

Eテレ 金曜日・隔週放送 午前 10:00 ~ 10:20

※ この番組は、2023 年度の新番組です。
 ※ 放送日時や内容を変更する場合があります。その際は番組ホームページでお知らせいたします。

放送日	章	タイトル	学習のポイント
4/ 7 14	情報で問題を解決する	1 始めよう！ 情報Ⅰ ～問題解決のチカラ～	●問題解決の流れとは？ ●発想法にチャレンジ ●アイデアを大量生産しよう
28		2 ネット社会を楽しく過ごそう！	●デジタルシチズンシップとは？ ●自分を守ろう ●自分のルールを作ろう
5/12		3 ネット社会にも権利がある	●正しく情報を伝えよう ●著作権を知ろう ●検索のコツとは？
26		4 デジタル革命とインターネット	●ICT が社会を変えた ●電子マネーと仮想通貨 ●アバターとメタバース
6/ 9		5 ICT が創る未来とは？	●AI が人間の仕事を奪う？ ●Society5.0 と DX ●ロボットとプログラミング
23	情報を伝える	6 ネットで変わるコミュニケーション	●コミュニケーション手段が変化した ●ネットコミュニケーションの特徴とは？ ●言葉で図形を伝達すると？
7/ 7		7 ようこそデジタルの世界へ！	●アナログとデジタル ●2 進法の魅力と情報の単位 ●0 と 1 で文字を表現する
21		8 デジタルデータで表現しよう！	●コンピュータの視覚と聴覚 ●デジタルで色を表現するには ●デジタルで表現できること
夏 期 講 座 7 月 31 日 (月) ～ 8 月 25 日 (金) 高校講座全体から選んだ復習のための再放送などを 科目の時間枠をはなれて放送します。			
9/ 1	情報を伝える	9 情報デザイン 3つのコツとは？	●見えないものを可視化しよう ●情報を整理して構造化しよう ●ピクトグラムで抽象化に挑戦
15		10 人を幸せにする情報デザインに挑戦！	●情報デザインの流れを知ろう ●人のためのデザインとは？ ●コンテンツを制作してみよう
29	コンピュータを活用する	11 コンピュータ大解剖！	●ハードウェアの種類と仕組み ●ソフトウェアの種類と仕組み ●コンピュータの発明家
10/13		12 本当に賢い？ コンピュータ	●コンピュータの計算能力 ●コンピュータの計算の限界 ●アルゴリズムを表現しよう
27		13 プログミングの基本をマスター！	●プログラミングを始めよう ●プログラムの関数 ●プログラミングで問題解決
11/10		14 AI（人工知能）を作ってみよう！	●アプリ開発 ●AI の学習能力 ●WebAPI を使ってみよう
24		15 シミュレーションで見える世界	●モデル化とシミュレーション ●シミュレーションの活用 ●シミュレーションで動く社会
12/ 8	データを活用する	16 コンピュータはなぜつながる？	●コンピュータネットワークの入り口 ●コンピュータ同士の対話のルール ●データ通信の仕組み
22		17 インターネットを使いこなそう！	●インターネットの仕組み ●インターネットでできること ●情報セキュリティのひみつ

冬 期 講 座		12 月 25 日 (月) ～ 1 月 5 日 (金)	高校講座全体から選んだ復習のための再放送などを 科目の時間枠をはなれて放送します。
		※ 12 月 31 日～1 月 3 日はお休みです。	
1/19	データを活用する	18 データ分析にチャレンジ！	●データって何？ ●分析すると発見がある ●データを分析してみよう
2/ 2		19 データが社会を動かす！	●社会を回す POS システム ●データベース管理システム (DBMS) ●データの新しい活用手法
16		20 データを武器に問題解決！	●社会で生きるデータ活用 ●データ活用の注意点 ●データ活用で問題解決
春 期 講 座		2 月 26 日 (月) ～ 3 月 29 日 (金)	高校講座全体から選んだ復習のための再放送などを 科目の時間枠をはなれて放送します。
		(放送予定)	

- データって何？
- 分析すると発見がある
- データを分析してみよう
- 社会を回すPOSシステム
- データベース管理システム(DBMS)
- データの新しい活用手法
- 社会で生きるデータ活用
- データ活用の注意点
- データ活用で問題解決