※令和４年度以降入学生用

学校番号	1206

令和５年度　情報科

教科	情報	科目	(学)ディジタルアート作成入門	単位数	２単位	年次	２年次
使用教科書	なし						
副教材等	プリント教材						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・授業では、現代において流通している一般的なデザインのルールや、ディジタルアート作成するにあたって必要となるソフトウェアの操作方法について学習します。また、情報を発信する際や、作品を作る際に著作権や留意する点について復習を交えながら取り組みます。
・授業毎にプリント、作成データなどの成果物等を提出してもらいます。返却されたプリント等はファイルに綴じて管理してください。
・授業プリントについては板書を書き写すだけでなく、授業のポイントや自身で気づいたこと、他の受講者が発言した内容なども記入していきましょう。
・定期的にファイルを提出してもらいます。
・グループで他者と協力して課題に取り組む活動もあります。自分の意見や友達の意見を大切にし、積極的に授業に参加してください。
・ＬＡＮ教室を使用する際の注意事項など、説明をよく聞き、ルールを守りましょう。

2　学習の到達目標

a 情報技術を適切に活用し、問題解決を図ることができる。
b コンピュータを活用して、効果的に情報伝達をするために必要となるソフトウェアの操作知識を身につける。
c 自分自身が情報社会への参加することについて考え、情報技術を身につけようと研鑽を重ねる態度を身につける。

3　評価の観点及びその趣旨

観点	a:知識・技能	b:思考・判断・表現	c:主体的に学習に取り組む態度
観点の趣旨	ディジタルアート作成するにあたって必要となるソフトウェアの操作方法について理解し、身につけている。	一般的なデザインのルールを理解している。 情報を発信、作品制作の際に著作権をはじめ、モラルを理解して課題に取り組むことができる。	課題に積極的に取り組み、こなすことができる。 班活動などでは進んで役割を果たすことができる。

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。

※令和４年度以降入学生用

４　学習の活動

学期	単元名	学習内容	単元（題材）の評価規準	評価方法		
				知(a)	思(b)	主(c)
1学期	デザインと表現	グラフィックソフトやプレゼンテーションソフトを用いて、光と色の関係や色彩に関わる知覚心理など造形要素にかかわる基礎知識について学習する。 ソフトウェアを使った情報の加工技術を学ぶ。 造形の基本要素に着目して、身のまわりの造形物の構造を分析的に観察し、形の特徴を捉え、単純な形状を組み合わせて複雑な形を、コンピュータを使ってデザインする。	・出席状況 ・授業への取り組み ・提出物 ・作品や課題 など含めて総合的に評価する。	確認テスト プリント PC 課題	プリント PC 課題	観察 課題取組
2学期	プロモーションデザイン	多くの人に知らせるためのデザインについて学習し、ポスターや広告などの作成を通して、対象とする人々に受け入れられるようにするためのデザインを学ぶ。	・出席状況 ・授業への取り組み ・提出物 ・作品や課題 など含めて総合的に評価する。	確認テスト プリント PC 課題	プリント PC 課題	観察 課題取組
3学期	表現技法と動画作成	モチーフをより効果的に表現するために必要となる技法を学ぶ。 動画を作成するにあたり、その仕組みについて理解し、動画作成ソフトを活用して効果的な動画の作成について学習する。	・出席状況 ・授業への取り組み ・提出物 ・作品や課題 など含めて総合的に評価する。	確認テスト プリント PC 課題	プリント PC 課題	観察 課題取組

※　表中の観点について　a:知識・技能　b:思考・判断・表現　c:主体的に学習に取り組む態度