※令和４年度以降入学生用

学校番号	１１１

令和５年度　芸能文化科

教科	芸能文化	科目	古典芸能（ＣＧ）（選択）	単位数	３単位のうちの２単位	年次	２年次
使用教科書	なし						
副教材等	自主教材プリント						

１　担当者からのメッセージ（学習方法等）

制作ツール（＝ソフトウェア。学校備品やダウンロードで得る）を用いて、自らの作品（＝ＣＧによる動画）を創ります。一年次で学んだことを基礎に、より高度な作品に挑戦しよう。

２　学習の到達目標

（１）　コンピュータの捜査の基本を習得し、ソフトウェアの存在を理解する。
（２）　創作する作品のイメージを表現するため、絵コンテ制作を行い形にしていく力を身に着ける。
（３）　作品の完成に向けて自ら考え、的確に質問できるように力をつけていく。

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	・コンピュータ操作の基本を正しく理解している。 ・各ソフトの使用方法が適切になされている。	・絵コンテの作画がしっかりと描けているか。 → これにより編集の知識や映像作りの基本が理解できる。 ・イメージとして頭で描いているものが、上手くＣＧに表現されている。	・自ら積極的に調べようとしている。 ・わからないところを的確に講師に質問しようとしている。
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)
前期	作品制作１	・基礎的事項の確認 ・製作作品の原案作成(絵コンテによる) ・制作実習(その1)	a:コンピュータとソフトの操作が正しいか。 b:絵コンテの内容が作品作りの趣旨・目的に合っているか。 c:わからないところを積極的に調べたり、講師に質問したりしようとしている。	発問と授業観察	発問と課題提出	授業観察
後期	作品制作２	・各人の制作実習(その2)	a:　コンピュータとソフトの操作が正しいか。 b:（制作過程でのチェックも含め）提出された作品の総合的な完成度。 c:　合評会で積極的に発言しようとしている。	授業観察（各人の作品制作なので個別指導となる。以下同じ。）	授業観察	授業観察

※　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