学校番号	３０１８

令和８年度　情報

教科	情報	科目	情報活用	単位数	２単位	年次	３年次
使用教科書							
副教材等							

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

本講座では、情報機器や専門アプリケーションの基本操作を学びながら、デジタルならではの表現や発信の可能性に触れていきます。作品制作を通して自分の考えや思いを形にし、その表現を社会へどうつなげていくかを一年間かけて考えていきましょう。主体的な挑戦を重ねることで、皆さんの造形表現の幅と可能性がさらに広がることを期待しています。

2　学習の到達目標

【知識及び技能】
情報機器や専門アプリケーションの基本操作、CG アニメーションおよびゲームプログラミングの基礎的知識と技能を習得するとともに、著作権関連の法規を理解し、適切な方法で作品を制作・保存・公開できる力を身に付ける。
【思考力、判断力、表現力等】
自身の考えや意図を基に表現方法を選択・判断し、デジタル技術を活用して効果的な作品として構成・表現できる力を養うとともに、制作した成果をポートフォリオとして整理し、分かりやすく発信する力を育成する。
【学びに向かう力、人間性等】
デジタル表現の可能性に関心を持ち、課題解決に向けて試行錯誤を重ねながら主体的に制作活動に取り組む態度を養うとともに、自身の表現力向上を目指して継続的に学び続けようとする姿勢を身に付ける。

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	情報機器や専門アプリケーションを自立的に操作し、著作権に配慮しながらCGアニメーションやゲームプログラミングの基礎的技能を用いて作品を制作できるとともに、制作から保存・公開までを適切な手順で行うことができる。	制作意図やテーマを明確にし、目的に応じた表現方法や構成を選択・判断して作品に反映するとともに、成果をポートフォリオとして整理し、他者に分かりやすく伝えることができる。	課題に対して前向きに取り組み、試行錯誤を重ねながら改善を行い、自身の表現力向上を目指して新しい技術や表現方法を主体的に学ぼうとする姿勢が見られる。

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学期	1.ポートフォリオ	01. 画像の高度な編集 【Photoshop】	a: Photoshop のレイヤー、調整レイヤー、マスク、選択範囲、色調補正などの機能を理解し、作品写真の補正・合成・仕上げを目的に応じて適切に行い、高品質なポートフォリオ用画像として完成させることができる。 b: 作品の意図や魅力を的確に伝えるために、構図、色調、明暗、トリミング等を判断し、Photoshop の機能を活用して視覚的効果を高め、作品の価値が伝わる表現に仕上げている。 c: より良い表現を目指して操作方法や編集手法を自ら調べ、試行錯誤しながら改善を重ね、ポートフォリオの完成度向上に主体的に取り組んでいる。	実習	実習	作品・振り返り等
		02.ポートフォリオ作成 【illustrator】	a: Illustrator のアートボード、レイヤー、文字組み、配置、整列、書き出し等の基本機能を理解し、Photoshop で作成した画像を適切に配置・調整しながら、ポートフォリオとして完成度の高い紙面構成を行うことができる。 b: 作品の特徴や意図が伝わるように情報の優先順位やレイアウト、配色、文字表現を判断し、全体に統一感のある構成でポートフォリオをデザインしている。 c: より伝わるポートフォリオを目指し、構成やデザインの改善点を自ら見つけ、試行錯誤を重ねながら主体的に制作に取り組んでいる。	作品	実習・振り返り等	作品・振り返り等

2学期	2. 著作権関連の法規	03. 情報に関する法規・制度 作品を発信していくにあたって自他によって作品を踏み荒らさないように知識を身に着け、制度を活用できるよう学習する	a:著作権や著作人格権など、作品を守る制度の基本的な仕組みやルールを理解している。 b:他者の作品や意見を尊重しながら、自身の作品をどのように発信すべきかを考え、根拠を示して表現できる。 c:学んだ知識や制度を、自分の作品の発信・共有の場面に生かそうとする姿勢を示している。	小テスト等	小テスト等	振り返り等
	2. CGアニメーション	04. 3DCGの操作 【blender】	a: Blenderの基本操作やモデリングツール(移動・回転・拡大縮小、押し出し、ループカット等)を理解し、目的に応じて適切に用いながら、基本形状から立体的なモデルを制作することができる。 b: 制作意図に基づき形状や構造を考え、効率的な手順や方法を選択しながら、形の特徴やバランスを意識した立体表現を行っている。 c: 操作方法や表現技法を自ら調べ、試行錯誤を重ねながら改善を行い、より完成度の高いモデルを目指して主体的に制作に取り組んでいる。	実習	実習	作品・振り返り等

		05.ショートアニメーション 【blender】	a: Blender のアニメーション機能（キーフレーム、タイムライン、簡易リギング、カメラ・ライト設定、レンダリング等）を理解し、モデリングしたオブジェクトを用いて基本的な動きのあるショートアニメーションを完成させることができる。 b: 物語性や動きの意図を考え、構図、カメラワーク、動きのタイミングや緩急を判断しながら、伝えたい内容が分かるショートアニメーションとして構成・表現している。 c: より良い表現を目指して操作方法や演出技法を自ら調べ、試行錯誤を重ねながら改善を行い、主体的に制作に取り組んでいる。	作品	実習	作品・振り返り等
	3.ゲームプログラミング	06. ゲームプログラミング 【HTML】【Gemini】	a: HTML および JavaScript の基本文法や構造を理解し、条件分岐、繰り返し、変数、関数などを用いて、ゲームの進行や判定処理を正しく実装できる。 b: ゲームのルールや処理の流れを整理し、効率的で分かりやすいアルゴリズムを考え、目的に応じたプログラム構成を判断して実装している。 c: エラーや課題に対して粘り強く取り組み、資料や参考情報を活用しながら改善を重ね、主体的にプログラムの完成度向上を目指している。	実習	実習	作品・振り返り等

3学期		07. ゲーム制作 【HTML】【Gemini】	a: HTML・CSSおよびJavaScriptを用いた画像表示、スプライトの配置、簡易アニメーションや画面更新処理の基本を理解し、ゲームの進行に応じた視覚的表現を適切に実装できる。 b: ゲームの内容や世界観に基づき、画面構成やキャラクター配置、動きの見せ方を判断し、プレイしやすさと分かりやすさを意識したグラフィック表現を行っている。 c: より良い視覚表現を目指して手法を自ら調べ、試行錯誤を重ねながら改善を行い、主体的にゲームの完成度向上に取り組んでいる。	作品	実習	作品・振り返り等

※　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