| 学校番号 | 3032B |
|---|---|

# 令和８年度　専情報

| 教科 | 専情報 | 科目 | (学)マルチメディア表現 B | 単位数 | １単位 | 年次 | ２，３年次<br>後期 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 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）

本授業は演習科目であるがメモをとり、使い方に関していつでも見直せるようにしておくこと。
里山起業系列の生徒は、デザインの授業と内容が類似しているため、受講しないこと。
前期科目マルチメディア表現 A を履修していることが望ましい。

2　学習の到達目標

- Illustrator、Photoshop の基本的な操作をしっかりと学習する。
- ディジタル表現の手法と同時にグラフィックデザインの基礎も学習する。
- 授業中の演習課題、課題の完成度、学習状況により総合的に評価する。

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 | 情報の各分野に関する基礎的･基本的な知識を身に付け、現代社会における情報及び情報産業の意義や役割を理解している。情報の各分野に関する基礎的･基本的な技術を身に付け、情報の各分野に関する諸活動を合理的に計画し、その技術を適切に活用している。 | 情報の各分野に関する諸課題の解決を目指して思考を深め、基礎的･基本的な知識と技術を基に、情報産業に携わる者として適切に判断し、表現する創造的な能力を身に付けている。 | 情報の各分野に関する諸課題について関心をもち、その改善･向上を目指して主体的に取り組もうとするとともに、実践的な態度を身に付けている。 |

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。

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) |
| 後期 | | デザインの現場はもちろんどのデザイン業種においても、必須となるソフトウェアで広く使用されている Photoshop と Illustrator という 2 種類のグラフィックソフトを用い、実際の課題制作を通じてそのオペレーション方法の習得を目指すとともに、コンピュータによるグラフィックデザインの基本プロセスについて理解する。また Premiere を用いた映像制作も行う。 | a: デザイン関する基礎的・基本的な知識を身に付け、現代社会における情報及び情報産業の意義や役割を理解している<br>b: デザインに携わる者として適切に判断し、表現する創造的な能力を身に付けている。<br>c: デザインの改善・向上を目指して主体的に取り組もうとするとともに、実践的な態度を身に付けている。 | 学習状況の観察<br>ワークシート<br>実習 | 学習状況の観察<br>ワークシート<br>実習 | 学習状況の観察<br>ワークシート<br>実習 |

※　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