※令和４年度以降入学生用

学校番号	2003

令和８年度　情報科

教科	情報	科目	(学) コンテンツ制作実習	単位数	１単位	年次	３年次
使用教科書	なし						
副教材等	自作プリント						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

１年次で履修した情報Ｉの知識・技能を応用し、デジタルコンテンツを制作する。動画やプログラムを作成する中で、デザイン思考やプログラミングの論理的思考を活用し、わかりやすくつかいやすいコンテンツを制作することを意識する。制作の過程で、他者にプレゼンしアドバイスしあい検証する活動を行う。

2　学習の到達目標

・情報社会を支える情報技術の役割や影響を理解する ・デザイン思考やプログラミングなどの論理的思考を発展的に活用できる ・情報社会の発展に主体的に寄与する能力と態度を身に付ける

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	情報及び情報技術を問題の発見と解決に効果的に活用するための知識・技能を身につけ、情報社会を支える情報と情報技術の役割や影響を理解している。	情報社会を支えるデジタルコンテンツの役割や影響及び身のまわりの問題を解決するために情報及び情報技術を活用することについて、科学的な考え方を生かし、思考を深め、適切に判断し表現している。	情報社会を支えるデジタルコンテンツの影響や役割に関心をもち、身のまわりの問題を解決するために、情報及び情報技術を活用し、コンテンツを制作し、情報社会の発展に主体的に寄与しようとする。
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)
後期	知的財産権	・情報社会における知的財産権について具体的な事例を基に調べて発表する	a:知的財産権について正しい知識を身に付けている b:知的財産権について身近な事例とそれにかかわる権利について調べて判断することができる c:知的財産権について身近な例を挙げて権利を守るよう啓発している	・小テスト ・実習課題	・小テスト ・実習課題	・実習課題 ・ふりかえり
	情報デザイン	・知的財産権について具体的な事例を基に啓発動画を作成する	a:情報デザインの知識・技能を用いて動画を作成できる b:アドバイスを基によりわかりやすく伝わりやすいデザインに改善することができる c:よりよいデザインにするために試行錯誤できる	・実習課題	・実習課題	・実習課題 ・ふりかえり
	プログラミング	・自らアルゴリズムを考え、プログラミング言語 Python を用いてプログラムを作成する	a:プログラミング言語を正しく使いコードを入力できる b:自らアルゴリズムを考えそれを実現するプログラムを作成できる c:よりよいプログラムにするために試行錯誤できる	・小テスト ・実習課題	・小テスト ・実習課題	・実習課題 ・ふりかえり
	コンテンツ制作	・ユーザを想定し、ユーザに役立つコンテンツを制作する	a:知的財産権、情報デザイン、プログラミングの知識と技能を正しく使える b:ユーザを想定してそのユーザに役立つものは何かを考え、自らの技術で制作できるものは何かを考えコンテンツを作成できる c:よりよいコンテンツにするために試行錯誤できる	・実習課題	・実習課題	・実習課題 ・ふりかえり

※　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