学校番号	1015

令和３年度情報科

教科	情報	科目	情報デザイン	単位数	２単位	年次	３年次
使用教科書	情報デザイン						
副教材等	なし						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

デザインは特別な専門家による直感的な芸術や自己表現の芸術ではなく，心地よい生活を実現するための知恵。日常の色々な場面で，デザインを意識し創意工夫して問題解決することで美しく快適な空間を作り出していく。

2　学習の到達目標

日常にあるデザインに興味を持ち，その改善･向上を目指して主体的に取り組もうとするとともに，実践的な態度を身に付けている。

3　学習評価(評価規準と評価方法)

観点	a:関心・意欲・態度	b:思考・判断・表現	c:技能	d:知識・理解
観点の趣旨	・日常生活で目にする「デザインされたもの」に興味をもって観察し、「よい」デザインを見極めようと主体的に取り組んでいる。	・基礎的基本的な知識と技術を基に、適切に判断し、表現する能力を澪に着に付ける	・いろいろなソフトウェアの操作を学ぶ	・調和がとれつつ魅力的な造形構成や色彩感覚を身に付ける
評価方法	学習状況の観察 実習作品 相互評価	学習状況の観察 プリント 提出期間を守れているか	学習状況の観察 課題作品 発表 実技テストの結果	学習状況の観察 プリント 定期考査

上に示す観点に基づいて、学習のまとまりごとに評価し、学年末に５段階の評定にまとめます。
学習内容に応じて、それぞれの観点を適切に配分し、評価します。

4　学習の活動

学期	単元名	学習内容	主な評価の観点				単元(題材)の評価規準	評価方法
			a	b	c	d		
1学期	デザイン・情報・造形の基礎	・日常生活で目にする「デザインされたもの」に興味をもって観察し、「よい」デザインを見極めようと主体的に取り組んでいる ・デザインが人間生活の様々な目的を達成するための合目的行為であることを理解する。 ・グラフィックソフトを使い、独自のピクトグラムを制作	○ ○	○	○ ○ ○	○ ○ ○	a:ピクトグラムを制作すること。提出期限を守る。 b:情報を視覚化して伝えられているか。 c:シンプルにわかりやすく制作されているか。 d:いかに情報を伝えられているか。	授業観察 作品 相互評価 プリント 実技テスト
2学期	デザインと表現	・基本形態(純粋形態)として点・線・面さらには立体・空間の造形的意味を理解する。 ・形態を知覚し何事かを認知する心理的背景を理解する ・グラフィックソフトを使い作品を制作する。	○	○ ○	○ ○	○ ○ ○	a・b:造形の基本要素に着目して身の周りの造形物を分析的に観察することに関心をもって取り組める。 c・d:グラフィックソフトの基本的な操作ができている	授業観察 作品 相互評価 プリント 実技テスト
		・美しい造形の背後にある秩序を理解する。 ・秩序を守るだけではなく、変化を与えることが表現に幅を与えることを理解する。 ・グラフィックソフトを使い作品を制作する。	○	○ ○ ○	○ ○	○ ○	a・b:造形の基本要素に着目して身の周りの造形物を分析的に観察することに関心をもって取り組める。 c・d:光と色の関係、光の三原色、色料の三原色、色の三属性、形態や色彩にかかわる知覚心理など造形要素にかかわる基本的な知識を身に付けている。	授業観察 作品 相互評価 プリント 実技テスト
3学期	デザインの実際	・3DCG ソフトを使ったデザイン作品を制作する	○	○	○	○	a・b:課題の趣旨を理解し，積極的に取り組もうとする。 c・d:３ＤＣＧソフトの基本的な操作ができている	授業観察 作品 相互評価 プリント 実技テスト

※　表中の観点について　a:関心・意欲・態度　　b:思考・判断・表現
　　c:技能　　d:知識・理解

※　原則として一つの単元（題材）で全ての観点について評価することとなるが、学習内容（小単元）の各項目において特に重点的に評価を行う観点（もしくは重み付けを行う観点）について○を付けている。