※令和４年度以降入学生用

学校番号	2001

令和８年度　情報科

教科	情報	科目	表現メディア演習	単位数	２単位	年次	２年次または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）

様々なソフトウェアを通して情報発信の方法を学ぶとともに､プレゼンテーションの手法を実習を通して学ぶ授業です。

Word,Excel,Powerpoint,画像処理ソフトなどを用いてビジネス文書,プレゼンテーション資料作りを行い、総合実習として実際に発表を行います。

2　学習の到達目標

・1年生で学習したWord,Excel,Powerpointをさらに深く専門的に学習することができる。
・昨今の問題に目を向け、調べ学習を通して深く研究することができる。
・発表を通じて問題解決能力を身に付けることができる。

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	オフィスソフトについて基本的な操作・作成技術を身に付けている。 デザインにおいて効果的な色使い・配置・アニメーションの基本的な知識を身に付けている。	デザインにおいての基本的な知識を自分の作品に取り入れ表現することができる。 社会問題に対して正しい知識を取り入れた上で、評価・改善策をまとめ、自分の考えを発表することができる。	日常にある様々な社会問題に対して興味関心を持ち、意欲的に探究するとともに、問題を解決する意欲的な考え方を身に付けている。
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)
1学期	読書案内	1年次に作成した読書案内をもう一度見直し、デザインの観点において見やすく作成し直す。	a:効果的なデザインを行うにあたっての基本的な知識を身に付けている。 b:効果的なデザインを自分の作品において表現することができる。 c:自分の作品にどのようなデザインが適切であるか研究することができている。	小テスト	作品提出	ワークシート
	問題解決1	自分の調べたい内容についてアンケートをとり、統計を作成し発表する。	a: Web アンケートを作成することができる。図表を使って統計図を作成することができる。 b: 効果的なデザインを自分の作品において表現することができる。研究結果と自分の考えを合わせて発表することができる。 c:自発的に他者からアンケートを収集することができる。	作品提出	発表 作品提出	ワークシート
2学期	情報モラル	情報モラルについて学び、自分の考えをポスターにして表現する。	a:現代の情報モラルに関して正しい知識を身に付けている。 b:情報モラルに関して自分の意見を持ち、ポスターとして効果的に表現することができる。 c:身近な情報モラルに関する事例を収集することができている。	作品提出	発表 作品提出	ワークシート
	問題解決2	グループで社会問題に対して考え、発表を行う。	a:SDGs、大阪の問題に対して正しい知識を身に付けている。 b:正しい情報をもとに自分たちの考えをまとめ上げ、発表することができる。 c: SDGs、大阪の問題に対して意欲的に調べる事ができている。	作品提出	発表 作品提出	ワークシート

※令和４年度以降入学生用

3学期	問題解決3	コンピューターの性能について学び、様々な学習の場面に適性のあるコンピューターを発見し発表を行う。	a:コンピューターのハードウェアに関する知識を正しく身に付けている。 b: 様々な場面を想定して、適正なコンピューターを発見することができる。 c:現在使用しているコンピュータの性能を理解し、自分なりに評価することができる。	作品提出	発表 作品提出	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