※令和４年度以降入学生用

学校番号	T1202

令和５年度　情報科

教科	情報	科目	マルチメディア情報実習	単位数	２単位	年次	２～４年次
使用教科書	特になし						
副教材等	自主製作教材・プリント等						

１　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・実習を通しての学習が多いため、自分のペースで自主的に課題に取り組みましょう。
・実習を通して獲得する経験を重視し、適切にメディアの活用に取り組みます。
・自ら作成したアナログデータ（音楽・絵画等）のディジタル処理を通して、マルチメディアデータの実際を学びましょう。
・常により効果的なものを求める態度を重視し、いろいろな手段での情報発信に取り組みます。

２　学習の到達目標

コンピュータで扱われる各種ディジタルデータの活用に関する知識と技術を習得し、現代社会における各種ディジタルデータの意義や役割について理解するとともに、情報を適切に収集、処理し活用する能力と態度を養う。映像や音楽等のメディアデータの作成を通して、アナログデータとディジタルデータの相違と相似について理解すると共に、適切に処理し活用する能力と態度を養う。各種メディアデータの作成を通して、自己の表現の可能性について気づかせると共に、創造的な態度の育成をはかる。

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	情報社会においてマルチメディアが果たす役割を理解し、画像編集ソフト・動画編集ソフト・音声編集ソフト等についての基本的な操作を身につけることができる。	課題を制作する中で、さまざまなツールを適した場面で活用する力を身につけ、学習した内容をもとに自分のアイデアを表現することができる。	マルチメディアをどのように活用することができるかを主体的に考え、自分の作品をより良いものにするために評価・改善することができる。

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)
4月～6月	デザイン基礎	アプリケーションソフトの基本操作 ・操作、配色、伝達の仕方、情報モラル	a：Webデザインの特徴を理解し、Webページをデザインすることができる。 b：情報モラルについて自己の問題として考え、情報社会に参画する態度について記述することができる。 c：情報の伝達手段について考え、実践することができる。	授業内課題 授業内課題	学習状況の観察 成果物 授業内課題	授業内課題 学習状況の観察 成果物
7月～9月	動画編集	動画編集ソフトによる作品制作 ・各種機能を用いた作品制作を行う ・iPadを使った動画編集	a：動画編集ソフトのしくみを理解し、動画を編集することができる。 b：iPadで撮影した映像をもとに、動画を作成することができる。 c：授業内課題に対して自ら考え、意欲的に取り組んでいる。			
9月～11月	コンピュータデザイン	ペイント系ソフトの使用 ・Photoshop、Illustratorの操作説明 ・オリジナル作品の制作	a：画像編集ソフトのしくみを理解し、画像を加工することができる。 b：インターネット等を用いて画像を検索しながら、画像編集ソフトを活用して画像を適切に加工することができる。 c：授業内課題に対して自ら考え、意欲的に取り組んでいる。	授業内課題 授業内課題	学習状況の観察 成果物 授業内課題	授業内課題 学習状況の観察 成果物
12月～2月	課題研究	さまざまなソフトによる作品制作 ・各種機能や他の機器を使い作品制作を行う 自らのテーマに則ったメディア作品の制作 ・各自が自由な発想で作成できるよう指導 ・作品の発表	a：画像編集ソフトのしくみを理解し、画像を加工することができる。 b：インターネット等から得た情報を活用し、動画編集ソフトまたは画像編集ソフトを用いて処理することができる。 c：過去の授業を振り返りソフトウェアの特徴を理解した上で作品に取り組むことができる。			

※　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