開発又は制作した作品を実験的・実証的に確認する学習活動を取り入れること。

(2) 内容の範囲や程度については，次の事項に配慮するものとする。

ア　〔指導項目〕の(1)のアについては，ウォーターフォールやプロトタイピングなどの開発モデルを取り上げるとともに，一連の工程や関連するシステム情報及びデータなどを記録する文書化について触れ，それぞれの工程の意義や目的について扱うこと。イ及びウについては，インターネットに接続された機器や情報セキュリティに関する技術を扱い，情報の取扱いの重要性に触れること。

イ　〔指導項目〕の(2)のアについては，コンテンツの制作工程について扱い，コンテンツ産業の現状や労働環境などについても触れること。また，イ及びウについては，面接法やブレーンストーミングなどを取り上げ，利用者の要求などについて調査し分析する手法について扱うとともに，その結果を反映させた企画の提案方法についても扱うこと。エについては，コンテンツの発信方法の種類や特性についても扱うこと。

ウ　〔指導項目〕の(3)については，情報システム分野とコンテンツ分野の学習成果に基づいて，適切な課題を設定し，プログラミングなどの情報技術を活用した実習を行うこと。

第３款　各科目にわたる指導計画の作成と内容の取扱い

1　指導計画の作成に当たっては，次の事項に配慮するものとする。

(1) 単元など内容や時間のまとまりを見通して，その中で育む資質・能力の育成に向けて，生徒の主体的・対話的で深い学びの実現を図るようにすること。その際，情報の科学的な見方・考え方を働かせ，社会の様々な事象を捉え，専門的な知識や技術などを基に情報産業に対する理解を深めるとともに，新たなシステムやコンテンツなどを地域や産業界等と協働して創造するなどの実践的・体験的な学習活動の充実を図ること。

(2) 情報に関する各学科においては，「情報産業と社会」及び「課題研究」を原則として全ての生徒に履修させること。

(3) 情報に関する各学科においては，原則としてこの章に示す情報科に属する科目に配当する総授業時数の10分の５以上を実験・実習に配当すること。

(4) 地域や産業界，大学等との連携・交流を通じた実践的な学習活動や就業体験活動を積極的に取り入れるとともに，社会人講師を積極的に活用するなどの工夫に努めること。

(5) 障害のある生徒などについては，学習活動を行う場合に生じる困難さに応じた指導内容や指導方法の工夫を計画的，組織的に行うこと。

2　内容の取扱いに当たっては，次の事項に配慮するものとする。

(1) 情報産業に関する課題の発見や解決の過程において，協働して分析，考察，討議するなど言語活動の充実を図ること。

(2) 個人情報や知的財産の保護と活用について扱うとともに，情報モラルや職業人として求められる倫理観の育成を図ること。

(3) コンピュータや情報通信ネットワークなどの活用を図り，学習の効果を高めるよう工夫すること。

3　実験・実習を行うに当たっては，施設・設備の安全管理に配慮し，学習環境を整えるとともに，事故防止の指導を徹底し，安全と衛生に十分留意するものとする。