※令和４年度以降入学生用

| 学校番号 | １１０ |
|---|---|

# 令和８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。<br>・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。<br>・イメージとして頭で描いているものが、上手くＣＧに表現されているか。 | ・自ら積極的に調べようとしている。<br>・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<br>・製作作品の原案作成(絵コンテによる)<br>・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。<br>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。<br>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。<br>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。<br>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