※令和４年度以降入学生用

学校番号	１２０８

令和５年度　情報科

教科	情報科	科目	情報メディアデザイン	単位数	２単位	年次	２年次
使用教科書	なし						
副教材等	授業独自のプリント・Google クラスルームなど						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・実践かつ体験的な学習を通して、コンピュータやデザインについて学び、日々使っている端末に対して、理解を深め、よりよい使い方を考えましょう。
・課題には必ず意味があります。課題から得られた経験や技能、知識が情報社会に参画するための能力につながっています。投げ出さずに課題は積極的にしっかり参加しましょう。

2　学習の到達目標

【a:知識及び技能】
デザインの特徴とデザイン制作アプリケーションソフトについて理解する。
【b:思考力、判断力、表現力等】
デザインを通して効果的にコミュニケーションを行う能力をつける。
【c:学びに向かう力、人間性等】
情報社会に主体的に参画するための資質・能力を身につける。

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	デザインの特徴とデザイン制作アプリケーションソフトについて理解する。	デザインを通して効果的にコミュニケーションを行う能力をつける。	情報社会に主体的に参画するための資質・能力を身につける。

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	メディアの基礎・種類と特性	情報とメディアの特性 表現メディアの違いによるメリットとデメリット パソコンの基本、初歩的なアプリケーションソフトの操作実習	a:情報の特性から，情報とは何か理解できる。 a:情報やメディアの特性を理解できる。 a:パソコン、アプリケーションソフトの初歩的な操作ができる。 b:各メディアのメリット，デメリットが判断できる。 c：課題の制作に粘り強く取り組むことができる	小テスト 課題	小テスト 課題	観察 振り返りシート
2学期	情報のデザインとメディアのデザイン	情報デザインやメディアデザインの実際の事例を通じて、これらが、情報伝達や生活にいかに密接に関わっているかを理解する。 静止画を扱うアプリケーションソフトやスキャナなどを利用し、処理と表現に関する基礎的な知識や技術理解させる 作品制作の過程で、企画を伝えるためのプラニングシートを完成させることを通じて、言葉で表現することに慣れる	a：メディアデザインが生活の中で果たす役割について理解できる。 a：静止画を扱うアプリケーションソフトやスキャナを活用して課題制作ができる。 b：自分の知識や感性をもとにパソコンを使用して表現することができる。 c：課題制作に計画を立て、改善をしながら粘り強く取り組むことができる。	課題 小テスト	課題 小テスト	ワークシート 観察
3学期	第3章コンピュータを活用する	これまでのメディアデザインの内容を総括して課題制作を行う	a:各アプリケーションソフトの特徴を踏まえてデザイン課題を制作することができる。 b:受けてに対して適切なデザインをもって効果的に伝える手法を取捨選択することができる。 c:スケジュール意識をもって課題制作に粘り強く取り組むことができる	課題 小テスト	課題 小テスト	観察 ワークシート

※　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