※令和４年度以降入学生用

学校番号	１００５

令和８年度　（専）情報科

教科	（専）情報	科目	情報デザイン	単位数	２単位	年次	２年次
使用教科書	「情報デザイン」　（実教出版）						
副教材等	なし						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・有意義なデザインにするためには、見た目のよさだけにとらわれるのではなく、倫理観や社会的意識をもって、社会に及ぼす影響を考慮する姿勢が大切であることを理解しましょう。
・様々なソフトウェアを活用して作品を作成してもらいます。基本操作を理解し、問題を解決できるようなデザインを表現しましょう。

2　学習の到達目標

１．情報伝達やコミュニケーションと情報デザインとの関係について体系的・系統的に理解するとともに，関連する技術を身に付けるようにする。
２．情報デザインの手法，構成，活用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。
３．情報デザインによる効果的な情報伝達やコミュニケーションの実現を目指して自ら学び，コンテンツやユーザインタフェースのデザインなどの構築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	社会における情報デザインの役割と対象、形態や色彩の特性について理解している。情報デザインを具体化する一連の手順について理解し、具体的な情報デザインを構築するための総合的な技術や情報の収集, 整理, 構造化の方法を身に付けている。情報産業における情報デザインの役割について理解している。	情報デザインの考え方，形態や色彩の特性を情報デザインに活用するための技術を身に付けている。収集した情報から情報デザインによって解決すべき課題を発見し，目的を明確にして創造的にコンセプトを考え，情報デザインを表現している。	メディアの特性を生かした情報デザインについて自ら学び，情報デザインを情報伝達やコミュニケーションに活用することや情報伝達やコミュニケーションの演出について自ら学び，伝達する情報に応じた演出に主体的かつ協働的に取り組もうとしている。情報の収集とコンセプトの立案について自ら学び，コンセプトに基づいて情報を構造化し，表現していくことに主体的かつ協働的に取り組もうとしている。
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)
一学期	デザインって何だろう	デザインって何だろう	a:情報デザインの役割やデザイン思考のプロセスを理解している。 b:デザインに関する情報を収集しまとめることで、わかりやすい情報デザインについての理解を深め、効果的な情報デザインを考えることができる。 c:デザイン思考のプロセスを主体的・協働的に取り組もうとしている。	ワークシート	ワークシート	ワークシート
	何をデザインするのか	デザインの手順 何かを伝えるデザイン	a:情報デザインの歴史について理解している。 b:ソフトウェアを活用して、おおくの人に伝わりやすいピクトグラムを表現できる。 c:ピクトグラムの歴史と役割に関心を持ち、主体的に制作活動に取り組もうとしている。	ワークシート	パフォーマンス課題	パフォーマンス課題
二学期	デザインの造形要素	形態 色彩 造形と心理	a:可視光線の代表的な７色を理解している。 b:　造形と心理を理解して、オリジナルだまし絵を表現する。 c:　１６進数を活用して指定された色を積極的に作成しようとしている。	ワークシート	パフォーマンス課題	パフォーマンス課題
	観察と表現	観察してみよう 表現への過程	a:フィギアを用いてコマ送り動画を作成する技能を身に付けている。 b:造形の基本手法を理解して、商品案内パンフレットを作成することができる。 c:積極的に作成したLINEスタンプをグループで共有して、よりよい情報デザインの在り方を探究しようとしている。	パフォーマンス課題	パフォーマンス課題	パフォーマンス課題

※令和４年度以降入学生用

三学期	デザインの検討	情報の収集 コンセプトを考える 情報を組み立てる	a:問題解決に向けて情報収集を繰り返す中で、コンセプトに合わせた情報デザインができる技能を身に付けている。 b:問題解決方法を活用して、チームで導き出した情報デザインのコンセプトを評価し改善することができる。 c:主体的に問題解決に向かって取り組もうとしている。	パフォーマンス課題	パフォーマンス課題	パフォーマンス課題
	情報の理解を助けるデザイン	すべての人に向けた Web デザイン いろいろなメディアをデザインする	a:グループで協働して生活に関わるメディアについて調べるまとめる中で、メディアの特性を理解している。 b:メディアの特性を理解し、各メディアのもつ特性を効果的に活用できるような情報を表現できる。 c:ユーザビリティの向上に積極的に取り組もうとしている。	パフォーマンス課題	パフォーマンス課題	パフォーマンス課題

※　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