

校長	教頭	教頭	担当教諭

担当教諭

令和5年度 シラバス	学校名	美来工科	科・コース名	コンピュータデザイン科	クラス	8組	単位数	2	学年	1
	教科名	情報	科目名	Webデザイン実習	教科書名(会社名)	ホームページ作成検定試験模擬問題集 (日本情報処理検定協会)				

<b>1. 科目の内容と学習到達目標</b>										
<p>Webページを制作する上で必要となる基礎的な知識と技術を習得させるとともに、適切かつ効果的にWebページを活用することができる実践的な能力と態度を育成することである。</p> <p>作成の際、Webページが社会や情報産業に果たす役割や及ぼす影響を考慮して、情報発信の意義と役割を理解し、情報社会に参画する態度を養う。</p> <p>情報発信の具体的な例としてWebページのデザインの基礎を学ぶ。Webページならではの特性や、Web制作の基礎知識、インターネット技術の基礎を学ぶ。</p>										

<b>2. 評価の観点</b>										
単元 の 評 価 規 準	1学期	知識・技能	ホームポジションを意識しながら、タイプしている。ホームページ作成検定におけるテーブルレイアウトを理解し、Webページ制作に関する基礎的な知識を身に付けている。							
		思考・判断・表現	基礎的な知識・技能を活用し、ホームページ作成検定2級問題を作成することができる。							
		主体的に学習に取り組む態度	積極的にタイピングに取り組み、速度向上を目指し粘り強く取り組んでいる。							
	2学期	知識・技能	CSSの特徴とその役割を理解し、総合的なデザインを意識したWebページ制作に取り組むことができる。							
		思考・判断・表現	目的に応じた知識・技能を活用し、ホームページ作成検定1級を作成することができる。							
		主体的に学習に取り組む態度	積極的に演習問題に取り組み、試行錯誤しながら、評価、改善しようとしている。							
	3学期	知識・技能	Webページが人や社会に果たしている役割を理解し、Webページ制作において表現するための技能を身に付けている。							
		思考・判断・表現	デザインやレイアウトを意識して、オリジナルWebページを作成することができる。							
		主体的に学習に取り組む態度	オリジナルWebページ制作を通して、より広く深い学びに取り組み、情報と情報技術を適切かつ効果的に活用しようとしている。							

<b>3. 観点別学習状況の評価の数量化</b>										
評価	各観点の到達度								得点	
A	十分満足できる								3	
B	おおむね満足できる(標準)								2	
C	努力を要する								1	

<b>4. 各学期及び学年末の観点別学習状況の評価</b>										
各学期の観点別学習状況の評価の平均				評価						
2. 5以上				A						
1. 5以上				B						
※A:3, B:2, C:1と点数化										

1. 4以下	C
--------	---

5. 学年末の評定と観点別学習状況の評価		
科目の目標に対する実現状況	学年末の評価の合計	評定
十分満足できるもののうち、特に程度が高い	9	5
十分満足できる	7～9	4
おおむね満足できる	6	3
努力を要する	4～5	2
努力を要すると判断されるもののうち、特に程度が低い	3	1

6. 年間指導計画							
学期	月	学習内容	時間	主な学習内容	重点	記録	評価の観点・方法
1	4	オリエンテーション	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Webデザインの学習目標を理解する。</li> <li>PC教室の利用法を理解する。</li> </ul>	態		態①：レディネスチェック (Forms)
		Webデザインの基礎	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>インターネットの仕組みや用語を理解する。</li> <li>Webサイトならではの特性を学ぶ。</li> </ul>	知		知①：ワークシート
		Webサイトの種類	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Webサイトの種類と表現方法について学習する。</li> </ul>	思	○	思①：作品提出
	5	HTMLの基礎	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>HTMLの特徴と役割を理解する。</li> </ul>	知		知②：ワークシート
		HTMLの基礎	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>HTMLの基本的な書式を理解する。</li> <li>基本の書式と名称について学習する。</li> </ul>	思	○	思②：作品提出
		HTMLの記述	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>テキストエディタの操作方法を学ぶ。</li> </ul>	知		知③：課題提出 (Sublimetext)
	6	日本情報処理検定試験 HP作成検定3級	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>日本情報処理検定試験 HP作成検定模擬問題を活用して、コーディングについて学習する。</li> <li>3級出題内容を学ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ページタイトル</li> <li>◎文字・記号の入力</li> <li>◎区切り線挿入</li> <li>◎画像の挿入</li> <li>◎代替テキスト</li> <li>◎表の作成</li> <li>◎表の枠設定</li> <li>◎セルの結合</li> <li>◎見出しの設定</li> <li>◎リストの設定</li> <li>◎ページ間リンク</li> <li>◎メールアドレスリンク</li> <li>◎スタイルシートのリンク</li> <li>◎ファイルの保存</li> </ul> </li> </ul>	知	○	知④：課題提出 (Sublimetext)

	7	CSSの基礎	1	・CSSの特徴とその役割について理解する。	思	○	思②：作品提出
		日本情報処理検定試験 HP作成検定2級	6	・日本情報処理検定試験 HP作成検定模擬問題を活用して、コーディングについて学ぶ。 ・2級出題内容を学ぶ。(3級基準含む) ◎ラベルリンク ◎ターゲット指定 ◎スタイルシートの作成	問 知	○	知⑤：課題提出 (Sublimetext)
2	9	日本情報処理検定試験 HP作成検定2級	6	・日本情報処理検定試験 HP作成検定模擬問題を活用して、コーディングについて学ぶ。 ・2級出題内容を学ぶ。(3級基準含む) ◎ラベルリンク ◎ターゲット指定 ◎スタイルシートの作成	問 知	○	知⑥：課題提出 (Sublimetext)
		id属性、Class属性	2	id属性、Class属性について理解する。	態	○	態②：グループ学習 思③：作品提出
	10	日本情報処理検定試験 HP作成検定1級	8	・日本情報処理検定試験 HP作成検定模擬問題を活用して、コーディングについて学ぶ。 ・1級出題内容を学ぶ。(2級基準含む) ◎イメージマップの編集 ◎各種ファイルリンク ◎入力部品の挿入 ◎外部ファイルの利用 (JavaScript, テキストファイル) ◎id・Classの設定	問 知	○	知⑦：課題提出 (Sublimetext)
	11	日本情報処理検定試験 HP作成検定1級	8	・日本情報処理検定試験 HP作成検定模擬問題を活用して、コーディングについて学ぶ。 ・1級出題内容を学ぶ。(2級基準含む) ◎フォームの挿入	問 知	○	知⑧：課題提出 (Sublimetext)
	12	日本情報処理検定試験 HP作成検定1級	6	・日本情報処理検定試験 HP作成検定模擬問題を活用して、コーディングについて学ぶ。 ・1級出題内容を学ぶ。(2級基準含む) ◎イメージマップの編集	問 知	○	知⑨：課題提出 (Sublimetext)
3	1	Webサイトの公開について	2	・Webサイト公開までの流れを理解する。 ・FTPクライアントの設定について学ぶ。 ・Webサーバへの接続について学ぶ。 ・ファイルのアップロードについて学ぶ。	思	○	知⑩：ワークシート 思④：グループ学習
	2	Webサイトの作成	9	・オリジナルWebサイトを制作する。	思	○	思⑤：グループ学習
	3	まとめ	3	・制作作品を発表する。	態	○	態③：発表

沖縄県立美来工科高等学校 コンピュータデザイン科 シラバス

校長	教頭	教頭

科目名	情報デザイン		教科名	情報(専門)	
学年	1	単位数	2	担当者	

1. 科目の概要および目標

学習の到達目標	<p>コンピュータ等を活用した実習などの体験的な学習活動を通して、情報コンテンツを製作するうえで必要となる情報デザインに関する基礎的な知識と技術を習得させるとともに、適切かつ効果的に活用することができる実践的な能力と態度を育成する。また、コミュニケーションや情報伝達に関する基礎的な知識と技術の習得を通して、人が利用しやすく社会や情報産業で求められる情報コンテンツを制作することができる能力と態度を育成する。</p> <p>情報コンテンツが社会や情報産業に果たす役割や及ぼす影響を考慮して、質の高い情報コンテンツを制作するための企画力、表現力、倫理観など、情報をデザインするために必要な能力と態度を育成する。</p>
使用教科書	実教出版 情報705 情報デザイン

2. 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
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・系統的に理解しているとともに、関連する技術を身に付けている。	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身に付けている。	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身に付けている。
<ul style="list-style-type: none"> <li>定期考査</li> <li>単元テスト</li> <li>ソフトウェアの活用能力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>定期考査</li> <li>単元テスト</li> <li>成果物</li> <li>発表</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>授業への取組状況</li> <li>課題への取組状況</li> <li>レポート(授業振返り記述等)</li> <li>提出物</li> </ul>

3. 観点別学習状況の評価の数量化

評価	各観点の到達度	得点
A	十分満足できる	3
B	おおむね満足できる(標準)	2
C	努力を要する	1

4. 各学期及び学年末の観点別学習状況の評価

各観点ごとの平均値と評価は以下の通り。

各学期の観点別学習状況の評価の平均	評価	※A:3、B:2、C:1 と点数化
2.5 以上	A	
1.5 以上	B	
1.4 以下	C	

5. 学年末の評定と観点別学習状況の評価

学年末の観点別学習状況の評価を数値化し、各観点の合計による評価の関係は以下の通り

科目の目標に対する実現状況	学年末の観点別学習状況の評価の合計	評定
十分満足できるもののうち、特に程度が高い	9	5
十分満足できる	8 ~ 7	4
おおむね満足できる	6	3
努力を要する	5 ~ 4	2
努力を要すると判断されるもののうち、特に程度が低い	3	1

6. 年間指導計画

学期	月	指導項目	おもな学習内容
1	4	オリエンテーション	①情報伝達やコミュニケーションを情報の受信者に対して分かりやすいものにするために必要な知識と技術を習得させる。 ②情報の受信者に対して分かりやすい情報伝達や情報を伝達するために必要な情報デザインの目的、役割や重要性を理解させる。
	5	第1章 デザイン・情報・造形の基礎 デザインおよび情報の概念について学ぶ。	
	6	第2章 デザインと表現 第1節 デザインの造形要素 第2節 造形要素の構成	
	7		
2	9	第2章 デザインと表現 第3節 観察から表現へ	実習や作品鑑賞などを通して、デザインの造形表現の基本的な要素と働き、形態や色彩などの造形要素と人間の心理との関係、構成手法などに関する基礎的な知識と技術を習得させる。
	10	第3章 デザインの実際 第1節 身近な生活をデザイン 第2節 多くの人に知らせるデザイン	
	11		
	12	第3節 情報の理解を助けるデザイン	
3	1	第3章 デザインの実際	クライアントの要求するコンセプトに沿ったデザインを作る手法について学ぶ。
	2	総合実習 クライアントの要求するコンセプトを実現する	
	3		

沖縄県立美来工科高等学校 コンピュータデザイン科 シラバス

校長	教頭	教頭

科目名	情報の表現と管理			教科名	情報(専門)
学年	1	単位数	2	担当者	

1. 科目の概要および目標

学習の到達目標	情報の表現と管理に関する基礎的な知識と技術を習得させ、情報を目的に応じて適切に表現するとともに、管理し活用する能力と態度を育てる。
使用教科書	情報の表現と管理(実教出版)

2. 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
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技術、役割を理解し活用している。	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。
<ul style="list-style-type: none"> <li>定期考査</li> <li>単元テスト</li> <li>ソフトウェアの活用能力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>定期考査</li> <li>単元テスト</li> <li>成果物</li> <li>発表</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>授業への取組状況</li> <li>課題への取組状況</li> <li>レポート(授業振返り記述等)</li> <li>提出物</li> </ul>

3. 観点別学習状況の評価の数量化

評価	各観点の到達度	得点
A	十分満足できる	3
B	おおむね満足できる(標準)	2
C	努力を要する	1

4. 各学期及び学年末の観点別学習状況の評価

各観点ごとの平均値と評価は以下の通り。

各学期の観点別学習状況の評価の平均	評価	※A:3、B:2、C:1 と点数化
2.5 以上	A	
1.5 以上	B	
1.4 以下	C	

5. 学年末の評定と観点別学習状況の評価

学年末の観点別学習状況の評価を数値化し、各観点の合計による評価の関係は以下の通り

科目の目標に対する実現状況	学年末の観点別学習状況の評価の合計	評定
十分満足できるもののうち、特に程度が高い	9	5
十分満足できる	8 ~ 7	4
おおむね満足できる	6	3
努力を要する	5 ~ 4	2
努力を要すると判断されるもののうち、特に程度が低い	3	1

## 6. 年間指導計画

学期	月	指導項目	おもな学習内容
1	4	オリエンテーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>既習事項や、生徒の意欲・関心などについての調査</li> <li>学習の目標や計画、評価などについて説明</li> </ul>
	5	第3章 3 コンピュータによる情報の管理と活用	<ul style="list-style-type: none"> <li>授業の提出物や成果物の提出を適切に行えるよう、初めにフォルダの階層構造を実践的に学ぶ</li> <li>コンピュータによる情報の管理の方法や、分類、活用の方法</li> <li>これからの情報化社会に向けて求められる姿勢や知識、技術</li> </ul>
		第3章 1 ドキュメンテーション 2 情報の管理	<ul style="list-style-type: none"> <li>ドキュメンテーションの定義と重要性、種類とその構成</li> <li>ドキュメントの作成、相互評価</li> <li>セキュリティや個人情報等に関する法律</li> </ul>
	6	第2章 1 文書による表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>文書の基本的な構成を学び、ワープロソフトを利用して定型文書等の作成</li> <li>種類と特性、その活用場面を学ぶ</li> <li>学んだ技術を用いた作品の発表、コンテストへの応募、相互評価</li> </ul>
	7		
2	9	第2章 2 図解による表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>表計算ソフトを利用して様々な表やグラフを作成</li> <li>表およびグラフの種類と特性、その活用場面を学ぶ</li> <li>学んだ技術を用いた作品の発表、相互評価</li> </ul>
	10	第1章 1 メディアの種類と特性 2 コミュニケーションの基礎	<ul style="list-style-type: none"> <li>情報の定義、メディアの定義と分類および特性</li> <li>コミュニケーションの定義と意義、種類と特性</li> </ul>
		第2章 3 音による表現 4 画像による表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>音楽および音楽データの特性、デジタル化のプロセス</li> <li>デジタル画像と画像ファイルの種類と特性</li> <li>デジタルカメラ、イメージスキャナ等を利用した画像の取り込み</li> <li>グラフィックスソフトを利用した画像データの修正、加工方法</li> <li>作品の発表、相互評価</li> </ul>
	11	第2章 5 動画像による表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像、動画の種類と特性</li> <li>デジタルビデオカメラを利用した動画像の取り込み</li> <li>映像処理ソフトを利用した編集</li> <li>作品の発表、相互評価</li> </ul>
	12		
3	1	第2章 6 プレゼンテーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>プレゼンテーションの意義、特徴、活用方法</li> <li>全体の流れ(内容の決定、準備、リハーサル、本番、フィードバック)</li> <li>プレゼンテーションの計画立案、作成</li> <li>プレゼンテーションの実践、相互評価</li> </ul>
	2		
	3	第2章 7 ネットワークを利用した情報発信	<ul style="list-style-type: none"> <li>電子コミュニケーションの意義と特性、その仕組み</li> <li>ネットワークとインターネットの基本的な技術</li> <li>情報モラルと関係する法律</li> </ul>

科目名	情報産業と社会 シラバス
-----	--------------

校長	教頭	教頭	担当教諭

担当者氏名	
-------	--

学 科	コンピュータデザイン科	単 位 数	3	学年・組	1年8組
使用教科書	情報産業と社会（実教出版）情報701				
副 教 材	キタミ式 ITパスポート				

### 科目の内容と学習到達目標

情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して、情報産業を通じ、地域産業をはじめ情報社会の健全で持続的な発展を担う職業人として必要な基礎的な資質・能力を育成することを目指す。

### 科目の評価方法

- ①定期考査
  - ②提出物
  - ③授業態度
  - ④出席状況
- 以上のことを勘弁別評価に照らし合わせ、総合的に考慮して評価する。

### 実習における留意点

コンピュータ室の利用における注意事項（オリエンテーション時に説明）を守ること。

### 学習計画

学習のねらい	期	月	学習内容
<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータ室の利用やコンピュータ利用に関する学校の規則や利用法について説明を行う。。</li> <li>・情報伝達の歴史について理解させる。</li> <li>・現代社会の問題について理解させ、問題を解決するための手法を学ぶ。</li> <li>・これからの情報社会の発展について考えさせる。</li> <li>・情報社会の光と影について理解させる。</li> <li>・情報産業が担う役割について学習する。</li> </ul>	1 学 期	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリエンテーション</li> <li>・第1章 情報産業の発展と情報産業</li> </ul>
		5	<ul style="list-style-type: none"> <li>1節 情報社会の発展</li> <li>2節 現代社会における問題解決</li> </ul>
		6	<ul style="list-style-type: none"> <li>3節 情報社会の将来と情報産業</li> </ul>
		7	<ul style="list-style-type: none"> <li>・第2章 情報産業が果たす役割</li> <li> <ul style="list-style-type: none"> <li>1節 情報セキュリティ</li> <li>2節 情報産業の役割</li> </ul> </li> </ul>
夏季休業			



<ul style="list-style-type: none"> <li>情報技術者としての役割について学習する。</li> <li>音や画像などのデジタルでの表現方法について学習する。</li> <li>コミュニケーションにおけるコンテンツとメディアの活用について学習する。</li> <li>情報を扱うための基礎的な考え方や技術について学習する。</li> </ul>	2 学 期	8	3節 情報技術者の責務
		9	<ul style="list-style-type: none"> <li>第3章 情報とコミュニケーション</li> <li>1節 情報の表現</li> <li>2節 ICTを活用したコミュニケーション</li> <li>3節 情報の管理</li> </ul>
		10	
		11 12	
<ul style="list-style-type: none"> <li>コンピュータの基本構成と仕組みについて学習する。</li> <li>身近な例をもとに、アルゴリズムについて学習し、プログラミングを用いて問題解決に取り組む。</li> </ul>	3 学 期	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>第4章 コンピュータとプログラミング</li> <li>1節 コンピュータの仕組み</li> <li>2節 アルゴリズムとネットワーク</li> <li>3節 ネットワークの活用</li> </ul>
		2	
		3	

### 評価の観点・方法

・評価方法は、「科目の評価方法」をもとに以下の観点で総合的に評価する。

知識・技能（技術）	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
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。また基礎的・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。

### 観点別学習状況の評価

評価	各観点の到達度	得点
A	十分満足できる	3
B	おおむね満足できる	2
C	努力を要する	1

### 各学期及び学年末の観点別学習状況の評価

各観点ごとの平均値と評価は以下の通り。

各学期の観点別学習状況の評価の平均	評価	※A:3、B:2、C:1と点数化
2.5以上	A	
1.5以上	B	
1.4以下	C	

### 使用教材・教具等

コンピュータ、 プロジェクタ、 プリント

定期考査 課題 提出物等	1 学 期	課 題：学習プリントと提示課題 提出物：授業で学習したプリント、実習で制作したデータファイル
	2 学 期	課 題：学習プリントと提示課題 提出物：授業で学習したプリント、実習で制作したデータファイル
	3 学 期	課 題：学習プリントと提示課題 提出物：授業で学習したプリント、実習で制作したデータファイル

### 備考

・このシラバスはコンピュータデザイン科1学年の生徒を対象としたものである。

沖縄県立美来工科高等学校 コンピュータデザイン科 シラバス

校長	教頭	教頭

科目名	情報実習			教科名	情報(専門)
学年	1	単位数	3	担当者	

1. 科目の概要および目標

学習の到達目標	<p>各専門分野に関する技術を実際の作業を通して総合的に習得させ、情報技術の革新に主体的に対応できる態度を育てる。</p> <p>○文書作成ソフト ○表計算ソフト ○アニメーション作成ソフト ○画像編集ソフト</p>
使用教科書	自主作成ワークシート、Photoshop®クイックマスターCC

2. 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
情報の各分野について総合的に捉え体系的・系統的に理解しているとともに、関連する技術を身に付けている。	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身に付けている。	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身に付けている。
<ul style="list-style-type: none"> <li>定期考査</li> <li>単元テスト</li> <li>ソフトウェアの活用能力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>定期考査</li> <li>単元テスト</li> <li>成果物</li> <li>発表</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>授業への取組状況</li> <li>課題への取組状況</li> <li>レポート(授業振り返り記述等)</li> <li>提出物</li> </ul>

3. 観点別学習状況の評価の数量化

評価	各観点の到達度	得点
A	十分満足できる	3
B	おおむね満足できる(標準)	2
C	努力を要する	1

4. 各学期及び学年末の観点別学習状況の評価

各観点ごとの平均値と評価は以下の通り。

各学期の観点別学習状況の評価の平均	評価	※A:3、B:2、C:1 と点数化
2.5 以上	A	
1.5 以上	B	
1.4 以下	C	

### 5. 学年末の評定と観点別学習状況の評価

学年末の観点別学習状況の評価を数値化し、各観点の合計による評価の関係は以下の通り

科目の目標に対する実現状況	学年末の観点別学習状況の評価の合計	評 定
十分満足できるもののうち、特に程度が高い	9	5
十分満足できる	8 ~ 7	4
おおむね満足できる	6	3
努力を要する	5 ~ 4	2
努力を要すると判断されるもののうち、特に程度が低い	3	1

### 6. 年間指導計画

学期	月	指導項目	おもな学習内容
1	4	・授業内容等オリエンテーション ・機材の使用方法的説明	基本的な機器の操作について学ぶ。  Wordを使用した、文字の入力・文書の作成・Wordの活用までの習得を目指す。
	5	・キーボードとホームポジションの説明 ・タイピングソフトを使った練習	
	6	・タイピングテスト ・文書作成問題	
	7		
2	9	・表計算問題	Excelを使用した、データ入力・グラフの作成・関数・Excelの活用までの習得を目指す。
	10		
	11	・AfterEffectsによる演習 (アニメーションの作成など)	AfterEffectを使用したアニメーション作成の基礎的な知識や技術の習得を目指す。
	12		
3	1	・Photoshopによる実習 (写真の色調補正など)	Photoshopを使用した画像編集ソフトの基礎的な知識や技術の習得を目指す。
	2		
	3	・映像制作実習	デジタル映像祭に向けた準備

令和5年度 シラバス			校長	教頭	教頭
学校名	沖縄県立美来工科高校				
科・コース名	コンピュータデザイン科				
教科名	情報		担当教諭		
科目名	Webデザイン実習				
クラス	8組	単位数	2	学年	2
教科書名（会社名）	1冊ですべて身につく HTML&CSSとWebデザイン入門講座				

科目目標	目標	情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習を行うことなどを通して、Webページの制作と発信に必要な資質・能力を次のとおり育成することを目指す。
	知識及び技能	情報及び情報手段を適切に活用し、実際の仕事を合理的に計画するとともに、適切に情報を処理する技術を身に付けるようにする。
	思考力、判断力、表現力等	情報技術の適切な活用法を判断し、情報技術に関する諸問題の解決を目指して自ら思考を深め、創意工夫する能力を養う。
	学びに向かう力、人間性等	情報化社会を構築する技術について関心を持ち、情報活用能力の向上に意欲的に取り組むとともに、情報技術を社会の発展に役立てようとする創造的・実践的な態度を養う。

単元の評価規準	1学期	知識・技能	1年Webデザイン実習で身に付けたホームページ作成の基本的知識や技能を使用することができる。
		思考・判断・表現	1年Webデザイン実習で身に付けた知識や技能を活用し、適切なWebページを自ら思考し、工夫することができる。
		主体的に学習に取り組む態度	新しいWebページ作成の技術に関心を持ち、意欲的に学習をしている。
	2学期	知識・技能	CSSで多様なレイアウトをするための知識や技能を身に付けている。
		思考・判断・表現	Webページに応じた適切なレイアウトを自ら判断し、工夫してWebページを作成することができる。
		主体的に学習に取り組む態度	積極的に演習問題に取り組み、試行錯誤しながら、自己評価、改善しようとしている。
	3学期	知識・技能	Webページ作成における高度な技術を含む検定試験の問題を解くことができる知識や技能が身に付いている。
		思考・判断・表現	身に付けた知識や技能を活用して、自ら判断し適切な方法で検定試験の問題を解くことができる。
		主体的に学習に取り組む態度	積極的に検定問題に取り組み、試行錯誤しながら、自己評価、改善しようとしている。

3. 観点別学習状況の評価の数量化		
評価	各観点の到達度	得点
A	十分満足できる	3
B	おおむね満足できる（標準）	2
C	努力を要する	1

4. 各学期及び学年末の観点別学習状況の評価	
各学期の観点別学習状況の評価の平均	評価
2. 5以上	A
1. 5以上	B
1. 4以下	C

※A:3, B:2, C:1と点数化

5. 学年末の評定と観点別学習状況の評価		
科目の目標に対する実現状況	学年末の評価の合計	評定
十分満足できるもののうち、特に程度が高い	9	5
十分満足できる	7～9	4
おおむね満足できる	6	3
努力を要する	4～5	2
努力を要すると判断されるもののうち、特に程度が低い	3	1

期学	月	週	大単元	小単元	指導内容	指導上の留意点	時当	評価の観点・方法
1 学期	4	3		オリエンテーション	本科目の目標	・この一年の計画と目標を理解させる。	1	
				復習	日本情報処理検定ホームページ1級問題より制限時間内に解かせ、解答まで行う。	解けていない部分は、一斉指導と生徒お互いに教えあい、理解させる。	5	知：復習テスト
		3	Chapter 1	最初に知っておこう！Webサイトの基本	・Webサイト制作とWebデザイン	・実際に操作を行い、理解を深めていくように指導する	6	思：Forms
	6	4	Chapter 2	Webの基本構造を作る！HTMLの基本	・HTMLの基本知識	・生徒の理解度を測るため、小テストや練習問題を定期的におこなう	8	知：小テスト 主：Forms
		7	2	Chapter 3	Webデザインを作る！CSSの基本	・CSSの基本知識		4
2 学期	9	4	Chapter 4	フルスクリーン のWebサイトを制作する	・フルスクリーンページで学ぶこと		14	知・思：作品提出
				Chapter 5	2カラムのWebサイトを制作する	・2カラムページ制作で学ぶこと		10
	12	3	Chapter 6	タイル型のWebサイトを制作する	・グリッドレイアウトページ制作で学ぶこと ・グリッドレイアウトページのHTMLを書いてみる		6	知・思：作品提出 主：Forms
3 学期	1	3	Chapter 7	外部メディアを利用する	・お問い合わせフォームを作ろう		6	知・思：作品提出
				3	4	発展	Webクリエイター能力認定検定	Webクリエイター技能検定エキスパートの問題より制限時間内に解かせ、解答まで行う。

科目名	コンテンツの制作と発信 シラバス		
-----	------------------	--	--

校長	教頭	教頭	担当教諭

担当者氏名	
-------	--

学 科	コンピュータデザイン科	単 位 数	2	学年・組	2年8組
使用教科書	なし				
副 教 材	自主作成ワークシート				

### 科目の内容と学習到達目標

<p>○科目の内容</p> <p>①デジタル映像作品制作実習（手描きアニメーション）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ストーリー制作</li> <li>・オリジナルキャラクターを描く</li> <li>・キャラクターからストーリーを練る</li> <li>・ストーリーの絵コンテ制作</li> <li>・動画コンテ制作</li> <li>・絵コンテ、動画コンテを基にアニメーション制作</li> </ul> <p>②作成したアニメーションのプレゼンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・キャラクターやアニメーションのストーリーの具体的な説明などを踏まえた発表資料の制作</li> <li>・作成した発表資料を活用してのプレゼンテーション</li> </ul> <p>③AfterEffectsとPremiereを活用した動画制作</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・フッテージとコンポジション</li> <li>・レイヤーの作成と基本操作</li> <li>・トランスフォームの基本とアニメーション</li> <li>・いろいろなエフェクト</li> <li>・手書きイラストのアニメーション</li> <li>・AfterEffectsとPremiereの連携</li> </ul> <p>○学習到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報コンテンツに関する基礎的・基本的な知識と技術を習得し、表現力を伸ばす能力と態度を育てる。アニメーションに要求される優れた表現と創造性を身につけさせるとともに、アニメーションソフトの活用能力（操作の技能）を養う。</li> <li>・AfterEffectsとPremiereを活用したWebページコンテンツを作成させることで、動きのあるリズムカルなWebページの制作技術と知識を身につけさせる。</li> </ul>
---

### 科目の評価方法

<p>①提出物(作品、レポート)</p> <p>②課題のオリジナル性</p> <p>③授業における積極性</p> <p>④授業態度</p> <p>⑤出席状況</p> <p>以上のことを総合的に考慮して評価する。</p>
---

### 実習における留意点

<p>①コンピュータ室の利用における注意事項（オリエンテーション時に説明）を守ること。</p> <p>②ディスプレイ、キーボード、マウス、プリンタなどの周辺機器を大切に扱うこと。</p>
---

学習計画			
学習のねらい・目標	期	月	学習内容
年間を通しての目標を確認する 手描きアニメーションの手法を実習を通して学ぶ	1 学期	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>オリジナルキャラクターのイメージ作成</li> <li>オリジナルキャラクターのを描く</li> <li>キャラクターからストーリーを練る</li> <li>ストーリーの絵コンテ制作</li> <li>動画コンテ制作</li> <li>絵コンテ、動画コンテを基にアニメーション制作</li> </ul>
		5	
		6	
		7	
夏季休業			
デジタル映像作品実習作成ノート  作成したアニメーションのプレゼンテーション	2 学期	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>一学期より引き続き、アニメーション制作</li> <li>キャラクターやアニメーションのストーリーの具体的な説明などを踏まえた発表資料の制作</li> <li>作成した発表資料を活用してのプレゼンテーション</li> </ul>
10			
11			
12			
PremiereとAfterEffectsを活用したWeb制作	3 学期	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>フッターとコンポジション</li> <li>レイヤーの作成と基本操作</li> <li>トランスフォームの基本とアニメーション</li> <li>いろいろなエフェクト</li> <li>手書きイラストのアニメーション</li> <li>AfterEffectsとPremiereの連携</li> </ul>
2			
3			
3			

評価の観点・方法		
<ul style="list-style-type: none"> <li>評価方法は、「科目の評価方法」をもとに以下の観点で総合的に評価する。</li> </ul>		
知識・技術	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
アニメーション作成ソフトの特徴を理解し、適切に活用するとともに、応用的に使用することが出来る。  作品のよい点・悪い点を見つけだし、適切に指摘することができる。	自ら考えたキャラクターやストーリーをアニメーションソフトを使い表現できる。  音声等のデータを適切に使用できる。	アニメーションに関する情報の収集・整理を意欲的・積極的に行っている。  課題の趣旨を理解し、主体的に課題制作に取り組んでいる。

使用教材・教具等		
コンピュータ、プリンタ、アニメーションソフトウェア		
①提出物 ②課題のオリジナル性 ③授業における積極性 ④授業態度 ⑤出席状況	1 学期	課 題：デジタル映像作品実習成果物 提出物：ストーリー、絵コンテ、動画コンテ
	2 学期	課 題：デジタル映像祭に提出する作品（短編、長短編） 提出物：作品、絵コンテ、動画コンテ、プレゼンテーション資料など
	3 学期	課 題：動画コンテンツのあるWebページ 提出物：Webページ

備考
<ul style="list-style-type: none"> <li>このシラバスはコンピュータデザイン科2学年の生徒を対象としたものである。</li> </ul>

					校長	教頭	教頭	担当教諭		
					担当教諭					
令和5年度 シラバス	学校名	美来工科	科・コース名	コンピュータデザイン科	クラス	8組	単位数	2	学年	1
	教科名	情報	科目名	課題研究	教科書名（会社名）		なし			

### 1. 科目の内容と学習到達目標

情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して、社会を支え情報産業の発展を担う職業人として必要な資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 情報の各分野について体系的・系統的に理解するとともに、相互に関連付けられた技術を身に付けるようにする。
- (2) 情報産業に関する課題を発見し、情報産業に携わる者として解決策を探究し、科学的な根拠に基づいて創造的に解決する力を養う。
- (3) 情報産業に関する課題を解決する力の向上を目指して自ら学び、情報産業の創造と発展に主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。

### 2. 評価の観点

単元 の 評 価 規 準	1学期	知識・技能	情報関連産業について理解するとともに、情報収集・分析を行い、プレゼンテーションを活用してわかりやすく伝える技術を身に着けている。
		思考・判断・表現	自分が考えている進路について探求し、レポートに分かりやすくまとめることができる。
		主体的に学習に取り組む態度	情報関連産業や自身の進路について自ら学び、主体的かつ協働的に取り組もうとしている。
	2学期	知識・技能	情報関連産業の実際を実習や見学等で学び、理解するとともに、関連する知識・技術を身に着けている。
		思考・判断・表現	情報産業に関する課題を発見し、解決策を探究し、科学的な根拠に基づいて創造的に解決しようとしている。
		主体的に学習に取り組む態度	情報産業に関する課題を解決する力の向上を自ら学び、情報産業の創造と発展に主体的かつ協働的に取り組もうとしている。
	3学期	知識・技能	情報の各分野に対する知識を深め、個人又はグループで探求する課題で使用する技術について理解している。
		思考・判断・表現	情報産業や地域の課題を発見し、個人又はグループで解決策を探究し、科学的な根拠に基づいて創造的に解決するための計画を立てることができる。
		主体的に学習に取り組む態度	情報産業や地域の課題を解決するために自ら学び、個人又はグループで主体的かつ協働的に計画を立てようとしている。

### 3. 観点別学習状況の評価の数量化

評価	各観点の到達度	得点
A	十分満足できる	3
B	おおむね満足できる（標準）	2
C	努力を要する	1



#### 4. 各学期及び学年末の観点別学習状況の評価

各学期の観点別学習状況の評価の平均	評価	※A:3, B:2, C:1と点数化
2. 5以上	A	
1. 5以上	B	
1. 4以下	C	

#### 5. 学年末の評定と観点別学習状況の評価

科目の目標に対する実現状況	学年末の評価の合計	評定
十分満足できるもののうち、特に程度が高い	9	5
十分満足できる	7～9	4
おおむね満足できる	6	3
努力を要する	4～5	2
努力を要すると判断されるもののうち、特に程度が低い	3	1

#### 6. 年間指導計画

学期	月	学習内容	時間	主な学習内容	重点	記録	評価の観点・方法
1	4	オリエンテーション	1	・年間計画、評価の基準			
		自己理解をしよう	2	・進路に活用できるワークシートをもとに自己を見つめ直す。	態		態：自己理解ワークシート
	職業研究	5	3	・インターネット等を活用し情報関連や産業分野の職業について調べる。	知	○	知：レポート
		6	3	・職業や、進路に関する情報収集・分析を行い発表する。	思・態	○	思：プレゼンテーション 態：振り返りシート
		7					
2	9	外部連携	14	・県内情報関連産業との連携を行い、情報産業に関する課題を発見し、解決策を探究する。 ・学習した内容についてのプレゼンテーションを行う。	知	○	知：制作物
	10				思	○	思：プレゼンテーション
	11				態	○	態：振り返りシート
	12						
3	1 2 3	3年生の課題研究に向けて	9	・3年生の課題研究に向け、個人又はグループで取り組みたいテーマや技術についての情報収集・分析を行い、レポートにまとめる。	知	○	知：テーマ検討シート（技術）
					思	○	思：テーマ検討シート（課題発見・解決）
					態	○	態：振り返りシート

## 情報テクノロジー シラバス

<b>科目名</b>	情報テクノロジー	<b>担当者</b>			
<b>学 科</b>	コンピュータデザイン科	<b>単 位 数</b>	2単位	<b>学年・組</b>	2年8組
<b>使用教科書</b>	実教出版 情報304 情報テクノロジー				
<b>副 教 材</b>	株式会社 インフォテック・サーブ ITパスポート試験 問題集				

### 科目の内容と学習到達目標

情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して、情報社会を支える情報テクノロジーの活用に必要な資質・能力を次のとおり育成することを目指す。また、情報テクノロジーについて体系的・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。情報テクノロジーの利用、開発及び管理など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。情報テクノロジーの安全かつ効率的な利用、開発及び管理を目指して自ら学び、情報システムの構築、運用及び保守などに主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。

### 評価の観点・方法

・評価方法は、「科目の評価方法」を以下の観点で総合的に評価する。

知識・技術	思考・表現・判断	主体的な学習態度
コンピュータの種類や特性及びそれを構成する装置などについて取り上げ、コンピュータの内部で処理されるデータの流れや表現方法などについて理解し、基数変換や情報の伝達速度などの計算を行う事ができる。	情報社会を支えるコンピュータやネットワークの仕組みを理解し、情報テクノロジーを適切かつ効果的に利用することができる。	日常で目にする情報技術(電化製品、ゲーム、インターネット環境等)に興味・関心を持ち主体的に学習することができる。ITパスポートなどの資格取得に向けて意欲的に学習を行う事ができる。

### 学習計画

学習のねらい	期	月	学習内容
コンピュータの構成要素の中で最も基本的なハードウェアに使われている技術全般を扱い、ハードウェアの基礎的な知識と技術を習得させることをねらいとしている。	1 学 期	4	・オリエンテーション
		5	・ハードウェア
		6	a コンピュータの種類と構成 b コンピュータの内部処理 c 周辺装置 d 章末問題
		7	
夏季休業			
基本ソフトウェアと応用ソフトウェアについて取り上げ、情報コンテンツに関する技術として、静止画、動画、音などにかかわる基礎的な処理技法について習得させることもねらいとしている。	2 学 期	9	・ソフトウェア
		10	a オペレーティングシステムの仕組み b ファイルシステムの構造と機能 c アプリケーションソフトウェア
		11	d 情報コンテンツに関する技術
		12	・ネットワーク a 基本的なネットワーク形態 b インターネット
情報通信ネットワークで使われている技術として、トポロジ、有線・無線などにかかわる技術、関連機器にかかわる基礎的な知識と技術を習得させる。また、インターネットで使われる基礎的な技術として、ドメインシステムやプロトコルなどにかかわる知識と技術を理解させる。	3 学 期	1	c 情報セキュリティ
		2	・データベース
		3	a 基本的なネットワーク形態 b インターネット c 情報セキュリティ

観点別学習状況の評価		
評価	各観点の到達度	得点
A	十分満足できる	3
B	おおむね満足できる	2
C	努力を要する	1

各学期及び学年末の観点別学習状況の評価 各観点ごとの平均値と評価は以下の通り。		
各学期の観点別学習状況の評価の平均	評価	※A:3、B:2、C:1と点数化
2.5以上	A	
1.5以上	B	
1.4以下	C	

使用教材等		コンピュータ、プロジェクター、自主作成教材、その他各種ハードウェア機器
定期考査 課題 提出物等	1 学期	課 題：学習プリント 提出物：授業で学習したプリント、実習で制作したデータファイル
	2 学期	課 題：学習プリント 提出物：授業で学習したプリント、実習で制作したデータファイル
	3 学期	課 題：学習プリント、ネットワーク課題 提出物：授業で学習したプリント、実習で制作したデータファイル
科目の評価方法		
①定期考査、小テスト ②ワークシートの内容(プリントにしっかりと記入されているか) ③提出物(授業で使用したプリントをファイルに綴っているか) ④出席状況・授業態度(授業に対する積極的姿勢など)		

備考
・このシラバスはコンピュータデザイン科2学年の生徒を対象としたものである。

校長	教頭	教頭	担当教諭

担当教諭

令和5年度 シラバス	学校名	美来工科	科・コース名	コンピュータデザイン科	クラス	8組	単位数	2	学年	1
	教科名	情報	科目名	情報デザイン	教科書名(会社名)	実教出版 情報705 情報デザイン				

1. 科目の内容と学習到達目標

適切な情報伝達やコミュニケーションの実現に必要な、情報デザインの知識と技術を身に付け、情報産業に携わる者として、情報伝達やコミュニケーションについての課題を発見し、情報デザインの知識と技術を使って創造的に解決する力、情報デザインの構築に取り組む態度を養うことを目指すことをねらいとしている。

2. 評価の観点

単元 の 評 価 規 準	1学期	知識・技能	デザインの4原則について理解しているとともに、その技術を活用して作品制作に生かしている。
		思考・判断・表現	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身に付けている。
		主体的に学習に取り組む態度	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身に付けている。
	2学期	知識・技能	クライアントの要求するコンセプトの立案について理解しているとともに、情報デザインに関連する技術を身に付けている。
		思考・判断・表現	課題を発見し、情報デザインの構築を行い合理的かつ創造的に解決する力を身に付けている。
		主体的に学習に取り組む態度	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身に付けている。
	3学期	知識・技能	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・系統的に理解しているとともに、関連する技術を身に付けている。
		思考・判断・表現	情報デザインの手法、構成を総合的に活用し、若年者ものづくり競技大会の過去問を制作することができる。
		主体的に学習に取り組む態度	粘り強く課題に取り組み、学習を自己調整しながら主体的に取り組む態度を身に付けている。

3. 観点別学習状況の評価の数量化		
評価	各観点の到達度	得点
A	十分満足できる	3
B	おおむね満足できる（標準）	2
C	努力を要する	1

4. 各学期及び学年末の観点別学習状況の評価		
各学期の観点別学習状況の評価の平均	評価	※A:3, B:2, C:1と点数化
2. 5以上	A	
1. 5以上	B	
1. 4以下	C	

5. 学年末の評定と観点別学習状況の評価		
科目の目標に対する実現状況	学年末の評価の合計	評定
十分満足できるもののうち、特に程度が高い	9	5
十分満足できる	7～9	4
おおむね満足できる	6	3
努力を要する	4～5	2
努力を要すると判断されるもののうち、特に程度が低い	3	1

6. 年間指導計画						
学期	月	学習内容	時間	主な学習内容	重点	記録 評価の観点・方法
1	4	オリエンテーション	1	・Webデザインの学習目標を理解する。 ・PC教室の利用法を理解する。	態	態：レディネスチェック (Forms)
		職員顔写真冊子制作実習	11	・職員顔写真冊子の制作を通して、コンテンツの制作工程、情報デザインの構築、デザインの4原則、校正について取り扱う。 ※情報実習と連動	知	○ 知：テスト
	思				○ 思：作品	
	態				○ 態：実習日誌	
	6	名刺制作実習	6	・名刺制作を通し、デザインの4原則の活用、用途に応じたコンセプトの立案、著作権について取り扱う。	知	○ 知：定期テスト
					思	○ 思：作品
					態	○ 態：実習日誌
7	外部連携事前学習	6	・2学期に行われる外部連携に向けての事前学習を行う。	態	態：ワークシート	

2	9	外部連携実習	28	<p>・外部連携を通し、情報デザインの構築をグループワークを通して実践的・体験的に行う。</p> <p>※課題研究と連動</p>	知	○	知：定期テスト
	10				思	○	思：作品
	11				態	○	態：実習日誌
	12						
3	1	若年者ものづくり競技大会 グラフィックデザイン体験	18	<p>・若年者ものづくり競技大会の過去問を通して、これまでに学習した知識・技術を実践的に身に付ける。</p>	知	○	知：定期テスト
	2				思	○	思：作品
	3				態	○	態：振り返り (Forms)

沖縄県立美来工科高等学校 コンピュータデザイン科 シラバス

校長	教頭	教頭

科目名	情報実習			教科名	情報(専門)
学年	2年	単位数	3単位	担当者	

1. 科目の概要および目標

学習の到達目標	情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して、情報産業を担う情報技術者として必要な資質・能力を次のとおり育成する。
使用教科書	Windows10、MacOS X、Adobe CC、AdobeCS5、JavaScript (Sublime Text)、Blender、Office、マイクロビット、小型転写装置、その他課題に合わせて適宜資料を用いる。

2. 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
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付けている。	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できる。	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ことができる。
<ul style="list-style-type: none"> <li>定期考査</li> <li>単元テスト</li> <li>ソフトウェアの活用能力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>定期考査</li> <li>単元テスト</li> <li>成果物</li> <li>発表</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>授業への取組状況</li> <li>課題への取組状況</li> <li>レポート(授業振り返り記述等)</li> <li>提出物</li> </ul>

3. 観点別学習状況の評価の数量化

評価	各観点の到達度	得点
A	十分満足できる	3
B	おおむね満足できる(標準)	2
C	努力を要する	1

4. 各学期及び学年末の観点別学習状況の評価

各観点ごとの平均値と評価は以下の通り。

各学期の観点別学習状況の評価の平均	評価	※A:3、B:2、C:1 と点数化
2.5 以上	A	
1.5 以上	B	
1.4 以下	C	

5. 学年末の評定と観点別学習状況の評価

学年末の観点別学習状況の評価を数値化し、各観点の合計による評価の関係は以下の通り

科目の目標に対する実現状況	学年末の観点別学習状況の評価の合計	評定
十分満足できるもののうち、特に程度が高い	9	5
十分満足できる	8 ~ 7	4
おおむね満足できる	6	3
努力を要する	5 ~ 4	2
努力を要すると判断されるもののうち、特に程度が低い	3	1

## 6. 年間指導計画

学期	月	指導項目	おもな学習内容
1	4	オリエンテーション	実習における心構えや実習計画、実習装置等の説明
		職員顔写真冊子制作実習	職員顔写真冊子の制作を通して、コンテンツの制作工程、利用者の要求分析手法、企画の提案方法について取り扱う。
	5	4班に分かれて実習①	<p>1. JavaScript 実習 JavaScript で動的 Web ページや Web ゲームを開発することで、情報システムの開発方法を学ぶ。</p> <p>2. 3DCG 実習 Blender を用いて 3D モデリングを行うことで、コンテンツの制作方法を学ぶ。</p> <p>3. グッズ制作実習 マグカップ・トートバッグなど実用的な物のデザインを考え、Illustrator を用いて制作することで、デザインが実際の生活に与えている役割を理解する。</p> <p>4. 情報テクノロジー実習 LAN ケーブル作成、PC 組立、OS インストールやネットワーク構築、マイクロビットの体験を通して情報システムの設計方法を学ぶ。</p>
	6		
7	4班に分かれて実習②		
2	9	4班に分かれて実習③	
	10		
	11	4班に分かれて実習④	
	12		
3	1	総合実習	情報システム分野もしくはコンテンツ分野の学習成果に基づいて、自ら課題を設定し、課題解決に向けた計画の立案を行う。
	2		
	3		



科目名	グラフィックデザイン シラバス
-----	-----------------

校長	教頭	教頭	担当教諭

担当者氏名	
-------	--

学 科	コンピュータデザイン科	単 位 数	2	学年・組	2年8組(選択A)
使用教科書	なし				
副 教 材	自主作成ワークシート				

<b>科目の内容と学習到達目標</b>
<p>コンピュータによる表現メディアの編集と表現に関する知識と技術を習得させ、実際に活用する能力と態度を育てる。</p> <p>コンピュータによる情報コンテンツの制作に当たって必要な、表現メディアの編集と表現に関する基礎的な知識と技術を習得させるとともに、それらを実際に活用できるようにすることである。</p>

<b>科目の評価方法</b>
<p>①提出物(ワークシート、作品、レポート)</p> <p>②課題のオリジナル性</p> <p>③授業における積極性</p> <p>④授業態度</p> <p>⑤出席状況</p> <p>以上のことを総合的に考慮して評価する。</p>

<b>実習における留意点</b>
<p>①コンピュータ室の利用における注意事項(オリエンテーション時に説明)を守ること。</p> <p>②ディスプレイ、キーボード、マウス、プリンタなどの周辺機器を大切に扱うこと。</p> <p>③ペンタブレットのペンを使用する際は、貸出簿に氏名を記入すること。</p> <p>④授業者に対する反応を必ず見せること。特に不明点は必ず質問すること。</p> <p>⑤生徒同士で相互に学び教えあうことを推奨する。</p>

<b>学習計画</b>			
学習のねらい	期	月	学習内容
<ul style="list-style-type: none"> <li>目的に応じたメディアの選択・編集等の活用ができるようになる。</li> </ul>	1 学 期	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>表現メディアの種類と特性(文字、図形、静止画)を学ぶ</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>目的に応じてコンピュータグラフィックスを用いた情報の表現・伝達ができるようになる。</li> </ul>		5	<ul style="list-style-type: none"> <li>産業教育フェアのポスター制作</li> </ul>
		6	<ul style="list-style-type: none"> <li>パソコン甲子園のイラスト制作</li> </ul>
		7	

夏季休業			
<ul style="list-style-type: none"> <li>目的に応じて音及び音楽を用いた情報の表現・伝達ができるようになる。</li> <li>目的に応じて映像を用いた情報の表現・伝達ができるようになる。</li> </ul>	2 学 期	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>文字と画像のデザインを学ぶ</li> <li>商業デザイン（かりゆしウェアデザイン）</li> <li>映像の編集と表現（映像の取り込み、編集、映像作品制作）</li> </ul>
		10	
		11	
		12	
<ul style="list-style-type: none"> <li>目的に応じてメディアの選択・編集を行い、これらのメディアを組み合わせる効果的に情報の表現・伝達ができるようになる。</li> </ul>	3 学 期	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>総合作品制作</li> <li>これまで学んだ技術を総合的に活用し作品を制作する。その作品について相互評価を行う。</li> </ul>
		2	
		3	

評価の観点・方法		
<ul style="list-style-type: none"> <li>評価方法は、「科目の評価方法」をもと以下の観点で総合的に評価する。</li> </ul>		
知識・技術	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
各メディアを目的に応じて編集できる。各メディアを統合して編集できる。	情報コンテンツ制作時にその目的に応じてメディアを選択したり組み合わせたりして制作・公表できる。	情報コンテンツ制作時に目的に応じてメディアの特性や編集についてより深く学び考えて活用しようとしているか。

使用教材・教具等		
コンピュータ、プレス機、カッティングシート、昇華プリンタ		
①提出物 ②課題のオリジナル性 ③授業における積極性 ④授業態度 ⑤出席状況	1 学 期	課 題：タイポグラフィ及び静止画作品 提出物：作品、レポートなど
	2 学 期	課 題：作品制作、学習プリント 提出物：授業で学習したプリント、実習で制作したデータファイル
	3 学 期	課 題：作品制作 提出物：授業で実習で制作したデータファイル

備考
<ul style="list-style-type: none"> <li>このシラバスはコンピュータデザイン科2学年選択授業Aの生徒を対象としたものである。</li> </ul>

科目名	2年選択B ITビジネス シラバス
-----	-------------------

校長	教頭	教頭	担当教諭

担当者氏名	
-------	--

学 科	コンピュータデザイン科	単 位 数	2	学年・組	2年8組(選択A)
使用教科書	なし				
副 教 材	基本情報技術者の午後対策Python編				

<b>科目の内容と学習到達目標</b>
<p>情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習活動を行うなどを通して、プログラミングに必要な資質・能力を次のとおり育成することを目指す。</p> <p>(1) プログラミングについて体系的・系統的に理解するとともに、関連する技術を身につけるようにする。</p> <p>(2) プログラミング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。</p> <p>(3) 情報システムの開発と運用・保守を目指して自ら学び、情報社会の発展に向けた情報システムのプログラミングに主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。</p> <p>また、基本情報技術者試験の午後問題にある、アルゴリズムやプログラミングの分野の問題が解けるレベルになることを目標とし、自分で好きなゲームの制作ができるようになることを目指す。</p>

<b>科目の評価方法</b>
<p>①定期考査          ②授業態度          ③出席状況          ④小テスト          ⑤提出物</p> <p>以上のことを総合的に考慮して評価する。</p>

<b>実習における留意点</b>
<p>①コンピュータ室の利用における注意事項（オリエンテーション時に説明）を守ること。</p> <p>②ディスプレイ、キーボード、マウス、プリンタなどの周辺機器を大切に扱うこと。</p>

<b>学習計画</b>			
学習のねらい	期	月	学習内容
<p>基本情報技術者試験の中で、プログラムとアルゴリズムの問題があり、この分野が占めるウェイトは大きい。その対策テキストを通して、基本情報技術者試験に対応しながら、プログラムとアルゴリズムの基本を学習していく。</p> <p>プログラム言語の中でもPythonはわかりやすい、使いやすい、学びやすいといった特徴があり、データサイエンス分野にも強いいため、将来性も高い。このPythonの基本を1から学習して</p>	1 学 期	4	基本情報技術者試験について Pythonの基本
		5	・ Pythonの開発環境の構築 ・ Pythonとは（変数や関数など）
		6	・ データ型について ・ プログラムの構造
		7	Pythonの機能 ・ 入出力

夏季休業			
Pythonではライブラリを利用することで様々なことが実現できる。そのライブラリの種類を理解し、使用することが出来るようになる。Pythonの関数の表記法には様々な形式があるため、それぞれの書き方を理解する。また、Pythonはオブジェクト指向型の言語である。オブジェクト同士の相互作用としてシステムをとらえることで、プログラムの保守性と再利用性を上げることを理解する。	2 学 期	9	・エラーと例外
		10	・ライブラリ 関数の定義
		11	・関数 ・関数の応用
		12	・関数問題 クラスとオブジェクト指向 ・オブジェクト指向 ・クラス
データを保持するときの、配列・スタック・キュー・リストなどの様々なデータ構造を理解する。プログラムを効率的に作る事が出来るように、よく利用される定番アルゴリズムを理解する。	3 学 期	1	・オブジェクト指向問題 データ構造とアルゴリズム
		2	・データ構造
		3	・アルゴリズム ・アルゴリズム問題

### 評価の観点・方法

・評価方法は、「科目の評価方法」をもとに以下の観点で総合的に評価する。

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
プログラミングについて体系的・系統的に理解するとともに、関連する技術が身についている。	プログラミング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が身についている。	情報システムの開発と運用・保守を目指して自ら学び、情報社会の発展に向けた情報システムのプログラミングに主体的かつ協働的に取り組む態度が身についている。

### 使用教材・教具等

コンピュータ、プロジェクタ、プリント

①定期考査 ②授業態度 ③出席状況	1 学 期	課 題：学習プリント、小テスト 提出物：授業で学習したプリント、実習で制作したデータファイル
	2 学 期	課 題：学習プリント、小テスト 提出物：授業で学習したプリント、実習で制作したデータファイル
	3 学 期	課 題：学習プリント、小テスト 提出物：授業で学習したプリント、実習で制作したデータファイル

### 備考

・このシラバスはコンピュータデザイン科2学年の生徒を対象としたものである。

沖縄県立美来工科高等学校 コンピュータデザイン科 シラバス

校長	教頭	教頭

科目名	マルチメディア実習			教科名	情報(専門)
学年	3年	単位数	3単位	担当者	

1. 科目の概要および目標

学習の到達目標	情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して、情報産業を担う情報技術者として必要な資質・能力を次のとおり育成する。
使用教科書	Windows10、MacOS X、Adobe CC、AdobeCS5、JavaScript (Sublime Text)、Blender、Office、小型転写装置、その他課題に合わせて適宜、専用機器を用いる。

2. 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
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付けている。	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できる。	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ことができる。
<ul style="list-style-type: none"> <li>・テーマ設定シート</li> <li>・課題研究記録簿</li> <li>・作品</li> <li>・レジュメ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題研究記録簿</li> <li>・レジュメ</li> <li>・スライド</li> <li>・発表態度</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題研究記録簿</li> <li>・研究態度</li> <li>・協同性</li> </ul>

3. 各学期及び学年末の学習成績の評価

評価の観点を踏まえ学習状況の評価を数値化し、1, 2, 3学期は100点法により、学年末は5段階によって評定する。

科目の目標に対する実現状況	100点法評価	5段階評定
十分満足できるもののうち、特に程度が高い	100～80	5
十分満足できる	79～65	4
おおむね満足できる	64～50	3
努力を要する	49～35	2
努力を要すると判断されるもののうち、特に程度が低い	34以下	1

4. 年間指導計画

学期	月	指導項目	おもな学習内容
1	4	オリエンテーション	実習における心構えや実習計画、実習装置等の説明
		研究計画立案	情報システム分野と情報コンテンツ分野の学習成果に基づいて、適切な課題を設定し、情報技術を活用した実習を行う。
	5	概要設計	1. 情報コンテンツ技術研究 世の中の課題を専門教科で習得した事項を活用して作品制作を行う。また、作品制作の一連の流れを実践的に身につける。
	6	詳細設計	
	7	中間発表	

2	9	本制作	<p>2. 情報コンテンツ作品制作 世の中の課題を専門教科で習得した事項を活用して技術研究を行う。また、研究した内容をレポートにまとめる。</p> <p>3. 産業技術実践 近隣地域の課題を発見し、専門教科で習得した事項を活用して解決策を探求し、創造的に解決を行う。また、作品制作の体験の一連の流れを実践的に身につける。</p> <p>4. 産業技術体験 専門教科で習得した事項を活用して作品等を制作し、近隣地域の小中学生に体験学習を行う。</p>
	10		
	11	公開・展示	
	12	検証・改善	
3	1	最終発表	
	2	データバックアップ	

科目名	課題研究 シラバス				
-----	-----------	--	--	--	--

		担当者氏名			
学 科	コンピュータデザイン科	単 位 数	3	学年・組	3年8組
使用教科書	なし				
副 教 材	自主作成ワークシート				

<b>科目の内容と学習到達目標</b>
<p>○科目の内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 調査・研究・実験</li> <li>・ 作品の制作</li> <li>・ 産業現場等における実習</li> <li>・ 職業資格の取得</li> </ul> <p>○学習到達目標</p> <p>情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して、情報産業を担う情報技術者として必要な資質・能力を育成する。</p>

<b>科目の評価方法</b>
<p>①提出物(作品、実習日誌)</p> <p>②課題のオリジナル性</p> <p>③授業における積極性</p> <p>④授業態度</p> <p>⑤出席状況</p> <p>以上のことを総合的に考慮して評価する。</p>

<b>実習における留意点</b>
<p>①コンピュータ室の利用における注意事項（オリエンテーション時に説明）を守ること。</p> <p>②ディスプレイ、キーボード、マウス、プリンタなどの周辺機器を大切に扱うこと。</p> <p>③プレス機などを使用するときは必ず職員がついて指導を行う。</p> <p>④実習中に教室外へ出る場合は、名札をつけること。</p>

## 学習計画

学習のねらい	期	月	学習内容	
<p>これまでに学習した情報システム分野と情報コンテンツ分野の学習成果に基づいて、自ら課題を発見し、合理的かつ創造的に解決するために、主体的かつ協働的に学習活動を行う。</p>	1 学 期	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• オリエンテーション</li> <li>• テーマ決定                             <ul style="list-style-type: none"> <li>a 情報コンテンツ技術研究</li> <li>b 情報コンテンツ作品制作</li> <li>c 産業技術実践</li> <li>d 産業技術体験</li> </ul> </li> <li>• 作品制作 1</li> </ul>	
		5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 中間発表</li> </ul>	
		6 7		
	夏季休業			
	2 学 期	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 作品制作 2・検証                             <ul style="list-style-type: none"> <li>a 情報コンテンツ技術研究</li> <li>b 情報コンテンツ作品制作</li> <li>c 産業技術実践</li> <li>d 産業技術体験</li> </ul> </li> </ul>	
		10 11 12		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 作品展示会</li> <li>• 最終発表準備</li> </ul>
3 学 期	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 最終発表</li> <li>• まとめ</li> </ul>		
	2			

## 評価の観点・方法

・評価方法は、「科目の評価方法」をもとに以下の観点で総合的に評価する。

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>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付けている。</p>	<p>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できる。</p>	<p>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ことができる。</p>

## 使用教材・教具等

コンピュータ、デジタルビデオカメラ、各種情報機器

①提出物 ②課題のオリジナル性 ③授業における積極性 ④授業態度 ⑤出席状況	1 学 期	課 題：課題研究作品 提出物：テーマ設定シート、レジュメ、実習日誌など
	2 学 期	課 題：課題研究作品 提出物：レジュメ、実習日誌など
	3 学 期	課 題：課題研究作品 提出物：レジュメ、実習日誌など



科目名	商品デザイン実習 シラバス
-----	---------------

		担当者氏名			
学 科	コンピュータデザイン科	単 位 数	3	学年・組	3年8組
使用教科書	なし				
副 教 材	自主作成ワークシート				

<b>科目の内容と学習到達目標</b>
<p>○科目の内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・企業と連携した、ネクタイデザインやバッグデザインなどの商品デザイン。</li> <li>・オリジナルロゴやキャラクターなどのブランドの作成</li> <li>・進路指導（就職への準備、面接への対応、文章指導、適性検査）やビジネスマナーの指導</li> </ul> <p>○学習到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ニーズのある商品デザインを行うためにはどのような観点からデザインをしていかなければならないのか、などの消費者の視点からの商品デザインを行えるようにする。</li> <li>・生徒が自分の進路を真剣に考え、その進路を実現できるように志望動機や自己PR、面接対策に取り組む。</li> </ul>

<b>科目の評価方法</b>
<p>①提出物(ノート、作品、レポート)</p> <p>②課題のオリジナル性</p> <p>③授業における積極性</p> <p>④授業態度</p> <p>⑤出席状況</p> <p>以上のことを総合的に考慮して評価する。</p>

<b>実習における留意点</b>
<p>①コンピュータ室の利用における注意事項（オリエンテーション時に説明）を守ること。</p> <p>②ディスプレイ、キーボード、マウス、プリンタなどの周辺機器を大切に扱うこと。</p> <p>③プレス機などを使用するときは必ず2人以上の職員で指導を行う。</p> <p>④実習中に教室外へ出る場合は、名札をかけること。</p>

<b>学習計画</b>			
学習のねらい	期	月	学習内容
<ul style="list-style-type: none"> <li>・自ら考えるブランド作成を行わせることで、商品デザインの創造性を身につけさせる。</li> <li>・プレス機、カッティングシートなどの使い方について習得する</li> <li>・自分の進路を実現できるように進路研究を行う</li> </ul>	1 学 期	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリエンテーション</li> <li>・オリジナルブランドの発案と作成</li> <li>・プレス機などの使用方法</li> <li>・進路指導</li> </ul>
		5	
		6	
夏季休業			
<p>ポートフォリオ作成</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・3年間学習してきた技術や知識の成果をまとめ、自分の強みを知る。</li> <li>・今までの過程をまとめることにより、自らの変遷を知りこれからの作品制作に活かせることを見つける。</li> </ul>	2 学 期	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>・冊子デザイン作成</li> <li>・資料集め</li> <li>・資料編集</li> <li>・資料作成</li> <li>・ポートフォリオ作成</li> </ul>
		10	
		11	
		12	
<p>自主制作・缶バッジ作成</p>	3 学 期	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>・モノづくりすることを通して、試行錯誤することの大切さを知り、3年間通して学んだことを活かす。</li> </ul>
		2	
		3	

評価の観点・方法			
・評価方法は、「科目の評価方法」を以下の観点で総合的に評価する。			
関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
商品デザインに関する情報収取を積極的に行っている。  課題の趣旨を理解し、主体的に課題制作に取り組んでいる。	企業の意見やアドバイスを取り入れながら、作成した商品が目的に合致したデザインか判断できる。  オリジナルブランドがニーズある商品としてデザインされているか判断できる。	デザインされた作品のよい点・悪い点を見つけだし、適切に指摘することができる。  課題に応じた表現方法を、適切に選択することができる。  プレス機、カッティングシート、専用プリンタなどを適切に使用することができる。	デザインと商品デザインの違いを理解している。  消費者のニーズの観点から商品デザインすることの重要性を理解している。

使用教材・教具等		コンピュータ、プレス機、カッティングシート、専用プリンタ
①提出物 ②課題のオリジナル性 ③授業における積極性 ④授業態度 ⑤出席状況	1 学期	課 題：オリジナルブランドの発案と作成 提出物：作品、プレゼン発表など
	2 学期	課 題：自分の強みを表現する冊子デザイン 提出物：ポートフォリオ作成
	3 学期	課 題：オリジナルブランドの発案と作成 提出物：作品、プレゼン発表など

備考
・このシラバスはコンピュータデザイン科3学年の生徒を対象としたものである。

沖縄県立美来工科高等学校 コンピュータデザイン科 シラバス

校長	教頭	教頭

科目名	情報コンテンツ実習			教科名	情報(専門)
学年	3年	単位数	3単位	担当者	木戸 真子 ・ 武富 理紗

1. 科目の概要および目標

学習の到達目標	情報コンテンツの開発に関する知識と技術を実際の作業を通して習得させ、総合的に活用する能力と態度を育てる。
使用教科書・機材	Windows10、MacOS X、Adobe CC、AdobeCS5、デジタルビデオカメラ、ボイスレコーダー その他、適宜ワークシートを使用する

2. 評価の観点

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
コンテンツの制作と発信について体系的・系統的に理解するとともに、関連する技術を身に着ける。	情報社会におけるコンテンツの制作と発信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。	情報社会で必要とされるコンテンツの創造を目指して自ら学び、コンテンツの制作と発信に主体的かつ共同的に取り組む態度を養う
<ul style="list-style-type: none"> <li>作品</li> <li>ワークシート</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>企画書</li> <li>絵コンテ</li> <li>発表態度</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>作業報告日誌</li> <li>授業態度</li> </ul>

3. 各学期及び学年末の学習成績の評価

評価の観点を踏まえ学習状況の評価を数値化し、1, 2, 3学期は100点法により、学年末は5段階によって評定する。

科目の目標に対する実現状況	100点法評価	5段階評定
十分満足できるもののうち、特に程度が高い	100～80	5
十分満足できる	79～65	4
おおむね満足できる	64～50	3
努力を要する	49～35	2
努力を要すると判断されるもののうち、特に程度が低い	34以下	1

4. 年間指導計画

学期	月	指導項目	おもな学習内容
1		オリエンテーション	実習における心構えや実習計画、実習装置等の説明
	4	学科紹介 CM	【動画のコンテンツ】 ・企画の立案、シナリオ及び絵コンテの作成を立て、様々な撮影技法について学ぶ。 ・動画の制作と編集に必要な知識と技術、デジタルカメラ、デジタルビデオカメラなどの関連機器を利用した動画の撮影やデータの取り込みについて扱う。
	5		
	6		【情報社会とコンテンツ】 ・メディアの特性を活かしながら、様々なメディアを統合し動画を完成させる ・完成した作品を振り返りながら著作権保護の必要性について考える ・動画コンテンツが果たしている役割や及ぼしている影響について考える
7			

2	9	問題解決のための 動画制作	<b>【動画のコンテンツ】</b> 具体的な作品制作の事例などを取り上げ、Adobe AfterEffects や Adobe Premiere を使用し、作品を制作する。 協働学習において主体的な学習をし、作品の内容を適切に表現するように配慮する。また、作品を自己評価や相互評価して作品を改善させる。
	10		
	11		
	12		
3	1	データバックアップ	<b>【コンテンツの発信】</b> ・発信したコンテンツについては、自己評価や相互評価を行うとともに、それらを基にした改善についても扱う
	2		

科目名	3年選択A Webデザイン シラバス
-----	--------------------

校長	教頭	教頭	教諭

担当者氏名	
-------	--

学 科	コンピュータデザイン科	単 位 数	2	学年・組	3年8組
使用教科書	なし				
副 教 材	気づけばプロ並みPHPショッピングカート作りにチャレンジ、自主教材プリント				

<b>科目の内容と学習到達目標</b>
<p>○科目の内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・HTML、CSS、JavaScriptに加え、PHP言語を使ったWebページの作成。</li> <li>・データベースの構築と基本操作</li> <li>・データベースとWebページの連携。</li> <li>・情報発信をインターネット上で行うときの、著作権やネチケット、ネットモラルについて理解し、高度情報社会における重要性を認識する。</li> </ul> <p>○学習到達目標</p> <p>WWWを支える技術とWebの特性を活かしたデザイン技法を身につけるとともに、コンセプトに従って、ターゲットの閲覧環境やユーザビリティに配慮したサイトを構築する</p>

<b>科目の評価方法</b>
<p>①提出物(ノート、作品、レポート)</p> <p>②課題のオリジナル性</p> <p>③授業における積極性</p> <p>④授業態度</p> <p>⑤出席状況</p> <p>以上のことを総合的に考慮して評価する。</p>

<b>実習における留意点</b>
<p>①コンピュータ室の利用における注意事項(オリエンテーション時に説明)を守ること。</p> <p>②ディスプレイ、キーボード、マウス、プリンタなどの周辺機器を大切に扱うこと。</p> <p>③プレス機などを使用するときは必ず2人以上の職員で指導を行う。</p> <p>④実習中に教室外へ出る場合は、名札をかけること。</p>

学習計画			
学習のねらい	期	月	学習内容
サーバの構築。 PHPの基礎的な知識を習得させ、実際にPHPを使用したサイトを作成させると同時にPHPの基礎的な技術を習得させる。 Webサイト構築フローについて考えさせ、Webサイトを構築していく上での基礎的な知識を習得させる。	1 学期	4 5 6 7	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリエンテーション</li> <li>・サーバ構築の基礎 Webサーバ、データベースサーバ、SQLについてなど</li> <li>・PHP PHP言語の基礎</li> <li>・Webサイト構築フロー アクセシビリティ、ユニバーサルデザイン</li> </ul>
夏季休業			
1学期で学んだ基礎的な知識と技術を応用させるとともに、Webサイトを構築していく上での注意点やWebサイトを見る側の視点からサイトを構築していくための知識を習得させる。	2 学期	9 10 11 12	<ul style="list-style-type: none"> <li>・個人作品制作 与えられたテーマに沿ったサイトを個人で作成させる。</li> </ul>
グループの活動を通して、協同作業の重要性について考えさせる。	3 学期	1 2 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループ作品制作 グループで分業し、テーマに沿ったWebサイトを構築する。</li> </ul>

評価の観点・方法			
・評価方法は、「科目の評価方法」をもとに以下の観点で総合的に評価する。			
関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
WWWを支える技術と表現手法について関心を持ち、創意工夫し課題に積極的に取り組もうとする	対象者とその閲覧環境を想定して、収集した情報を分類・組織化し、サイト構造を考えることができる	対象者とその閲覧環境を想定して、収集した情報を分類・組織化し、Webの特性を考慮したサイトを構築できる	デザインエレメントやWebの役割特性を理解し、サーバ構築に必要なネットワークやコンピュータに関する知識を身に付けている

使用教材・教具等		コンピュータ
①提出物 ②課題のオリジナル性 ③授業における積極性 ④授業態度 ⑤出席状況	1 学期	課 題：PHPを使った作品制作 提出物：作品、レポートなど
	2 学期	課 題：与えられたテーマに沿ったサイト構築。 提出物：作品、レポートなど
	3 学期	課 題：テーマに沿ったWebサイトをグループで構築する。 提出物：作品、レポートなど

備考
・このシラバスはコンピュータデザイン科3学年の生徒を対象としたものである。

科目名	3年選択A ITビジネス シラバス
-----	-------------------

校長	教頭	教頭	担当教諭

担当者氏名	
-------	--

学 科	コンピュータデザイン科	単 位 数	2	学年・組	3年8組(選択A)
使用教科書	なし				
副 教 材	基本情報技術者の午後対策Python編				

<b>科目の内容と学習到達目標</b>
<p>情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習活動を行うなどを通して、プログラミングに必要な資質・能力を次のとおり育成することを目指す。</p> <p>(1) プログラミングについて体系的・系統的に理解するとともに、関連する技術を身につけるようにする。</p> <p>(2) プログラミング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。</p> <p>(3) 情報システムの開発と運用・保守を目指して自ら学び、情報社会の発展に向けた情報システムのプログラミングに主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。</p> <p>また、基本情報技術者試験の午後問題にある、アルゴリズムやプログラミングの分野の問題が解けるレベルになることを目標とし、自分で好きなゲームの制作ができるようになることを目指す。</p>

<b>科目の評価方法</b>
<p>①定期考査          ②授業態度          ③出席状況          ④小テスト          ⑤提出物</p> <p>以上のことを総合的に考慮して評価する。</p>

<b>実習における留意点</b>
<p>①コンピュータ室の利用における注意事項（オリエンテーション時に説明）を守ること。</p> <p>②ディスプレイ、キーボード、マウス、プリンタなどの周辺機器を大切に扱うこと。</p>

<b>学習計画</b>			
学習のねらい	期	月	学習内容
Pythonはオブジェクト指向型の言語である。オブジェクト同士の相互作用としてシステムをとらえることで、プログラムの保守性と再利用性を上げることが理解する。オブジェクト指向でのゲーム開発方法を例題を通して学び、例題を元にオリジナルゲームを開発する。	1 学 期	4	クラスとオブジェクト指向 ・オブジェクト指向
		5	・クラス
		6	・オブジェクト指向問題 オブジェクト指向でゲーム開発
		7	・例題 ・オリジナルゲームの開発

夏季休業			
データを保持するときの、配列・スタック・キュー・リストなどの様々なデータ構造を理解する。 プログラムを効率的に作ることが出来るように、よく利用される定番アルゴリズムを理解する。 定番アルゴリズムを組み込んだゲーム開発を例題を通して学び、例題を元にオリジナルゲームを開発する。	2 学 期	9	データ構造とアルゴリズム
		10	・データ構造
		11	・アルゴリズム ・アルゴリズム問題
		12	アルゴリズムでゲーム開発 ・例題 ・オリジナルゲームの開発
データサイエンスにおいてスタンダードとなっているPythonの数値演算や統計分析などの豊富なライブラリを使用することができる。また、データ分析を行い、実社会に役立てる応用力を身に付ける。	3 学 期	1	データサイエンスとAI
		2	・データサイエンス
		3	・データ分析用ライブラリ ・AI関連技術

**評価の観点・方法**  
 ・評価方法は、「科目の評価方法」をもとに以下の観点で総合的に評価する。

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
プログラミングについて体系的・系統的に理解するとともに、関連する技術が身についている。	プログラミング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が身についている。	情報システムの開発と運用・保守を目指して自ら学び、情報社会の発展に向けた情報システムのプログラミングに主体的かつ協働的に取り組む態度が身についている。

使用教材・教具等		コンピュータ、プロジェクタ、プリント
①定期考査	1 学 期	課 題：学習プリント、小テスト 提出物：授業で学習したプリント、実習で制作したデータファイル
②授業態度	2 学 期	課 題：学習プリント、小テスト 提出物：授業で学習したプリント、実習で制作したデータファイル
③出席状況		
	3 学 期	課 題：学習プリント、小テスト 提出物：授業で学習したプリント、実習で制作したデータファイル

**備考**  
 ・このシラバスはコンピュータデザイン科3学年の生徒を対象としたものである。



科目名	表現メディアの編集と表現 シラバス				
		校長	教頭	教頭	担当教諭
		担当者氏名			
学 科	コンピュータデザイン科	単 位 数	2	学年・組	3年8組
使用教科書	なし				
副 教 材	自主作成ワークシート				

<b>科目の内容と学習到達目標</b>					
○科目の内容 表現に用いられるメディアの種類と特性に関する基礎的事項 さまざまなメディアを組み合わせた情報コンテンツ制作 コンテストに応募することで、表現や技術の向上を図る					
○学習到達目標 コンピュータによる情報コンテンツの制作にあたって必要な表現メディアの編集と表現に関する基礎的な知識と技術を習得させるとともに、それらを実際に活用できる。					

<b>科目の評価方法</b>					
①提出物(ファイル、作品、レポート) ②課題のオリジナル性 ③授業における積極性 ④授業態度 ⑤出席状況 以上のことを総合的に考慮して評価する。					

<b>実習における留意点</b>					
①コンピュータ室の利用における注意事項(オリエンテーション時に説明)を守ること。 ②ディスプレイ、キーボード、マウス、プリンタなどの周辺機器を大切に扱うこと。 ③プレス機などを使用するときは必ず2人以上の職員で指導を行う。 ④実習中に教室外へ出る場合は、名札をかけること。					

<b>学習計画</b>					
学習のねらい	期	月	学習内容		
<ul style="list-style-type: none"> <li>目的に応じたメディアの選択・編集等の活用ができるようになる。</li> <li>目的に応じてコンピュータグラフィックスを用いた情報の表現・伝達ができるようになる。</li> </ul>	1 学 期	4	ITまつりポスターデザインやパソコン甲子園の作品を作成する。		
		5	競技内容を理解し、テーマに即したデザインを考える力を身につかせる。		
		6			
		7			
夏季休業					

全国図書館POPコンテスト or ビジネス向け 年賀状デザイン ①コンセプトを設定する ②作品制作 ③出来映えについて ④専門の知識・技能を入れたか ⑤作品の将来性	2 学 期	9	・市場調査を行いどのような絵柄が流行しているのか調査してみる。 ・生徒の意志・状況を俯瞰しながら適宜助言を与えること。 ・生徒の視野を広げることを意識した指導を行うこと。
		10	
		11	
		12	
・オリジナル缶バッジ制作	3 学 期	1	・オリジナル缶バッジ制作
		2	
		3	

### 評価の観点・方法

・評価方法は、「科目の評価方法」をもとに以下の観点で総合的に評価する。

関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
・情報コンテンツ制作時に目的に応じてメディアの特性や編集についてより深く学び考えて活用しようとしているか。	・情報コンテンツ制作時にその目的に応じてメディアを選択したり組み合わせたりして制作・公表できる。	・各メディアを目的に応じて編集できる。  ・各メディアを統合して編集できる。	・各メディアの特性及び編集方法について理解している。  ・各メディアを統合して編集する方法を知っている。

### 使用教材・教具等

コンピュータ、プレス機、カッティングシート、昇華プリンタ

①提出物 ②課題のオリジナル性 ③授業における積極性 ④授業態度 ⑤出席状況	1 学 期	課 題：タイポグラフィ及び静止画作品 提出物：作品、レポートなど
	2 学 期	課 題：楽曲及び映像作品 提出物：作品、レポートなど
	3 学 期	課 題：情報コンテンツ（マルチメディア作品） 提出物：作品、レポートなど

### 備考

・このシラバスはコンピュータデザイン科3学年の生徒を対象としたものである。