学校番号	2101

令和８年度　情報科

教科	情報	科目	情報実習	単位数	２単位	年次	全年次 (情報Ⅰ履修済み後)
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）

・学校のコンピュータでデジタルコンテンツの制作を行う授業です。
・デジタルコンテンツ制作において必要な知的財産権についても学びます。
・文字、図形、静止画等の特性や役割、処理の仕方について学び、コンピュータを用いて表現します。
・初めて使用するソフトウェアもあるかと思いますので、授業に出席し、積極的に取り組む姿勢が必要です。遅刻や欠席が多いと、コンテンツを完成させることが難しくなります。

2　学習の到達目標

【知識及び技術】
・情報の各分野について総合的に捉え体系的・系統的に理解するとともに、関連する技術を身につけるようにする。
【思考力、判断力、表現力等】
・情報の各分野に関する課題を発見し、情報産業に携わる者として合理的かつ創造的に解決する力を養う。
【学びに向かう力、人間性等】
・情報の各分野に関する課題を解決する力の向上を目指して自ら学び、情報システムの開発やコンテンツの制作及びこれらの運用などに主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。

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	・情報に関する法､制度やマナーの意義と情報社会において個人が果たす役割や責任について理解する。 ・目的に応じてアプリケーションソフトウェアを適切に活用できる技能を身につける。	・基礎的な知識と技術を身につけ、それを応用し、創造的な思考を養い表現する。 ・情報の特性を理解し、適した表現方法を判断できる力を付ける。 ・複数のデータを組み合わせて表現できる。	・コンピュータで制作するデジタルコンテンツについて関心をもち、主体的に取り組む意欲を持っている。 ・情報モラルや知的財産権に対する配慮を踏まえたデジタルコンテンツ制作が行うことができる。

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。

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)
前半	コンテンツ制作のプロセス	知的財産権	a:知的財産権について理解している。 b:知的財産権について説明できる。 c:知的財産権についてレポートに記述できる。	実力課題	実力課題	実力課題
		情報コンテンツ制作におけるメディアの特性	a:文字、図形、静止画の特性や役割、処理の仕方について理解している。 b:文字、図形、静止画のデータも用いて表現できる。 c:文字、図形、静止画のデータも用いて創意工夫をした情報コンテンツ制作ができる。	実技課題	実技課題	実技課題
		コンテンツの設計	a:コンテンツの設計について理解している。 b:コンテンツの設計ができる。 c:コンテンツ設計に積極的に取り組むことができる。	実技課題	実技課題	実技課題
後半	コンテンツの制作実習	コンテンツの制作	a:知的財産権について理解し、コンテンツを制作する技能を身につけている。 b:知的財産権に配慮したコンテンツを制作し、自らが考えた創作物をデジタルデータで表現できる。 c:よりよいコンテンツになるように、適切に運用・改善しようとしている。	実技課題	実技課題	実技課題

※　表中の観点について　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