

審査意見への対応を記載した書類（6月） （資料編）

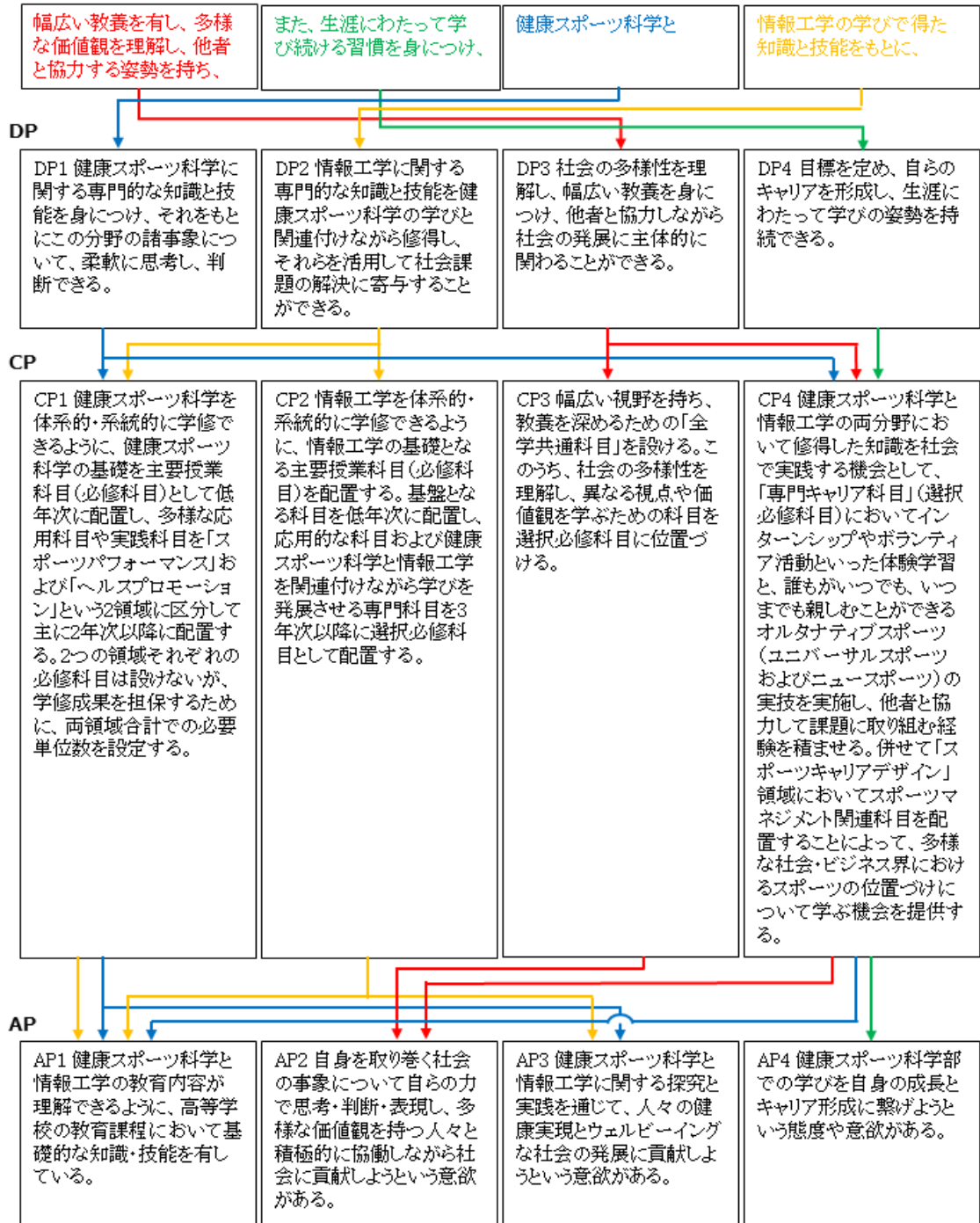
目次

【資料1-1】 養成する人材像と3つのポリシーの関連図	2
【資料6-1】 数理系科目・情報工学系科目	3
【資料6-2】 カリキュラムツリー(数理系科目・情報工学系科目)	11
【資料6-3】 カリキュラムツリー全体図	12
【資料6-4】 カリキュラムマップ	13
【資料7-1】 入学者選抜の一部改正	17
【資料7-2】 入学前教育の科目と単元	18

【資料1-1】養成する人材像と3つのポリシーの相関図

養成する人材像

スポーツを通して人々の健康実現とウェルビーイングな社会の発展に貢献できる人材



【資料6-1】 数理系科目・情報工学系科目

科目名：	数学1（微分積分・基礎）			科目群：	必修科目
開講期：	1年後期	授業形態：	講義	単位数：	2
科目概要：	微分は変化の割合を、積分は面積や量の累積を表し、データ解析や機械学習、物理量の計算などに応用される。両者は基本定理により結び、自然現象や工学・経済の数学的理解において極めて重要な役割を果たす。本授業ではこの出発点として、1変数関数の解析方法を説明する。				

科目名：	数学2（線形代数・基礎）			科目群：	必修科目
開講期：	1年後期	授業形態：	講義	単位数：	2
科目概要：	本授業は、データ解析や機械学習、物理・工学など幅広い分野の基盤となる線形代数の理解を目的とする。特に行列や固有値に関する理論は、上述の項目の理解に必要不可欠である。この理解のための基礎を身につけることが、本授業の趣旨である。				

科目名：	数学3（微分積分・応用）			科目群：	必修科目
開講期：	2年前期	授業形態：	講義	単位数：	2
科目概要：	微分は変化の割合を、積分は面積や量の累積を表し、データ解析や機械学習、物理量の計算などに応用される。両者は基本定理により結び、自然現象や工学・経済の数学的理解において極めて重要な役割を果たす。本授業では数学1の継続として、多変数関数の解析方法を説明する。				

科目名：	数学4（線形代数・応用）			科目群：	必修科目
開講期：	2年前期	授業形態：	講義	単位数：	2
科目概要：	本講義では、線形代数の基礎的概念を出発点として、統計的回帰分析や深層学習に至るまでの理論的連関を扱う。特に、主成分分析や線形・多項式・基底関数回帰、ガウス過程回帰などのモデルにおける行列・ベクトルの役割を明らかにし、さらにニューラルネットワークの構造と最適化の数学的基盤を理解することを目指す。				

科目名：	データ構造とアルゴリズム			科目群：	必修科目
開講期：	2年後期	授業形態：	講義	単位数：	2
科目概要：	<p>人々の健康実現とウェルビーイングな社会の発展に貢献するには、情報工学の知識が必須で、特に、健康やスポーツに関わるデータ収集および分析法の知識は、社会で活躍するための基盤として求められている。そのためには論理的思考が不可欠であり、本講義では、プログラムアルゴリズムを通して論理的思考を体得することを目指す。</p>				

科目名：	コンピュータアーキテクチャ			科目群：	選択科目
開講期：	1年前期	授業形態：	講義	単位数：	2
科目概要：	<p>現代社会は、スマートフォンから大規模なクラウドサーバーまで、あらゆるコンピュータによって支えられている。これらの上で動作するソフトウェアの性能を最大限に引き出すには、その土台であるハードウェアの論理的な構造を理解する必要がある。</p> <p>本科目では、コンピュータ内部の構成を理解し、その動作原理から性能向上のための技術までを体系的に理解することを目的とする。</p>				

科目名：	論理・電子回路			科目群：	選択科目
開講期：	1年後期	授業形態：	講義	単位数：	2
科目概要：	<p>論理・電子回路を学ぶ趣旨は、現代のコンピュータやスマートフォン、家電製品などの基盤となる仕組みを理解することにある。論理回路は情報の処理や制御を行う基本単位であり、電子回路はそれを実際に動かすための物理的な構成である。これらを学ぶことで、電子機器の動作原理を深く理解し、設計・開発・応用へとつなげる基礎的な技術力を身につける。</p>				

科目名：	オペレーティングシステム			科目群：	選択科目
開講期：	1年後期	授業形態：	講義	単位数：	2
科目概要：	<p>コンピュータにおけるハードウェアとソフトウェアの連携を、より容易かつ効率的にするのがオペレーティングシステムの役割である。現在は、スマートフォンや IoT デバイスなどさまざまな分野へ広がり、オペレーティングシステムへの要求や重要度も増している。</p> <p>本科目では、オペレーティングシステムの主要技術の中から、特に重要な「CPUの仮想化」、「並行プロセス」、「主記憶管理」、「ファイル」について理解することを目的とする。</p>				

科目名：	データベース概論			科目群：	選択科目
開講期：	2年前期	授業形態：	講義	単位数：	2
科目概要：	<p>コンピュータやインターネットが普及した現在社会では、世界中で膨大な情報が増え続けている。この膨大な情報がどのように保存され、またわれわれ人間がコンピュータなどを利用して大量の情報を効率的に取り扱うにはどうすれば良いのか。このような問題を解決するための主要技術がデータベースである。本科目では、データベースの主要技術であるデータモデル、関係データベース言語 SQL、およびデータベース管理システムについて理解することを目的とする。</p>				

科目名：	情報数学			科目群：	選択科目
開講期：	2年前期	授業形態：	講義	単位数：	2
科目概要：	<p>情報数学は、情報科学の多様な分野において求められる数学的な考え方や、それに必要な論理的・構造的な理解力を養うことを目的とした科目です。本講義では、情報を正確に扱うために不可欠な「論理」や「集合」といった基本概念を学びつつ、「グラフ理論」などの離散数学的な題材を通じて、物事を抽象化し、構造的に捉える思考力を養います。数学的な表現方法や記号の使い方にも慣れ、情報を形式的に扱う基礎力を育成します。また、単なる公式や定理の暗記ではなく、それらがなぜ成り立つのかを考える姿勢を重視します。複雑な情報や仕組みを整理し、筋道立てて考える力を育むことは、情報科学における様々な問題への柔軟な対応に役立つだけでなく、理論的な思考を必要とする他分野にも応用できます。</p>				

科目名：	ソフトウェア工学			科目群：	選択科目
開講期：	2年後期	授業形態：	講義	単位数：	2
科目概要：	<p>ソフトウェア工学とは、「ソフトウェア」と「工学」が融合した学問分野である。「工学」とは、ものづくりに関する経験や知見を体系化した学問を指す。一方、「ソフトウェア」は単なるプログラムではなく、ソフトウェアを通じてハードウェアに命令を与え、ハードウェアの性能を最大限に引き出すコンピュータシステムを実現するためのものである。</p> <p>本科目では、ソフトウェアシステムの目的と役割を正しく理解し、開発するために、ソフトウェアの開発工程、プロジェクト管理方法、要求分析、設計手法、テストと検証、保守・進化、そしてソフトウェアの再利用について理解することを目的とする。</p>				

科目名：	画像処理			科目群：	選択科目
開講期：	2年後期	授業形態：	講義	単位数：	2
科目概要：	<p>画像処理とは、コンピュータを用いて画像データを変換、分析し、情報の抽出や可視化、加工を行う技術である。本講義では、画像処理の基礎理論とその応用について体系的に学ぶ。画像のデジタル化、濃淡変換、ヒストグラム処理、空間フィルタリング、エッジ検出、フーリエ変換などの代表的な手法について、数式や図を用いて丁寧に解説する。また、医療診断や監視カメラ、メディア表現などの実社会における応用事例も紹介し、画像処理技術の原理と社会的意義への理解を深めることを目指す。</p>				

科目名：	深層学習			科目群：	選択科目
開講期：	3年前期	授業形態：	演習	単位数：	2
科目概要：	<p>畳み込みニューラルネットワーク（CNN）は、画像認識や自然言語処理など多くの分野で高い性能を発揮する深層学習の代表的な手法である。この構造や動作原理を理解することで、視覚的データの特徴抽出や分類の仕組みを数理的に把握し、実践的な応用やモデル設計の基盤を習得することが本学習の趣旨である。</p>				

科目名：	コンピュータグラフィックス			科目群：	選択科目
開講期：	3年前期	授業形態：	講義	単位数：	2
科目概要：	<p>人々の健康実現とウェルビーイングな社会の発展に貢献するには、情報工学の知識が必須で、健康やスポーツに関わるデータ収集および分析に際して、コンピュータグラフィックスによるデータの画像化は分析結果の把握だけでなく、他人へのプレゼンテーションにおいても有効である。また、スポーツを支援するシステム構築にもコンピュータグラフィックスはユーザインターフェイス構築の基礎となる。本講義では、デジタル画像、コンピュータ上での物体表現方法（モデリング）から画像生成（レンダリング）、アニメーションのCG基本技術の理解を目的とする。</p>				

科目名：	CG演習			科目群：	選択科目
開講期：	3年前期	授業形態：	演習	単位数：	2
科目概要：	<p>人々の健康実現とウェルビーイングな社会の発展に貢献するには、情報工学の知識が必須で、健康やスポーツに関わるデータ収集および分析、支援システムの設計・開発において、コンピュータグラフィックスは必要不可欠な知識となる。本演習では、コンピュータグラフィックスの講義で得た知識を Python+OpenGL でプログラミングすることで知識の定着と理解を深めることを目指す。</p>				

科目名：	IoT演習			科目群：	選択科目
開講期：	3年後期	授業形態：	演習	単位数：	2
科目概要：	<p>あらゆるモノをインターネットにつなげる IoT 技術は、クラウド、ビッグデータ、AI などの技術とも関連し、工場、商業施設、農業、交通などさまざまな分野で活用され、新しいサービスが生まれている。健康やスポーツの分野においても、健康管理、運動パフォーマンスの計測や観戦支援などいろいろな活用が行われている。本講義では、MESH、micro:bit、Arduino など実際にいくつかの IoT デバイスの使い方を演習を通して学び、IoT の活用を実践する力を身に付ける。</p>				

科目名：	自然言語処理			科目群：	選択科目
開講期：	3年後期	授業形態：	演習	単位数：	2
科目概要：	<p>電子化されたテキストデータを対象に、形態素解析、構文解析、意味解析などの基本的な処理技術について説明し、体系的に学ぶとともに、大規模コーパスの構築・活用や、文章からの特徴抽出などの応用技術についても演習を通して必要な技術や知識を身につけることを目標とする。本講義では、これらの領域における基礎技術、知識について初めに概説する。その後、Python 等を用いたプログラミングを含む演習を通じて、実際のテキストデータを処理・分析するスキルを養い理論と実践の両面から理解を深める。</p>				

科目名：	VR 演習			科目群：	選択科目
開講期：	3 年後期	授業形態：	演習	単位数：	2
科目概要：	<p>VR 技術は近年注目を集めており、教育や医療、観光など幅広く利用され、人体動作の解析などスポーツ支援にも活用されている。本講義では、現在 VR システム開発で広く使用されているゲームエンジンの Unity を使用した VR アプリケーションの構築方法を学ぶ。またグループ演習として、自分達で VR を応用したアプリケーションのデザインから開発までを行い、簡単な VR システムの構築方法を理解することを目指す。</p>				

科目名：	シミュレーションと可視化演習			科目群：	選択科目
開講期：	3 年後期	授業形態：	演習	単位数：	2
科目概要：	<p>人々の健康実現とウェルビーイングな社会の発展に貢献するには、情報工学の知識が必須で、スポーツに関わるデータ収集および分析においてシミュレーションと可視化は重要な技術である。本演習では、基本的なシミュレーション手法と、そのシミュレーション結果の可視化・分析手法を演習形式で体験することで、シミュレーションとデータ分析の具体的な処理法の理解を目的とする。</p>				

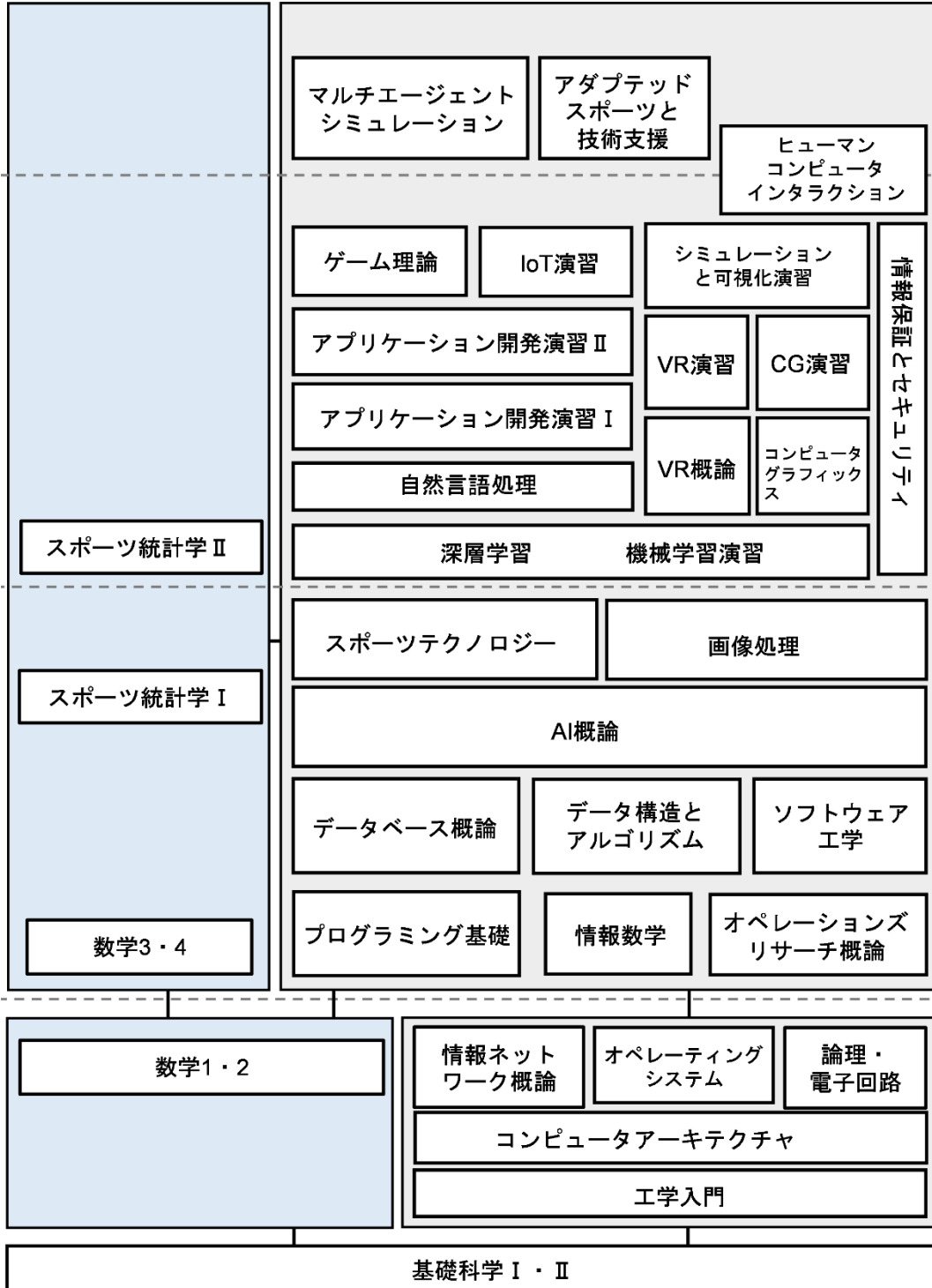
科目名：	ゲーム理論			科目群：	選択科目
開講期：	3年後期	授業形態：	講義	単位数：	2
科目概要：	<p>複数のプレイヤーの選択が自身の利害だけではなく、他のプレイヤーの利害に相互に影響を及ぼす状況下で、各プレイヤーがどのように選択を決めるのかについて分析するのがゲーム理論である。ゲーム理論は経済学にとどまらず、さまざまな分野で良く用いられている。もちろん、その中にはスポーツが含まれており、ゲーム理論でスポーツを取り扱った研究もされてきている。この講義ではゲーム理論初学者のために非協力ゲームの基礎部分である、戦略形ゲームにおける純粋戦略と混合戦略のナッシュ均衡、展開形ゲームのサブゲーム完全均衡を中心に取り上げる。練習問題を解きながら丁寧にゲーム理論の考え方を解説していくとともに、学生の理解度を促進させるため、トピックごとに教室内ゲームを実施する予定である。本講義を受講することで、学生自らが自分の興味のある状況をゲームとして定式化し、その均衡を解くことができるようになることを目標とする。</p>				

科目名：	マルチエージェントシミュレーション			科目群：	選択科目
開講期：	4年前期	授業形態：	講義	単位数：	2
科目概要：	<p>現代の健康・スポーツ科学では、ウェアラブルデバイスや IoT センサーを通じて取得された生体・行動データをリアルタイムに活用する仕組みが急速に発展している。本講義では、こうしたデータがどのようにネットワークを通じて伝送され、処理されているのかを理解することを目的とし、コンピュータネットワークの基本構造やデータ通信の仕組みについて学ぶ。</p> <p>特に、ネットワークシミュレーションツールを用いた実践演習を通じて、データの流れや通信遅延・輻輳などのネットワーク現象を仮想環境で可視化・体験する。これにより、健康・スポーツ分野で扱われるデータがどのように安定的に収集・伝送・分析されるべきかを理解し、自ら設計・評価するための基礎的な技術力を身につける。</p>				

【資料6-2】 カリキュラムツリー (数理系科目・情報工学系科目)

DP1 DP2
数理系科目

DP1 DP2 DP3
情報工学系科目



【資料6-4】 カリキュラムマップ

DP1	健康スポーツ科学に関する専門的な知識と技能を身につけ、それをもとにこの分野の諸事象について柔軟に思考し、判断できる。							
DP2	情報工学に関する専門的な知識と技能を健康スポーツ科学の学びと関連付けながら修得し、それらを活用して社会課題の解決に寄与することができる。							
DP3	社会の多様性を理解し、幅広い教養を身につけ、他者と協力しながら社会の発展に主体的に関わることができる。							
DP4	目標を定め、自らのキャリアを形成し、生涯にわたって学びの姿勢を継続できる。							
科目区分	授業科目の名称		配当年次	DP1	DP2	DP3	DP4	
専門科目	ゼミナール	オリエンテーションゼミナール	1前			○	○	
		専門基礎ゼミナール	2後	◎	◎	◎	◎	
		専門ゼミナールⅠ	3通	◎	◎	◎	◎	
		専門ゼミナールⅡ	4通	◎	◎	◎	◎	
	健康スポーツ科学科目	スポーツ原理	1前	◎				
		スポーツ史	1前	◎				
		心理学入門	1前	◎				
		スポーツサイエンス入門	1後	◎				
		ヘルスサイエンス入門	1後	◎				
		スポーツ情報処理	1後	◎	◎			
		生理学入門	1後	◎				
		バイオメカニクス入門	1後	◎	◎			
		スポーツデータサイエンス	2前	◎	◎			
	ヘルスデータサイエンス	2前	◎	◎				
	情報工学科目	基礎科学Ⅰ	1前		◎			
		基礎科学Ⅱ	1前		◎			
		工学入門	1前		◎			
		数学1 (微分積分・基礎)	1後		◎			
		数学2 (線形代数・基礎)	1後		◎			
		情報ネットワーク概論	1後		○			
		数学3 (微分積分・応用)	2前		◎			
		数学4 (線形代数・応用)	2前		◎			
		プログラミング基礎	2前	○	◎			
		データ構造とアルゴリズム	2後		○			
		スポーツ統計学Ⅰ	2後	○	○			
		スポーツ統計学Ⅱ	3前	○	◎			
	選択必修科目A	情報工学科目	コンピュータアーキテクチャ	1前		◎		
			論理・電子回路	1後		○		
			オペレーティングシステム	1後		◎		
			データベース概論	2前		○		
			オペレーションズリサーチ概論	2前		○		
			スポーツテクノロジー	2前	◎	◎		
			情報数学	2前		◎		
ソフトウェア工学			2後		○			

科目区分		授業科目の名称	配当年次	DP1	DP2	DP3	DP4
専門科目	選択必修科目 A	情報工学科目	画像処理	2後		○	
			AI概論	2後		○	
			深層学習	3前		○	
			機械学習演習	3前		○	
			アプリケーション開発演習 I	3前	○	○	○
			VR概論	3前		○	
			コンピュータグラフィックス	3前		○	
			CG演習	3前	○	○	○
			情報保証とセキュリティ	3後		○	
			アプリケーション開発演習 II	3後	○	○	○
			ヒューマンコンピュータインタラクション	3後	○	○	
			IoT演習	3後	○	○	○
			自然言語処理	3後		○	
			VR演習	3後	○	○	○
			シミュレーションと可視化演習	3後	○	○	○
			ゲーム理論	3後	○	○	
			アダプテッドスポーツと技術支援	4前	○	○	○
	マルチエージェントシミュレーション	4前	○	○			
	専門キャリア科目	健康スポーツ特別講義	2前	○		○	◎
		オルタナティブスポーツ I	3前	○	○	◎	○
		オルタナティブスポーツ II	3後	○	○	◎	○
		健康スポーツインターンシップ	3後	○		○	◎
		健康スポーツボランティア活動	3後	○		○	◎
	選択必修科目 B	健康スポーツ科学科目 (S P) 領域	スポーツ生理学	2前	○		
			スポーツバイオメカニクス	2前	○	○	
			スポーツ心理学	2前	○		
			スポーツ測定評価学	2前	○	○	
ゲーム分析論			2前	○	○		
トレーニング理論			2後	○			
スポーツデータによるコーチング I			2後	○	○		
スポーツアナリティクス			2後	○	○		
スポーツメンタルトレーニング			2後	○			
eスポーツ概論			2後	○	○		
スポーツゲーム戦術論			2後	○	○		
スポーツデータによるコーチング II			3前	○	○	○	
生体情報によるコンディショニング			3前	○	○		
スポーツ動作解析演習 I			3前	○	○	○	
スポーツ映像解析演習 I			3前	○	○	○	
スポーツ動作解析演習 II			3後	○	○	○	
スポーツ映像解析演習 II			3後	○	○	○	
スポーツ生理学演習 I	3後	○	○	○			
スポーツ心理学演習 I	3後	○	○	○			
スポーツ指導論 I	3後	○	○				

科目区分		授業科目の名称	配当年次	DP1	DP2	DP3	DP4		
専門科目	健康スポーツ科学科目	SP領域	身体表現論	4前	○		○		
		スポーツ生理学演習Ⅱ	4前	○	○	○			
		スポーツ心理学演習Ⅱ	4前	○	○	○			
		スポーツバイオメカニクス演習	4前	○	○	○			
		スポーツゲームアナリティクス応用演習	4前	○	○	○			
		スポーツ指導論Ⅱ	4前	○	○				
	ヘルスプロモーション領域	救急法	1前・後	○		○			
		栄養学入門	1後	○					
		障がいの理解	1後	○		◎			
		スポーツ栄養学	2前	○					
		スポーツ医学	2前	○					
		学校保健概論	2前	○					
		アダプテッドスポーツ論	2後	○		◎			
		スポーツ発育発達学	2後	○					
		スポーツ栄養学演習	2後	○		○			
		公衆衛生学	2後	○					
		運動処方論	3前	○					
		ヘルスデータ処理演習	3前	○	○				
		スポーツとジェンダー	3前	○		◎			
		ヘルスフィールドワーク	3後	○		○			
		ヘルスマネジメント	3後	○					
		健康社会学	3後	○					
		健康社会学演習	4前	○		○			
		健康スポーツ科学科目	SP領域	スポーツビジネス入門	1前	○		○	○
			スポーツマネジメント論	1後	○			○	
			暮らしのなかの憲法	1後			○	○	
			スポーツと法	1後	○		○	○	
スポーツ政策論	2前		○			○			
スポーツ産業論	2前		○			○			
スポーツマーケティング論	2前		○			○			
スポーツ社会学	2前		○		○	○			
スポーツ施設マネジメント論	2後		○			○			
スポーツキャリア演習	2後		○		○	◎			
SP領域	リーダーシップ論	2後	○		○				
	スポーツとまちづくり	3前	○		○	○			
	スポーツツーリズム演習	3後	○		○	◎			

科目区分		授業科目の名称	配当年次	DP1	DP2	DP3	DP4
専門科目	選択必修科目B	健康スポーツ科学科目 資格取得に必要な実技	体育実技総合（陸上競技）	1前	○		○
			体育実技総合（水泳）	1休	○		○
			体育実技総合（ダンスⅠ）	1前	○		○
			体育実技総合（バスケットボール）	1前	○		○
			体育実技総合（バレーボール）	1前	○		○
			体育実技総合（体づくり運動・器械運動）	1後	○		○
			体育実技総合（ダンスⅡ）	1後	○		○
			体育実技総合（柔道）	1後	○		○
			体育実技総合（剣道）	1後	○		○
			体育実技総合（サッカー）	1後	○		○
			体育実技総合（テニス）	1休	○		○
			トレーニング実習	3前	○		○

【資料7-1】 入学者選抜の一部改正

入試形態	試験の実施及び評価の方法
一般入試 (学科別)	<p>【3教科型】 (1) 英語(英語コミュニケーション I、英語コミュニケーション II、論理・表現 I) (2) 国語(現代の国語、言語文化(古文・漢文を除く)) (3) 「数学 I、数学 A」 各100点 計300点満点 各60分 ※同一試験日での複数学科併願不可。ただし、同一学科での【3教科型<ベスト2>】との併願は可能(併願割引あり) ※同一試験日での複数学科併願不可</p>
一般入試 (学科別)	<p>【3教科型<ベスト2>】 (1) 英語(英語コミュニケーション I、英語 コミュニケーション II、論理・表現 I) (2) 国語(現代の国語、言語文化(古文・漢文を除く)) (3) 「数学 I、数学 A」 上記(1)～(3)をすべて受験し、得点上位2教科で判定する。 各100点 計200点満点 各60分 ※同一試験日での複数学科併願不可。ただし、同一学科での【3教科型】との併願は可能(併願割引あり)</p>
大学入学共通 テスト利用入試 (前期・後期)	<p>【3教科型(A)】 (1) 『国語』(近代以降の文章のみ)《200点》(110点を100点に換算したうえで、得点を2倍にして扱う) (2) 外国語…『英語』【リーディング】【リスニング】、『ドイツ語』『フランス語』『中国語』『韓国語』【筆記】から1科目選択 《200点》(『英語』の得点は【リーディング】150点、【リスニング】50点として扱う) (3) 地理歴史、公民〔『地理総合、地理探究』、『歴史総合、日本史探究』、『歴史総合、世界史探究』、『公共、倫理』、『公共、政治・経済』、『地理総合／歴史総合／公共』〕、数学〔『数学 I、数学 A』、『数学 I』、『数学 II、数学 B、数学 C』〕、理科〔『物理基礎／化学基礎／生物基礎／地学基礎』、『物理』、『化学』、『生物』、『地学』〕、情報〔『情報 I』〕から1科目選択 (複数科目を受験した場合は、高得点科目を使用する。理科のうち基礎を付した科目は、2科目の合計点を1科目とみなして使用する。)《200点》(100点を2倍にして扱う) ※以上(1)～(3)の合計600点満点で合否を判定する</p>
大学入学共通 テスト利用入試 (前期・後期)	<p>【3教科型(B)】 (1) 外国語…『英語』【リーディング】【リスニング】、『ドイツ語』『フランス語』『中国語』『韓国語』【筆記】から1科目選択 《200点》(『英語』の得点は【リーディング】150点、【リスニング】50点として扱う) (2) 数学〔『数学 I、数学 A』、『数学 I』、『数学 II、数学 B、数学 C』〕《200点》(100点を2倍にして扱う) (3) 『国語』(近代以降の文章のみ)《200点》(110点を100点に換算したうえで、得点を2倍にして扱う)、理科〔『物理基礎／化学基礎／生物基礎／地学基礎』、『物理』、『化学』、『生物』、『地学』〕、情報〔『情報 I』〕から1科目選択 (複数科目を受験した場合は、高得点科目を使用する。理科のうち基礎を付した科目は、2科目の合計点を1科目とみなして使用する。)《200点》(100点を2倍にして扱う) ※以上(1)～(3)の合計600点満点で合否を判定する</p>

【資料 7-2】 入学前教育の科目と単元

科目名	単元名	基礎編・ 応用編	標準的な 学修時間
数学 I	数と式(式の展開と因数分解)	基礎編	約18時間
	数と式(実数)		
	数と式(1次不等式と絶対値)		
	数と式(集合と命題)		
	2次関数(2次関数とグラフ)		
	2次関数(2次関数の最大・最小と決定)		
	2次関数(2次方程式と2次不等式)		
	2次関数(2次関数の応用)		
	図形と計量(三角比)		
	図形と計量(三角比の三角形への応用)		
	データの分析(データの散らばり)		
	データの分析(データの相関)		
数学 II	指数と対数(指数の拡張)	応用編	約15時間
	指数と対数(指数関数)		
	指数と対数(対数とその性質)		
	指数と対数(対数関数)		
	三角関数(角の拡張と三角関数)		
	三角関数(グラフと性質)		
	多項式の微分法(微分係数と導関数)		
	多項式の微分法(微分法の応用)		
数学 C	平面ベクトル(ベクトルの演算)		
	平面ベクトル(ベクトルの内積)		
	平面ベクトル(位置ベクトル)		
物理基礎	力学(速さと速度)	基礎編	約9時間
	力学(等加速度直線運動)		
	力学(落下運動)		
	力学(力のつり合い)		
	力学(さまざまな力)		
	力学(運動方程式)		
	力学(仕事とエネルギー)		
力学(エネルギー保存則)			
物理	力学(平面内の運動)	応用編	約11時間
	力学(剛体に働く力)		
	力学(運動量の保存)		