

3-2. みらい情報科 教育課程

① 教育目標

IoT・AI・5Gなど次々に新しい技術が登場するIT業界では、幅広い視野を持ち、常に新しいことにチャレンジする技術者が求められています。そのため本科では、4年間で大学と専門学校のダブルスクール制を導入しています。大学での「一般教養・専門知識」と専門学校での「技術力・実践力・資格」を効率よく身に付け、「学士（工学）の学位」と「高度専門士の称号」を同時に取得します。また、1年に3回程度予定している特別講演により、ICT関連企業の技術者や他大学の教授による最先端の技術、現場で活用されている技術について知識を習得します。国家試験（経済産業省主催の情報処理技術者試験）のみならず、ベンダー資格を通して、各社の教育機関向け学習プログラムに沿って知識を習得し、資格の取得を行います。世界標準の資格を取得することにより、グローバル化の進む社会において、世界に通用する技術者を育てます。

4年間の学習期間を通じて、企業や自治体他大学との共同研究を行い、対外的な発表の場を設けています。外部との教育連携は、みなさんの活躍の場、選択肢の幅を広げます。また共同研究を通して、意思決定権を持つ経営者の方々と交流することで、普段触れることのできない企業社会における経験や知識を体得できます。そして3年次には、インターンシップを通して、実際の職場を体験します。現場で活躍する方々と同じ場所に立つことによって、社会人の考え方や行動を学び、この経験を通じて半年後の就職活動に活かします。

将来、みらい情報科で学ばれた皆さんが、本校で習得した知識や技術を存分に活かし、企業人として成長する事を期待します。

【1年次】

コンピュータの基礎（ハードウェア・ソフトウェア・ネットワーク・データベース・システム開発・マネジメント・ITストラテジなど）、プログラミングの基礎から応用までを習得します。資格は国家資格（基本情報技術者）の合格を最大の目標にします。一般教養として、数学・英語を学び、帝京大学との連携により、レポートを通して社会人の身に付けるべき文章能力を身に付けます。社会学や心理学など幅広い知識は、技術者としての見識を広げます。

【2年次】

1年次に学んだ知識・技術を応用したシステム開発をPBL（Project Based Learning）体験型授業で実施します。2・3年生合同で企業や大学との共同研究に取り組むことで、より実践的な授業・カリキュラムを展開します。また、数学を学び、データを数理的に解決できる手段も身に付けます。さらに、Androidアプリケーション開発を通して、ハードウェア単体で動作するアプリケーション開発について学びます。

【3年次】

IT関連企業で研修を実施します。業務の流れや職場のマナーなどについて、実体験を通して学習します。2・3年生合同の授業では、プロジェクトリーダーとしてプロジェクト管理やマネジメントに取り組み、2年生と共に開発を行います。さらに現在、成長の著しい組込み分野の技術を取り入れた授業を展開し、AI開発の基礎に取り組めます。他にも、Java・UML・電子回路を学び、技術者としての基礎を養います。

【4年次】

2・3年次に実施した共同研究の継続や、1～3年次に修得した知識・技術を活かした卒業研究を中心に、技術者として必要な能力の集約が行われます。卒業研究については、主にIT業界において成長の著しい分野に対して取り組み、卒業後の進路に繋がる研究を行います。また、海外研修を通して、グローバルな視野を持つ技術者を育成します。

②取得目標資格

資格名・級	主催	受験時期
【1年次】		
基本情報処理技術者試験	経済産業省	9月
C言語プログラミング能力認定試験 3級	株式会社サーティファイ	9月
C言語プログラミング能力認定試験 2級	株式会社サーティファイ	2月
Microsoft Office Specialist Excel	Microsoft	8月
【2年次】		
応用情報技術者試験	経済産業省	4・10月
Oracle Java SE Bronze	日本オラクル	12月
【3年次】		
情報処理安全確保支援士試験	経済産業省	4・10月
シスコ技術者認定試験	シスコシステムズ社	2月
【4年次】		
AWS ASSOCIATE	AWS	7月

③目標とする職業

システムエンジニア、プログラマ、セキュリティエンジニア、Webアプリケーションエンジニア、カスタムエンジニア、データベース管理者、組み込みシステム技術者、ソフトウェア開発技術者、ネットワークエンジニア、ネットワークサーバ管理・運用者、データアナリスト、データサイエンティスト、一般企業（情報システム部門）、高等学校教諭（情報）、進学（大学院） 他

④イベント・行事予定

実施時期	行事内容	場所
【全学年共通】		
4月	情報処理試験対策授業	本校
6月	情報系展示会見学	未定
7月	特別講演（外部講師）	本校ホール
9月	情報処理試験対策授業	本校
12月	特別講演（外部講師）	本校ホール
【3年次】		
8月	インターンシップ	研修先企業・オンライン
【4年次】		
2月	卒業研究発表会	本校ホール

※記載されている行事の中止や変更、予定外の行事を追加で実施する場合があります。

教育課程及び授業日時数

未来情報科

課 学 科		程 科 目	専 門 課 程				単 位 表 示					
			み ら い	情 報	科 目	科 目	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年		
			第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年		
共 通 科 目	一 般 科 目	1 コミュニケーション活動Ⅰ	60				2					
		2 コミュニケーション活動Ⅱ		30				1				
		3 コミュニケーション活動Ⅲ			60					2		
		4 コミュニケーション活動Ⅳ				60					2	
	専 門	5 ビジネスアプリケーション	60				2					
		6 コンピュータ数学Ⅰ	60				4					
		7 情報理論Ⅰ	30				2					
		8 コンピュータシステム	60				4					
		9 ネットワーク基礎	30				2					
		10 情報セキュリティ基礎	30				2					
		11 情報基礎理論	60				4					
		12 コンピュータテクノロジー	30				1					
		13 データベース基礎	30				2					
		14 ITストラテジ演習	60				2					
		15 ネットワーク演習	30				1					
		16 プログラム言語Ⅰ	120				4					
		17 応用プログラミングⅠ	60				2					
		18 特別講義Ⅰ	180				6					
		19 情報科学演習		30					1			
		20 コンピュータ数学Ⅱ		60					4			
		21 情報理論Ⅱ		30					2			
		22 グラフィックスⅠ		30					1			
		23 サーバ構築演習		60					2			
		24 デバイス工学Ⅰ		60					2			
		25 デバイス工学Ⅱ		60					2			
		26 情報工学Ⅰ		60					2			
		27 情報工学Ⅱ		60					2			
		28 応用プログラミングⅡ		60					2			
		29 応用プログラミングⅢ		90					3			
		30 情報リテラシー		60					2			
		31 特別講義Ⅱ		240					8			
		科 目	32 プログラム言語Ⅱ			60					2	
			33 グラフィックスⅡ			60					2	
			34 コンピュータ数学Ⅲ			60					2	
	35 データベース演習				60					2		
	36 デバイス工学Ⅲ				60					2		
	37 情報工学Ⅲ				90					3		
	38 開発マネジメント演習				60					2		
	39 インターンシップ				120					4		
	40 就職活動				30					2		
	41 特別講座Ⅲ				180					6		
	42 課題制作演習Ⅰ				60					2		
	43 情報と職業						30				2	
	44 情報通信工学						90				3	
	45 情報理論Ⅲ						90				3	
	46 応用プログラミングⅣ						60				2	
	47 コンピュータシミュレーション概論					60				2		
	48 企業会計					60				4		
	49 課題制作演習Ⅱ					90				3		
	50 卒業研究					240				8		
共通科目小計			900	930	900	780	40	34	31	29		
選 択 科 目	51 A 選択合計		120		60	180	4		2	6		
	52 B 選択合計		120	60	30	330	8	4	2	22		
年間履修時間数（A選択）			1,020	930	960	960	44	34	33	35		
年間履修時間数（B選択）			1,020	990	930	1,110	48	38	33	51		
年間授業日数			180	180	180	180						

注1) 51、52の選択科目は別表(1-2)よりA選択またはB選択のいずれかを履修する。

教育課程及び授業日時数

みらい情報科

課 程		専 門 課 程				単 位 表 示				
		み	ら	い	情 報 科	第 1 学 年	第 2 学 年	第 3 学 年	第 4 学 年	
学 科		み ら い 情 報 科				第 1 学 年	第 2 学 年	第 3 学 年	第 4 学 年	
科 目		第 1 学 年	第 2 学 年	第 3 学 年	第 4 学 年	第 1 学 年	第 2 学 年	第 3 学 年	第 4 学 年	
選 門 科 目	A 選 択	1 情 報 セ キ ュ リ テ ィ I	120				4			
		2 情 報 セ キ ュ リ テ ィ II			60				2	
		3 ネ ッ ト ワ ー ク 演 習 応 用				120				4
		4 海 外 研 修				60				2
	A 選 択 合 計		120		60	180	4		2	6
	B 選 択	5 英 語 I	30				2			
		6 英 語 II	30				2			
		7 心 理 学	30				2			
		8 ス ポ - ツ 科 学	30				2			
		9 英 語 コ ミ ュ ニ ケ ー シ ョ ン			30			2		
		10 法 学			30			2		
		11 英 語 III			30				2	
		12 ネ ッ ト ワ ー ク 技 術 I				90				6
		13 ネ ッ ト ワ ー ク 技 術 II				90				6
		14 ネ ッ ト ワ ー ク 技 術 III				60				4
	15 技 術 者 の 人 間 学				30				2	
	16 外 国 事 情				30				2	
17 外 国 語 研 修				30				2		
B 選 択 合 計		120	60	30	330	8	4	2	22	
教 職 科 目	18 教 職 論		30				2			
	19 教 育 史		30				2			
	20 教 育 心 理 学		30				2			
	21 教 育 制 度 論		30				2			
	22 情 報 科 教 育 法 1			30				2		
	23 情 報 科 教 育 法 2			30				2		
	24 特 別 活 動 の 指 導 法			30				2		
	25 教 育 の 方 法 と 技 術			30				2		
	26 生 徒 指 導 論 ・ 進 路 指 導 論			30				2		
	27 教 育 相 談			30				2		
	28 総 合 演 習					教育実習			2	
	29 教 育 実 習 指 導					教育実習			1	
	30 教 育 実 習					教育実習			2	
教 職 科 目 合 計			120	180	***		8	12	5	

注1) A選択履修者は、専門科目におけるA選択科目の全科目を履修する。

注2) B選択履修者は、専門科目におけるB選択科目の全科目を履修する。

注3) 教育職員免許状授与の所要資格を取得しようとする者は、専門科目におけるB選択科目と教職科目の全科目を履修しなければならない。ただし、教職科目は卒業に必要な履修時間数に参入しない。

注4) 教育実習科目は、約2週間の実習を実施する。

注5) B選択履修者は、A選択科目中から希望科目を履修することができる。

授業科目等の概要

(工業専門課程 みらい情報科)															
分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 の 連 携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			コミュニケーション活動Ⅰ	球技大会やハイキングなどの活動のほか企業見学や展示会見学など、通常の教科の学習を超えた範囲の様々な学習活動を行う。	1通	60	2		○		○				
○			コミュニケーション活動Ⅱ	球技大会やハイキングなどの活動のほか企業見学や展示会見学など、通常の教科の学習を超えた範囲の様々な学習活動を行う。	2通	30	1		○		○				
○			コミュニケーション活動Ⅲ	球技大会やハイキングなどの活動のほか企業見学や展示会見学など、通常の教科の学習を超えた範囲の様々な学習活動を行う。	3通	60	2		○		○				
○			コミュニケーション活動Ⅳ	球技大会やハイキングなどの活動のほか企業見学や展示会見学など、通常の教科の学習を超えた範囲の様々な学習活動を行う。	4通	60	2		○		○				
○			ビジネスアプリケーション	情報リテラシとして、Office系アプリケーションの利用技術を習得し、レポート作成およびプレゼン資料作成の能力を身に付ける。	1後	60	2		○		○			○	
○			コンピュータ数学Ⅰ	工学で求められる三角関数、複素数、ベクトルの基礎を学習する。	1後	60	4	○			○				
○			情報理論Ⅰ	情報理論を学ぶ上で必要となる確率論を学ぶ。その上で、通信路、情報源、情報量の概念を定義する。	1後	30	2	○			○				○
○			コンピュータシステム	ソフトウェア、ハードウェア、インターネットについての基本概念など、情報科学の出発点となる知識を学ぶ。	1通	60	4	○			○				○
○			ネットワーク基礎	多様化、大容量化しているデータの通信に用いられる基礎的な技術内容を習得する。	1後	30	2	○			○				○
○			情報セキュリティ基礎	インターネットの仕組みを理解し、様々な脅威に対する情報セキュリティを学ぶ。自分で日常生活や仕事に活用できるようにすることを目指す。	1前	30	2	○			○				○
○			情報基礎理論	様々なデータ構造と、それを取り扱う基本的なアルゴリズムを通して、アルゴリズムの設計や解析のための理論を学習する。	1通	60	4	○			○				○
○			コンピュータテクノロジー	オペレーティングシステムの役割（割り込み、仮想記憶、主記憶など）や、機能の利用技術などを習得する。	1後	30	1		○		○				○
○			データベース基礎	扱うデータの量や質が多様化、複雑化、大規模化してきているため、このようなデータを蓄積、管理し、効率的に利用するための基本概念を学習する。	1前	30	2	○			○				○

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携	
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任		
○			ITストラテジ演習	伝統的な手法を超える、IT運動を前提にした問題抽出や原因分析を学び、演習を通して問題抽出や、ムダ取り法を身に付ける。	1通	60	2		○		○	○				
○			ネットワーク演習	ネットワークに関する基本技術や仕組みを学ぶ。具体的にはアナログ通信とデジタル信号、ネットワークの接続技術などについて学ぶ。	1前	30	1		○		○			○		
○			プログラム言語 I	C言語で多用される文法と処理の基本的な手続きを学び、プログラム手法を同時に習得する。	1通	120	4		○		○		○	○		
○			応用プログラミング I	Java言語を対象として、基本的な知識の理解と、プログラム作成環境の構築、プログラムの全体構造の理解、描画プログラムの作成を通して、基礎的なプログラム力を育成する。	1後	60	2		○		○				○	
○			特別講義 I	情報処理試験などの各種検定対策授業を行う。	1通	180	6		○		○			○	○	
○			情報科学演習	情報システムのプロセスを理解し、モデリングをどのように行かかを理解し、成果をまとめ、モデルに対応したプログラムを作成できるようになる。	2前	30	1		○		○				○	○
○			コンピュータ数学 II	確率統計および線形代数の基礎を学習する。	2前	60	4	○			○			○		
○			情報理論 II	有限体と整数論の基礎を学習する。また、確率論を基に、通信路、情報源、情報量の概念を定義する。	2通	30	2	○			○				○	○
○			グラフィックス I	ユークリッド幾何学（平面幾何学）・射影幾何学・解析幾何学についての知識を身に付けることを目的としている。	2前	30	1		○		○				○	
○			サーバ構築演習	各自のPCや学内の演習用サーバにLinuxをインストールし、操作演習などを行う。また、AWS認定資格の取得を目指した対策を行う。	2前	60	2		○		○				○	
○			デバイス工学 I	情報を電気信号に変えて処理する各種情報処理装置や、それらの信号を伝達する各種通信装置を理解するうえで必須となる基本的な回路形式について学ぶ。	2前	60	2		○		○					○
○			デバイス工学 II	デジタル回路の理解のために、ダイオードやトランジスタからなる、基本ゲート回路の構成について学ぶ。	2後	60	2		○		○				○	
○			情報工学 I	アナログ信号のデジタル信号への変換、標本化、量子化、符号化、デジタル変調および復調技術、有線および無線通信システムへの応用などを学ぶ。	2通	60	2		○		○					○
○			情報工学 II	論理を実現するための回路設計法、特に真理値表から論理関数の生成およびその論理関数の単純化などについて習得する。	2後	60	2		○		○				○	
○			応用プログラミング II	GUIプログラム、配列というデータ構造、メソッドの特徴を理解して、これらを用いた基礎的なプログラムが作成できるよう学習を行う。	2通	60	2		○		○					○

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時間数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			応用プログラミングⅢ	Java言語を用いて正しく動作するプログラムを書けることだけでなく、オブジェクト指向プログラミングの考えに沿ったプログラムを書けることを目指す。	2通	90	3	○			○		○		
○			情報リテラシー	既存の多くの学問を背景として、人間や社会や組織全体といった広い視野から、深い知識をまとめあげ、創造的に問題を発見して解決できる素養を身に付ける。	2前	60	2	○			○		○		
○			特別講義Ⅱ	情報処理試験などの各種検定対策授業を行う。	2通	240	8	○			○		○		
○			プログラム言語Ⅱ	実用的なプログラムを作成する上で、必要となる技術の習得を中心に、ファイル処理などの新しく学ぶ機能と既知の知識を駆使して、規模の大きいプログラム作成をする。	3後	60	2	○			○		○		
○			グラフィックスⅡ	CGの基礎理論について理解することを目的とする。3次元の立体を2次元に表示し、幾何学的課題を作図的に解いてみる。	3後	60	2	○			○		○		
○			コンピュータ数学Ⅲ	情報科学を学ぶ学生に必要な微積分の基礎について学習する。計算能力を高め、事象を数学的に考察する能力を培うことを授業の目標とする。	3前	60	2	○			○		○		
○			データベース演習	情報管理ツールであるデータベースを学習しながら、情報システムの重要性を学ぶ。	3通	60	2	○			○		○		
○			デバイス工学Ⅲ	半導体の基礎、半導体デバイス、トランジスタ、CMOS、LSIの作り方、磁気、光学、各種メモリ、コンピュータ周辺機器等について学ぶ。	3後	60	2	○			○		○		
○			情報工学Ⅲ	主にルータ、スイッチについて学ぶ。自分でネットワークを構成し、複数ネットワーク間の通信ができるように学習する。	3通	90	3	○			○		○		
○			開発マネジメント演習	UML、Javaを利用してグループによるシステム開発を実施する。分析・設計・構築・テストまでの一連の作業を行う。	3通	60	2	○			○		○		
○			インターンシップ	企業の実際の現場で約1ヶ月間の研修を行う。机上の学習では体験できない、企業の役割や業務の流れ、実践体験を通して学習する。	3通	120	4			○		○		○	
○			就職活動	社会人として必要な常識、礼儀作法などの基本的知識を学習し活用できるようにする。	3前	30	2	○			○		○		
○			特別講座Ⅲ	情報処理試験などの各種検定対策授業を行う。	3通	180	6	○			○		○		
○			課題制作演習Ⅰ	2・3年生合同でグループを組み、新しい分野について調査・研究する。年齢や意見の異なる学生とディスカッションすることで、コミュニケーション能力や発想力を高める。	3前	60	2	○			○		○		
○			情報と職業	情報産業に携わる職業についてどのような職業があるのかについて理解する。さらに情報化社会の進展と職業の持つ意義を考えられるような職業観と勤労観を考える。	4前	30	2	○			○		○		

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			情報通信工学	数理法則と物理原理に関する理論的知識から、情報通信技術の開発や応用に必要な手法に関する知識を学ぶ。	4後	90	3	○			○		○	○	
○			情報理論Ⅲ	複雑なシステムの分析などにおける意思決定を支援し、また意思決定の根拠を他人に説明するためのツールであるORIについて学ぶ。	4前	90	3	○			○		○	○	
○			応用プログラミングⅣ	複雑な処理を含んだ大規模なプログラムの作成を行う。コンテナ・レイアウトマネージャ、例外処理、Windowsアプリケーションなどのテーマで構成される。	4通	60	2	○			○		○		
○			コンピュータシミュレーション概論	種々の自然現象や社会現象を数式で表すこと、すなわちモデル化について学び、モデルを用いてシステムの動きをシミュレーションする方法を理解する。	4後	60	2	○			○		○		
○			企業会計	企業は利益を獲得するために経営活動を行い、この活動によって企業財産は絶えず変動する。この企業財産の変動を、記録・計算・整理し、その要因と結果をあきらかにする。	4通	60	4	○			○			○	
○			課題制作演習Ⅱ	大学との共同研究や企業連携によるシステム開発など、より実践的な課題に取り組む。	4通	90	3	○			○		○	○	
○			卒業研究	今まで学んだ知識・技術を総動員し、新規の制作物を研究開発することを目指す。	4通	240	8	○			○		○	○	
○			情報セキュリティⅠ	情報システムに対する脆弱性を評価し、技術面・管理面での有効な対策をするための基礎知識を学ぶ。	1通	120	4	○			○			○	
○			情報セキュリティⅡ	情報システムや組織に対する脆弱性を評価し、技術面・管理面での有効な対策をするための高度な知識を学ぶ。	3通	60	2	○			○			○	
○			ネットワーク演習応用	ネットワークの固有技術からサービス動向まで幅広く精通し、演習を通して目的に適した大規模かつ堅牢なネットワークを構築する知識・技術を身につける。	4通	120	4	○			○			○	
○			海外研修	語学研修や見学を通し、コミュニケーションや各国の文化、社会事情を学ぶ。	4後	60	2	○		△	○		○		
○			英語Ⅰ	英語力を総合的に向上させることを目標とする。語彙の増強、読解力の強化、英語の音声に慣れ親しむことなどを旨とする授業を行う。	1後	30	2	○			○			○	
○			英語Ⅱ	英語Ⅰで学んだ英文法の知識を生かして、この授業では英文の読解を中心に学習する。比較的やさしい英文から始める。	1後	30	2	○			○			○	
○			心理学	人間関係を理解する上での基本的な地平とその解明を学び、それを踏まえて教育、とりわけ授業における教師と生徒との相互作用を解明する仕方を学ぶ。	1後	30	2	○			○			○	
○			スポーツ科学	スポーツを栄養学やスポーツ医学という観点から眺め、その必要性、効果、弊害等を理解し、何らかのスポーツ実践を通してQOL改善を目指すようになることを狙いとして展開する。	1後	30	2	○			○			○	

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時間数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
	○		英語コミュニケーション	実践的なコミュニケーションを念頭に置いて、英文を正しく組み立てられるようにすることを目標とする。	2前	30	2	○			○		○		
	○		法学	法を社会統制の一つとして、生きた社会の関連の中で捉え、法を抽象的でなく、具体的な問題に即して重点的に把握することができる眼を育てることを目標とする。	2後	30	2	○			○				○
	○		英語Ⅲ	英語を通じて、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育成するとともに、情報や考えなどを的確に理解したり適切に伝えたりする能力を伸ばす。	3後	30	2	○			○			○	
	○		ネットワーク技術Ⅰ	データ、音声、画像などのベースバンド信号をそのまま、または変調してデジタル伝送路により伝送する基本技術の動作原理、応用装置、光通信等について学ぶ。	4後	90	6	○			○			○	○
	○		ネットワーク技術Ⅱ	電子回路、自動制御システム、情報通信機器の仕組みや動作原理、情報通信機器の構成要素について学習する。	4後	90	6	○			○			○	○
	○		ネットワーク技術Ⅲ	デジタル信号処理の基本概念から学習する。信号のサンプリング・量子化・符号化、線形時不変システム、フーリエ変換の復習などを学習する。	4前	60	4	○			○			○	
	○		技術者の人間学	コミュニケーションに焦点をあて、アサーションおよび感情処理を用いて、ストレスをためず人間関係を改善するコミュニケーションの取り方を考える。	4通	30	2	○			○			○	
	○		外国事情	語学力の向上と異文化への理解を深める。異文化への理解を深め、国際的な視野と生活文化に対する幅広い知識を身に付ける。	4後	30	2	○			○			○	
	○		外国語研修	語学研修や見学を通し、コミュニケーションや各国の文化、社会事情を学ぶ。	4後	30	2	○		△	○			○	
	○		教職論	「教職とは何か？」ということ把握すること、つまり教師という職業の概念を十分に理解することを求める。	2前	30	2	○			○				○
	○		教育史	将来教職に就くために必要な教育史上の思想と、制度に関する知識を与え、同時に、教育に関する基本的概念を理解させ、教育を歴史的に捉える訓練を行う。	2後	30	2	○			○				○
	○		教育心理学	教育心理学は、発達・適応・学習・教育評価の4領域から構成されている。それぞれを概観し、その原理を学ぶ。	2前	30	2	○			○				○
	○		教育制度論	教育制度の骨格は法令で定められている。教育制度は、社会教育制度など広範囲に及ぶが、特に教員の教育活動に密接に関連する行政制度、学校制度、運営について学習する。	2後	30	2	○			○				○
	○		情報科教育法1	高等学校普通教科「情報」および専門教科「情報」の教育目標と内容を理解し、情報教育の教科教育法を学び、教員として教壇に立つための基礎力を養う。	3通	30	2	○			○				○
	○		情報科教育法2	情報化教育法に続いて、文書の構造についての基本的な考え方や情報モラルについて、その取扱いや指導法を考え、授業設計の成果としての指導案の記述方法を学ぶ。	3通	30	2	○			○				○

分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時間数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
	○		特別活動の指導法	特別活動の教育課程における位置づけから、具体的内容の事例を把握し、それに即した指導方法を身に付け、児童・生徒の活動への適切な支援ができるように学習する。	3前	30	2	○			○			○	
	○		教育の方法と技術	何かを教えるための方法をどのように計画し、材料をどのように準備し、成功したかをどのように確かめるか、授業デザインの基礎的な内容について、体系的に学習する。	3前	30	2	○			○				○
	○		生徒指導論・進路指導論	今日の子供たちの実態、子供たちを取りまく環境状況から、生徒指導・進路指導の目的と課題を捉え直すとともに、生徒指導・進路指導の基礎理論と指導方法について知識・理解を深める。	3後	30	2	○			○				○
	○		教育相談	「学校での教育相談とは何か？」その実践の様子を理解する。また、教育相談を実践する上で不可欠なカウンセリング・臨床心理学の基礎を学ぶ。	3前	30	2	○			○				○
	○		総合演習	教職カルテと教育実習日誌に基づいて受講者各自がこれまでに獲得した指導性や能力と弱点に基づいた課題研究を作成し、特に弱点を克服するための取り組みについて研究発表する。	4通		2				○		○	○	○
	○		教育実習指導	教育実習の事前指導として、実習生としての学力をつける方法を明らかにし、実習に必要な心構えや基礎知識を学ぶとともに、授業実践に必要なオリエンテーションを行う。	4通		1	○				○	○	○	○
	○		教育実習	教職課程の総仕上げとして、実習校における「教師」としての実地体験を通じて、教師に必要な知識や技能などを学ぶ。	4通		2				○		○	○	○
合計				80科目				4	7	1	0	単位時間(207単位)			