしていますが、汎用性のある内容も含めて記載しています。
- ・学校のカリキュラムに合わせて「基礎編」だけ、または「実践編」だけの実施も可能です。年間指導計画案と合わせて実践計画の参考にしてください。
- ・算数科や理科、図画工作科、音楽科などの関連を図ることで、「STEAM教育」としてより効果的です。
- ・本マップを参照の上、学校の実態に合わせてアレンジして、より教科横断的・探究的な学習を実現してください。

小学校	算数科	理科	国語科	社会科	外国語科(英語)	家庭科	図画工作科	音楽科	体育科	道徳科
基礎編	① 6学年 内容D データの活用	6学年 内容B 生命・地球 (1) 人の体のつくりと働き		5学年 内容(4) 我が国の産業と情報との関わり						
	② 6学年 内容B 図形		5学年・6学年 内容B 書くこと							
	③ 5学年 内容D データの活用		5学年・6学年 内容A 話すこと・聞くこと	6学年 内容(1) ア 日本国憲法 内容(3) イ 地球規模で発生している課題					5・6学年 内容A 自由と責任 内容C 規則の尊重	
	④ 5学年・6学年 数学的活動						5・6学年 内容A 表現 ア 造形遊び、イ 絵や立体、工作に表す活動	5・6学年 内容A 表現 (2) 器楽 (3) 音楽づくり		
実践編	⑤									
	⑥									
	⑦ 5学年 内容D データの活用 6学年 内容D データの活用		5学年・6学年 内容A 話すこと・聞くこと	5学年 内容(2) 我が国の農業や水産業 内容(3) 我が国の工業生産	5・6学年 内容 (2) 情報を整理しながら考えなどを形成し、英語で表現したり、伝えあったりすること (3) 言語活動		5・6学年 内容A 表現 ア 造形遊び、イ 絵や立体、工作に表す活動	5・6学年 内容A 表現 (2) 器楽 (3) 音楽づくり		内容C 勤労、公共の精神 内容C よりよい学校生活、集団生活の充実
⑧		5学年 内容B 生命・地球 (2) 動物の誕生 6学年 内容B 生命・地球 (1) 人の体のつくりと働き (3) 生物と環境				5・6学年 内容 A 家族・家庭生活 B 衣食住 C 消費生活・環境		5・6学年 内容 G 保健	内容A 真理の探究 内容C 公正、公平、社会正義 内容D 生命の尊さ 内容D よりよく生きる喜び	

中学校編

学習指導要領参照表

- ・学習指導要領(平成29年告示)と本教材との関連を示しています。ご協力いただいた学校の実践例をベースにしていますが、汎用性のある内容も含めて記載しています。
- ・学校のカリキュラムに合わせて「基礎編」だけ、または「実践編」だけの実施も可能です。年間指導計画案と合わせて実践計画の参考にしてください。
- ・数学科や理科、美術科、音楽科などの関連を図ることで、「STEAM教育」としてより効果的です。
- ・本マップを参照の上、学校の実態に合わせてアレンジして、より教科横断的・探究的な学習を実現してください。

中学校		数学科	理科	国語科	社会科	外国語科(英語)	技術家庭科	美術科	音楽科	保健体育科	道徳科
基礎編	①	1~2学年 内容D データの活用	第1分野 内容(7) 科学技術と人間	1~3学年 内容2(2) 情報の扱い方	公民的分野(3学年) 2内容A(1) ア 私たちと現代社会		技術分野 内容D 情報の技術		1~3学年 内容A 表現(3) 創作の活動	保健分野 内容(1) 健康な生活と疾病の予防	内容C よりよい学校生活、集団生活の充実
	②										
	③	1~2学年 内容A 数と式									
	④	1~2学年 内容C 関数		1~3学年 内容A 話すこと・聞くこと		内容(2) 情報を整理しながら考えなどを形成し、英語で表現したり、伝えあったりすること 内容(3) 言語活動		家庭分野 内容C 消費生活と環境			
実践編	⑤	1~2学年 内容D データの活用	第1分野 内容(7) 科学技術と人間	1~3学年 内容B 書くこと	地理的分野 2内容C(3) 日本の諸地域		技術分野 内容D 情報の技術				内容C よりよい学校生活、集団生活の充実
	⑥										
	⑦	1~3学年 内容A 話すこと・聞くこと									
	⑧			第2分野 内容(3) 生物の体のつくりと働き 内容(5) 生命の連続性 内容(7) 自然と人間		公民的分野(3学年) 2内容A(1) ア 私たちと現代社会		技術分野 内容B 生物育成の技術 内容C エネルギー変換の技術			

高等学校編

学習指導要領参照表【普通科】

- ・学習指導要領(平成30年告示)と本教材との関連を示しています。ご協力いただいた学校の実践例をベースにしていますが、汎用性のある内容も含めて記載しています。
- ・学校のカリキュラムに合わせて「基礎編」だけ、または「実践編」だけの実施も可能です。年間指導計画案と合わせて実践計画の参考にしてください。
- ・本教材は、「情報Ⅰ」の内容と深く関連しているため、情報科との連携を図ることでより効果的に実践することができます。
- ・数学や理科、芸術科などの関連を図ることで、「STEAM教育」としてより効果的です。
- ・本マップを参照の上、学校の実態に合わせてアレンジして、より教科横断的・探究的な学習を実現してください。

普通科		情報科	数学科	理科	国語科	地歴公民科	外国語科(英語)	家庭科	芸術科		保健体育科		
基礎編	①	情報Ⅰ 内容(1) 情報社会の問題解決 内容(2) コミュニケーションと情報デザイン 内容(3) コンピュータとプログラミング 内容(4) 情報通信ネットワークとデータの活用	数学Ⅰ 内容(1) 数と式	科学と人間生活 内容(1) 科学技術の発展 生物基礎 内容(1) 生物の特徴 内容(2) ヒトの体の調節	現代の国語 内容(2) 情報の扱い方 論理国語 内容(2) 情報の扱い方				美術Ⅰ～Ⅲ 内容A 表現(2) デザイン 内容A 表現(3) 映像メディア表現 工芸Ⅰ～Ⅲ 内容A 表現(1) 身近な生活と工芸 内容A 表現(2) 社会と工芸	音楽Ⅰ～Ⅲ 内容A 表現(3) 創作	保健 内容(1) 現代社会と健康		
	②		数学Ⅰ 内容(1) 数と式										
	③		数学A 内容(2) 場合の数と確率										
	④		数学A 内容(3) 数学と人間の活動									地理探究 内容A 現代社会の系統地理的考察 (3) 交通・通信・観光倫理 内容B 現代の諸課題と倫理	家庭基礎、家庭総合 内容C 持続可能な消費生活・環境
実践編	⑤	情報Ⅱ 内容(1) 情報社会の進展と情報技術 内容(2) コミュニケーションとコンテンツ 内容(3) 情報とデータサイエンス 内容(4) 情報システムとプログラミング 内容(5) 情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究		科学と人間生活 内容(1) 科学技術の発展	現代の国語 内容B 書くこと 論理国語 内容A 書くこと 国語表現 内容B 書くこと	公共 内容B よりよい社会の形成に参画する私たち		家庭基礎、家庭総合 内容C 持続可能な消費生活・環境	美術Ⅰ～Ⅲ 内容A 表現(2) デザイン 内容A 表現(3) 映像メディア表現 工芸Ⅰ～Ⅲ 内容A 表現(1) 身近な生活と工芸 内容A 表現(2) 社会と工芸	音楽Ⅰ～Ⅲ 内容A 表現(3) 創作	保健 内容(3) 生涯を通じる健康		
	⑥		数学Ⅰ 内容(4) データの分析										
	⑦											歴史総合 内容D グローバル化と私たち 世界史探究 内容E 地球世界の課題 公共 内容A 公共の扉 政治経済 内容A 現代日本における政治・経済の諸課題	英語コミュニケーションⅠ～Ⅲ、論理・表現Ⅰ～Ⅲ 内容(2) 情報を整理しながら考えなどを形成し、英語で表現したり、伝えあったりすることに関する事項 内容(3) 言語活動及び言語の働きに関する事項
	⑧		数学A 内容(3) 数学と人間の活動 数学B 内容(3) 数学と社会生活									保健 内容(4) 健康を支える環境づくり	

高等学校編

学習指導要領参照表【専門学科】

- ・学習指導要領（平成 30 年告示）と本教材との関連を示しています。ご協力いただいた学校の実践例をベースにしていますが、汎用性のある内容も含めて記載しています。
- ・学校のカリキュラムに合わせて「基礎編」だけ、または「実践編」だけの実施も可能です。年間指導計画案と合わせて実践計画の参考にしてください。
- ・本教材は、「情報Ⅰ」の内容と深く関連しているため、情報科との連携を図ることでより効果的に実践することができます。
- ・数学や理科、芸術科などの関連を図ることで、「STEAM 教育」としてより効果的です。
- ・本マップを参照の上、学校の実態に合わせてアレンジして、より教科横断的・探究的な学習を実現してください。

専門学科	情報科	工業科				商業科		
基礎編	① 情報産業と社会 内容(1) 情報社会の進展と情報産業 内容(2) 情報とコミュニケーション 内容(3) コンピュータとプログラミング 内容(4) 情報産業が果たす役割	工業技術基礎 内容(1) 人と技術と環境	電子機械 内容(1) 産業社会と電子機械 内容(6) 社会とロボット技術	通信技術 内容(3) 画像通信 内容(4) 通信装置の入出力機器	染織デザイン 内容(3) デザインの具体化			情報処理 内容(1) 企業活動と情報処理 内容(2) コンピュータシステムと情報通信ネットワーク 内容(3) 情報の収集と分析 内容(4) ビジネス文書の作成 内容(5) プレゼンテーション
	② 情報の表現と管理 内容(1) 情報の表現 内容(2) 情報の管理	工業情報数理 内容(1) 産業社会と情報技術 内容(2) コンピュータとシステム 内容(3) プログラミングと工業に関する数理処理	生産技術 内容(1) 社会構造の変化と生産技術 内容(5) 生産におけるロボット技術 内容(6) 生産の自動化技術	プログラミング技術 内容(1) アルゴリズム 内容(2) プログラム技法	インテリア計画 内容(2) インテリアの造形と心理 内容(4) インテリアと人間工学			ソフトウェア活用 内容(1) 企業活動とソフトウェアの活用
	③ 情報システムのプログラミング 内容(2) データ構造とアルゴリズム 内容(3) プログラミング	工業技術英語 内容(4) 情報通信ネットワークを利用したコミュニケーション	自動車工学 内容(1) 人と自動車	ソフトウェア技術 内容(2) セキュリティ技術 内容(3) ソフトウェアの制作	デザイン実践 内容(1) 工業におけるデザイン 内容(2) デザインと創造活動 内容(3) ビジュアルデザイン			プログラミング 内容(1) 情報システムとプログラミング 内容(3) アルゴリズム 内容(4) プログラムと情報システムの開発
	④		電子技術 内容(2) 半導体と電子回路 内容(3) 通信システム 内容(4) 音響・映像機器	コンピュータシステム技術 内容(4) 情報媒体の活用技術			ネットワーク活用 内容(1) 情報技術の進歩とビジネス 内容(2) インターネットと情報セキュリティ 内容(3) 情報コンテンツの制作 内容(4) インターネットの活用	
実践編	⑤					ビジネス基礎 内容(1) 商業の学習とビジネス 内容(3) 経済と流通 内容(5) 企業活動	観光ビジネス 内容(3) 観光ビジネスとマーケティング 内容(4) 観光ビジネスの展開と効果	
	⑥ 情報システムのプログラミング 内容(2) データ構造とアルゴリズム 内容(3) プログラミング			プログラミング技術 内容(1) アルゴリズム 内容(2) プログラム技法		マーケティング 内容(1) 現代市場とマーケティング 内容(2) 市場調査 内容(3) 製品政策	ビジネスマネジメント 内容(3) 経営資源のマネジメント	プログラミング 内容(1) 情報システムとプログラミング 内容(3) アルゴリズム 内容(4) プログラムと情報システムの開発
	⑦					商品開発と流通 内容(1) 現代市場と商品開発・流通 内容(2) 商品の企画 内容(3) 事業計画 内容(4) 流通とプロモーション	グローバル経済 内容(3) グローバル化の動向・課題	
	⑧ 情報デザイン 内容(1) 情報デザインの役割と対象 内容(2) 情報デザインの要素と構成 内容(3) 情報デザインの構築 内容(4) 情報デザインの活用	工業技術基礎 内容(1) 人と技術と環境					ビジネス法規 内容(3) 知的財産と法規	

小学校編

年間指導計画案【小学校5年生】

※この例を参考に、所属校のカリキュラムと実態に合わせて計画してください。

- ・「総合的な学習（探究）の時間」での実施を基本とした年間指導計画案です。
- ・「通年型」と「短期集中型」の2タイプを例示しています。
- ・「基礎編4時間」または「実践編4時間」のように選んで実施することもできますが、小学校での実践においては「基礎編」をしっかり学ぶ時間を確保することを推奨します。
- ・小学校1～4学年で行われるプログラミング学習やICT教育の既習事項との関連を踏まえるとより効果的です。
- ・「教科との関連」は、学習指導要領と本教材との関連を例として示しています。ご協力いただいた学校の実践例をベースにしていますが、汎用性のある内容も含めて記載しています。

【A 通年で展開する計画例】

小学校5年生		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
教科との関連	算数科			データの活用							データの活用		
	理科							生命・地球					
	国語科	話すこと・聞くこと、書くこと											
	社会科						我が国の農業や水産業、我が国の工業生産		我が国の産業と情報との関わり				
	道徳科	自由と責任		規則の尊重					勤労、公共の精神 よりよい学校生活、集団生活の充実		生命や自然、崇高なものとの関わり よりよく生きる喜び		
本教材のスケジュール例	基礎編①	① AI ってなに？											
	基礎編②		② 生成 AI ってなに？										
	基礎編③			③ 生成 AI の課題を考えよう									
	基礎編④			④ 生成 AI を使おう！									
	実践編①						⑤ 生成 AI を身近な生活で活用しよう						
	実践編②						⑥ プレゼンテーションの準備						
	実践編③							⑦ 身近な生成 AI 活用発表会					
	実践編④								⑧ これまでの学習を振り返ろう				

【B 集中して展開する計画例】

小学校5年生		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
教科との関連	算数科			データの活用							データの活用		
	理科							生命・地球					
	国語科	話すこと・聞くこと、書くこと											
	社会科						我が国の農業や水産業、我が国の工業生産		我が国の産業と情報との関わり				
	道徳科	自由と責任		規則の尊重					勤労、公共の精神 よりよい学校生活、集団生活の充実		生命や自然、崇高なものとの関わり よりよく生きる喜び		
本教材のスケジュール例	基礎編①									① AI ってなに？			
	基礎編②									② 生成 AI ってなに？			
	基礎編③										③ 生成 AI の課題を考えよう		
	基礎編④										④ 生成 AI を使おう！		
	実践編①											⑤ 生成 AI を身近な生活で活用しよう	
	実践編②											⑥ プレゼンテーションの準備	
	実践編③											⑦ 身近な生成 AI 活用発表会	
	実践編④											⑧ これまでの学習を振り返ろう	

小学校編

年間指導計画案【小学校6年生】

※この例を参考に、所属校のカリキュラムと実態に合わせて計画してください。

- ・「総合的な学習（探究）の時間」での実施を基本とした年間指導計画案です。
- ・「通年型」と「短期集中型」の2タイプを例示しています。
- ・「基礎編4時間」または「実践編4時間」のように選んで実施することもできますが、小学校での実践においては「基礎編」をしっかり学ぶ時間を確保することを推奨します。
- ・小学校1～4学年で行われるプログラミング学習やICT教育の既習事項との関連を踏まえるとより効果的です。
- ・「教科との関連」は、学習指導要領と本教材との関連を例として示しています。ご協力いただいた学校の実践例をベースにしていますが、汎用性のある内容も含めて記載しています。

【A 通年で展開する計画例】

小学校6年生		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
教科との関連	算数科	図形、データの活用								図形、データの活用			
	理科							生命・地球					
	国語科	話すこと・聞くこと							話すこと・聞くこと				
	社会科							日本国憲法		地球規模で発生している課題			
	道徳科	自由と責任		規則の尊重				勤労、公共の精神 よりよい学校生活、集団生活の充実		生命や自然、崇高なものとの関わり よりよく生きる喜び			
本教材のスケジュール例	基礎編①	① AI ってなに？											
	基礎編②		② 生成 AI ってなに？										
	基礎編③			③ 生成 AI の課題を考えよう									
	基礎編④			④ 生成 AI を使おう！									
	実践編①						⑤ 生成 AI を身近な生活で活用しよう						
	実践編②						⑥ プレゼンテーションの準備						
	実践編③							⑦ 身近な生成 AI 活用発表会					
	実践編④								⑧ これまでの学習を振り返ろう				

【B 集中して展開する計画例】

小学校6年生		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
教科との関連	算数科	図形、データの活用								図形、データの活用			
	理科							生命・地球					
	国語科	話すこと・聞くこと							話すこと・聞くこと				
	社会科							日本国憲法		地球規模で発生している課題			
	道徳科	自由と責任		規則の尊重				勤労、公共の精神 よりよい学校生活、集団生活の充実		生命や自然、崇高なものとの関わり よりよく生きる喜び			
本教材のスケジュール例	基礎編①									① AI ってなに？			
	基礎編②									② 生成 AI ってなに？			
	基礎編③										③ 生成 AI の課題を考えよう		
	基礎編④										④ 生成 AI を使おう！		
	実践編①											⑤ 生成 AI を身近な生活で活用しよう	
	実践編②											⑥ プレゼンテーションの準備	
	実践編③											⑦ 身近な生成 AI 活用発表会	
	実践編④											⑧ これまでの学習を振り返ろう	

中学校編

年間指導計画案

※年間を通じて実践する例を示しています。
この例を参考に、所属校のカリキュラムと実態に合わせて計画してください（他教科との関連を踏まえてよりよい時期に短期集中型の実践も可能です）。

- ・「総合的な学習（探究）の時間」での実施を基本とした年間指導計画案です。
- ・「基礎編4時間」または「実践編4時間」のように選んで実施することもできますが、「実践編4時間」のみ実施する場合は、生成 AI に関する基礎的知識を技術科の授業などで十分に学習する時間を確保するなどの指導計画（もしくはすでに基礎的な事項について実践済みであること）が必要です。
- ・「教科との関連」は、学習指導要領と本教材との関連を例として示しています。ご協力いただいた学校の実践例をベースにしていますが、汎用性のある内容も含めて記載しています。

【中学1年生の計画例】

中学1年生		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
教科との関連	数学科			数と式、関数									データの活用	
	理科							第2分野 生物の体のつくりと働き、生命の連続性、自然と人間						
	国語科			情報の扱い方、話すこと・聞くこと				話すこと・聞くこと			話すこと・聞くこと			
	社会科													
	外国語科(英語)		情報を整理しながら考えなどを形成し、英語で表現したり、伝えあったりすること、言語活動				情報を整理しながら考えなどを形成し、英語で表現したり、伝えあったりすること、言語活動				情報を整理しながら考えなどを形成し、英語で表現したり、伝えあったりすること、言語活動			
	技術家庭科								技術分野 情報の技術					
	道徳科	自由と責任			規則の尊重				勤労、公共の精神	よりよい学校生活、集団生活の充実		生命や自然、崇高なものとの関わり		よりよく生きる喜び
本教材のスケジュール例	基礎編①	① AI ってなに？												
	基礎編②		②生成 AI ってなに？											
	基礎編③			③生成 AI を使おう！										
	基礎編④			④生成 AI のリスクとルール										
	実践編①						⑤旅行プランを考えよう							
	実践編②						⑥旅行プランをよりよくしよう							
	実践編③							⑦旅行プラン発表会						
	実践編④								⑧生成 AI の未来					

※ STEAM 教育の効果をより高めるために、音楽科や美術科の「創作・表現」の指導内容と関連させるとよい

【中学2年生の計画例】

中学2年生		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
教科との関連	数学科			数と式、関数									データの活用	
	理科							第2分野 生物の体のつくりと働き、生命の連続性、自然と人間						
	国語科			情報の扱い方、話すこと・聞くこと				話すこと・聞くこと			話すこと・聞くこと			
	社会科	地理的分野 日本の諸地域												
	外国語科(英語)		情報を整理しながら考えなどを形成し、英語で表現したり、伝えあったりすること、言語活動				情報を整理しながら考えなどを形成し、英語で表現したり、伝えあったりすること、言語活動				情報を整理しながら考えなどを形成し、英語で表現したり、伝えあったりすること、言語活動			
	技術家庭科								技術分野 情報の技術					
	道徳科	自由と責任			規則の尊重				勤労、公共の精神	よりよい学校生活、集団生活の充実		生命や自然、崇高なものとの関わり		よりよく生きる喜び
本教材のスケジュール例	基礎編①	① AI ってなに？												
	基礎編②		②生成 AI ってなに？											
	基礎編③			③生成 AI を使おう！										
	基礎編④			④生成 AI のリスクとルール										
	実践編①						⑤旅行プランを考えよう							
	実践編②						⑥旅行プランをよりよくしよう							
	実践編③							⑦旅行プラン発表会						
	実践編④								⑧生成 AI の未来					

※ STEAM 教育の効果をより高めるために、音楽科や美術科の「創作・表現」の指導内容と関連させるとよい

中学校編

年間指導計画案

※年間を通じて実践する例を示しています。
この例を参考に、所属校のカリキュラムと実態に合わせて計画してください（他教科との関連を踏まえてよりよい時期に短期集中型の実践も可能です）。

- ・「総合的な学習（探究）の時間」での実施を基本とした年間指導計画案です。
- ・「基礎編4時間」または「実践編4時間」のように選んで実施することもできますが、「実践編4時間」のみ実施する場合は、生成 AI に関する基礎的知識を技術科の授業などで十分に学習する時間を確保するなどの指導計画（もしくはすでに基礎的な事項について実践済みであること）が必要です。
- ・「教科との関連」は、学習指導要領と本教材との関連を例として示しています。ご協力いただいた学校の実践例をベースにしていますが、汎用性のある内容も含めて記載しています。

【中学3年生の計画例】

中学3年生		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
教科の学習例	数学科							数学B 数学と社会生活					
	理科												
	国語科			情報の扱い方、話すこと・聞くこと				話すこと・聞くこと					
	社会科	公民 私たちと現代社会											
	外国語科(英語)		情報を整理しながら考えなどを形成し、英語で表現したり、伝えあったりすること、言語活動				情報を整理しながら考えなどを形成し、英語で表現したり、伝えあったりすること、言語活動						
	技術家庭科	技術分野 情報の技術											
	道徳科	自由と責任		規則の尊重				勤労、公共の精神 よりよい学校生活、集団生活の充実			生命や自然、崇高なものとの関わり よりよく生きる喜び		
本教材のスケジュール例	基礎編①	① AI ってなに？											
	基礎編②		②生成 AI ってなに？										
	基礎編③			③生成 AI を使おう！									
	基礎編④			④生成 AI のリスクとルール									
	実践編①						⑤旅行プランを考えよう						
	実践編②						⑥旅行プランをよりよくしよう						
	実践編③							⑦旅行プラン発表会					
	実践編④								⑧生成 AI の未来				

※ STEAM 教育の効果をより高めるために、音楽科や美術科の「創作・表現」の指導内容と関連させるとよい

高等学校編

年間指導計画案

※年間を通じて実践する例を示しています。この例を参考に、所属校のカリキュラムと実態に合わせて計画してください（他教科との関連を踏まえてよりよい時期に短期集中型の実践も可能です）。

- ・「総合的な学習（探究）の時間」での実施を基本とした年間指導計画案です。
- ・「基礎編4時間」または「実践編4時間」のように選んで実施することもできますが、「実践編4時間」のみ実施する場合は、生成 AI に関する基礎的知識を情報 I・IIなどで十分に学習する時間を確保するなどの指導計画が必要です。
- ・本計画案は、「情報 I」を1年生で履修することを想定しています。特に基礎編は、情報 I の指導内容と大きく重なるため、学校の実態に応じて情報 I で基礎編を実施する、もしくは情報 I の実施時期に合わせて基礎編、実践編を実施することで、より学びを深めることができます。
- ・「教科との関連」は、学習指導要領と本教材との関連を例として示しています。ご協力いただいた学校の実践例をベースにしていますが、汎用性のある内容も含めて記載しています。

【高校1年生の計画例】

高校1年生		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
教科の学習例	数学科	数学 I 数と式		数学 A 場合の数と確率								数学 I データの分析	
	理科	科学と人間生活 科学技術の発展											
	国語科			現代国語 話すこと・聞くこと									
	地歴公民科							公共 経済的な主体となる私たち		公共 持続可能な社会づくりの主体となる私たち（課題探究活動）			
	外国語科(英語)			英語コミュニケーション I 話すこと・聞くこと				英語コミュニケーション I 話すこと・聞くこと				英語コミュニケーション I 話すこと・聞くこと	
	情報科(情報 I)	情報社会の問題解決		コミュニケーションと情報デザイン		コンピュータとプログラミング				情報通信ネットワークとデータの活用			
本教材のスケジュール例	基礎編①	① AI の基礎											
	基礎編②		②生成 AI の基礎①										
	基礎編③			③生成 AI の基礎②									
	基礎編④			④生成 AI ポリシーを考える									
	実践編①					⑤様々な仕事での生成 AI 活用を考えよう							
	実践編②						⑥ファクトチェックと発表の準備						
	実践編③							⑦課題解決発表会					
	実践編④								⑧生成 AI の未来				

※ STEAM 教育の効果をより高めるために、音楽科や美術科の「創作・表現」の指導内容と関連させるとよい

【高校2年生の計画例】

高校2年生		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
教科の学習例	数学科	数学 II いろいろな式		数学 A 場合の数と確率、数学と人間の活動								数学 A 数学と人間の活動	
	理科	生物基礎 生物の特徴											
	国語科			論理国語 情報の扱い方		国語表現、論理国語 話すこと・聞くこと							
	地歴公民科					地理探究 現代社会の系統地理的考察 交通・通信・観光				歴史総合 グローバル化と私たち/世界史探究 地球世界の課題			
	外国語科(英語)			英語コミュニケーション I 話すこと・聞くこと				英語コミュニケーション I 話すこと・聞くこと				英語コミュニケーション I 話すこと・聞くこと	
	情報科(情報 II)	情報社会の進展と情報技術		コミュニケーションとコンテンツ		情報とデータサイエンス		情報システムとプログラミング		情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究			
本教材のスケジュール例	基礎編①	① AI の基礎											
	基礎編②		②生成 AI の基礎①										
	基礎編③			③生成 AI の基礎②									
	基礎編④			④生成 AI ポリシーを考える									
	実践編①					⑤様々な仕事での生成 AI 活用を考えよう							
	実践編②						⑥ファクトチェックと発表の準備						
	実践編③							⑦課題解決発表会					
	実践編④								⑧生成 AI の未来				

※ STEAM 教育の効果をより高めるために、音楽科や美術科の「創作・表現」の指導内容と関連させるとよい

高等学校編

年間指導計画案

※年間を通じて実践する例を示しています。
この例を参考に、所属校のカリキュラムと実態に合わせて計画してください（他教科との関連を踏まえてよりよい時期に短期集中型の実践も可能です）。

- ・「総合的な学習（探究）の時間」での実施を基本とした年間指導計画案です。
- ・「基礎編4時間」または「実践編4時間」のように選んで実施することもできますが、「実践編4時間」のみ実施する場合は、生成 AI に関する基礎的知識を情報Ⅰ・Ⅱなどで十分に学習する時間を確保するなどの指導計画が必要です。
- ・本計画案は、「情報Ⅰ」を1年生で履修することを想定しています。特に基礎編は、情報Ⅰの指導内容と大きく重なるため、学校の実態に応じて情報Ⅰで基礎編を実施する、もしくは情報Ⅰの実施時期に合わせて基礎編、実践編を実施することで、より学びを深めることができます。
- ・「教科との関連」は、学習指導要領と本教材との関連を例として示しています。ご協力いただいた学校の実践例をベースにしていますが、汎用性のある内容も含めて記載しています。

【高校3年生の計画例】

高校3年生		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
教科の学習例	数学科		数学Ⅱ いろいろな式					数学B 数学と社会生活					
	理科												
	国語科				国語表現、論理国語 話すこと・聞くこと								
	地歴公民科				政治・経済 現代日本における政治・経済の諸課題					倫理 現代の諸課題と倫理			
	外国語科(英語)		英語コミュニケーションⅠ 話すこと・聞くこと				英語コミュニケーションⅠ 話すこと・聞くこと						
	情報科(情報Ⅱ)	情報社会の進展と情報技術		コミュニケーションとコンテンツ		情報とデータサイエンス		情報システムとプログラミング		情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究			
本教材のスケジュール例	基礎編①	① AI の基礎											
	基礎編②		②生成 AI の基礎①										
	基礎編③			③生成 AI の基礎②									
	基礎編④			④生成 AI ポリシーを考える									
	実践編①						⑤様々な仕事での生成 AI 活用を考えよう						
	実践編②						⑥ファクトチェックと発表の準備						
	実践編③							⑦課題解決発表会					
	実践編④								⑧生成 AI の未来				

※ STEAM 教育の効果をより高めるために、音楽科や美術科の「創作・表現」の指導内容と関連させるとよい