学校番号	３００１

令和８年度　情報科

教科	情報	科目	コンピュータ・デザイン	単位数	２単位	年次	３年次
使用教科書	なし						
副教材等	なし						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・コンピュータによるデザイン制作を理解するために、様々なグラフィックソフトを用い、その知識と技術を習得し、自由課題の制作により創造的な作品を生み出していきます。
・授業ではPhotoshop、Illustrator、Premiere Proのほか3DCGソフトウェアを取り扱います。グラフィックソフトウェアは基本の操作方法から体系的に学習を進めていきます。
・作品は制作目的や対象を考え、デザインすることが必要です。それぞれのグラフィックソフトの特徴及び機能を理解したうえで、用途に応じて適切に活用できるよう、粘り強く取り組みましょう。

2　学習の到達目標

【知識及び技能】
　グラフィックソフトを使用するために必要な基本的スキルを身につけるとともに、配色や配置といったデザインの基礎的な知識を身につける。
【思考力、判断力、表現力等】
　情報を発信する側に立ち、デザインを通して伝えたい情報を創意工夫し、相手に確実に伝えるために必要な力を身につける。
【学びに向かう力、人間性等】
　身のまわりにあるデザインされたものに関心を持ち、デザインが目的を持って制作されたものであることを意識して作業を進める。

3　評価の観点及びその趣旨

観点	a:知識・技術	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	グラフィックソフトウェアを適切に活用する知識や技能を身につけるとともに、現代社会おける情報デザインの意義や役割について理解している。	情報デザインに関する各課題の解決をめざして思考を深め、グラフィックソフトウェアの基礎的･基本的な知識と技術を活かして適切に自分のアイデアを表現するための創造的な力を身に付けている。	情報デザインが社会に及ぼす影響や課題に関心を持ち､デザインを通して問題を解決するために主体的にグラフィックソフトウェアや情報技術を活用し､自ら評価し改善しようとしている。
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。			

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	情報デザインの基礎	情報デザインと現代社会	a:情報デザインの目的と役割を理解できる。 b:デザインの目的や対象者に応じて、作品を制作することができる。 c:情報デザインが持つ意味や働きについて関心を持ち、積極的に学習に取り組もうとしている。	プリントやワークシート、実習の成果物、生徒観察	プリントやワークシート、実習の成果物	プリントやワークシート、振り返りシート、相互評価シート、生徒観察、実習の成果物
	ペイント系ソフトウェアの基礎	Adobe Photoshop の基本操作	a:レイヤーの概念、画像の選択範囲、補正など、画像を加工するための基本的な操作方法を理解している。 b:画像に対してどのような加工をすればよいか判断し、適切な効果を適用したうえで作品を生み出すことができる。 c:ペイント系ソフトウェアが持つ様々な機能に関心を持ち、積極的に活用しようとしている。			
2	ドロー系ソフトウェアの基礎	Adobe Illustrator の基本操作	a:ベジェ曲線の描画、塗りつぶし、テキスト挿入など、印刷物を制作するための基本的な操作方法を理解している。 b:デザインの目的を把握し、対象者を設定して必要な情報を収集したうえで作品を生み出すことができる。 c:ドロー系ソフトウェアが持つ様々な機能に関心を持ち、積極的に活用しようとしている。	プリントやワークシート、実習の成果物、生徒観察	プリントやワークシート、実習の成果物	プリントやワークシート、振り返りシート、相互評価シート、生徒観察、実習の成果物
	３DCGソフトウェアの基礎	3D グラフィックソフトの基本操作	a:立体をデザインするために必要な基本的なしくみや操作方法を理解している。 b:様々なアイデアを考え、立体を制作することができる。 c:粘り強く立体を作ろうとしている。			

3	動画編集ソフトウエアの基礎	Adobe Premire Pro の基本操作	a:素材の読み込み、編集、文字入れ、書き出しなどの映像制作を行うための基本的な操作方法を理解している。 b:必要な映像を組み合わせて、情報の受け手に分かりやすく情報を発信することができる。 c:情報の受け手のことを意識し、映像表現しようとしている。	プリントやワークシート、実習の成果物、生徒観察	プリントやワークシート、実習の成果物	プリントやワークシート、振り返りシート、相互評価シート、生徒観察、実習の成果物
	制作演習	グラフィックソフトウェアを用いた総合演習	a:グラフィックソフトウェアを組み合わせて、様々な表現技術を用いて効果的なデザインを制作することができる。 b:情報デザインの目的や対象者に応じて、成果物を考えることができる。 c:情報デザインに関心を持ち、積極的に取り組もうとしている。			

※　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