

### 学習指導と学習評価の工夫・改善点の概要

- ・デザインから制作までのプロセスを経験することで、問題発見・解決能力や自らの学びを見通す力を養った。
- ・地域貢献活動を通じて、地域のニーズを理解し、協力してプロジェクトを進めることで、社会性や責任感を育んだ。

### 評価規準

- 【知・技】デザインソフトの使い方を理解し、デザインの独創性や要望にあうように完成度を高めている。
- 【思・判・表】地域のニーズに合わせたコンテンツの制作に向け、改善点の発見や修正をしている。
- 【主】担当の方やチームメンバーと協力し、情報の共有や要望に応えられるように取り組もうとしている。

### 情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、情報技術を活用して問題の発見・解決を行う学習活動の充実を踏まえた新たな価値の創造を目指した学び

#### ①ヒアリング

情報機器等を活用し、箕輪町や地域と連携し、地域貢献活動を推進するとともに、制作したコンテンツについての振り返りを行う。

#### ②デザインの提案

##### ①ヒアリング

箕輪町商工観光課、教育委員会等にヒアリングを行い、連携できるものを伺う。みのわ祭り（地域のお祭り）のキーホルダーやモルック大会の賞品の制作の依頼をいただく。文書作成ソフトを使用し、要望・アイデアを正確にまとめる。

#### ③作品の加工

##### ②デザインの提案

デザインソフトを用いデザイン案を制作する。提案する際は、加工する材料（木材、アクリル等）や大きさ、厚みについて、表計算ソフトを用いコストや加工時間を比較する。

#### ④まとめ・振り返り

##### ③作品の加工

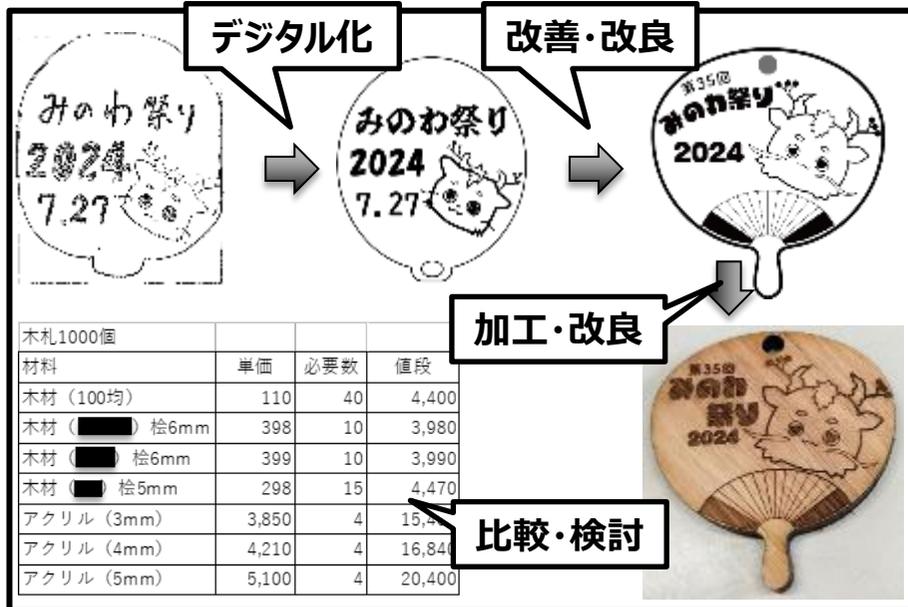
レーザー加工機を使用し加工する。

##### ④まとめ・振り返り

コンテンツの利用者にアンケートなどを行い、コンテンツに対する評価を確認する。次年度につながるよう改良点などをまとめる。

# 【「情報Ⅱ」コンテンツの制作、情報機器を活用した地域貢献】②

【図① デジタル化、加工の流れ・提案資料】



【図② 制作の様子】



## 【情報Ⅰの復習事項】

- ・問題解決 情報収集・整理・分析・提案
- ・画像の表現 アナログデータ（手書きのイラスト）のデジタル化
- ・データの種類 ラスターデータ、ベクターデータ、拡張子
- ・知的財産権（キャラクタの使用）

## 【学習指導の工夫・改善】

### ①PBL（課題解決型学習）の導入

木札などの制作では、デザインから制作までの一連の流れを体験することができた。

### ②地域連携の強化

地域のお祭りや行事と連携し、生徒が制作したものを実際に使用してもらうことで、学校と地域社会とのつながりを深めた。

### ③ICTの活用

デザインソフトやレーザ加工機の使い方（マニュアルや動画）をネットワーク上で共有し、授業時間外でも主体的に学べる環境を整えた。

## 【学習評価の工夫・改善】

### ①ルーブリック評価

プロジェクトの各段階（デザイン、制作、提案など）に対して生徒が自分の進捗を記録し、自己評価をした。

### ②ピア評価の実施

コミュニケーション能力の育成を目的に生徒同士で作品を評価し合うことで、他者の視点を取り入れたフィードバックを得ることを目指した。

### ③自己評価と振り返り

生徒自身が振り返りを大切にするとともに、次年度につなげられるように引き継ぎ事項をまとめた。

【活用した環境等】デザインソフト、文書作成ソフト、表計算ソフトなど

- ・情報 I で扱う情報デザインの考え方や方法をもとに、コンテンツの設計、制作、実行、評価、改善といった一連の過程によって、情報デザインの重要性を理解するとともに、必要なコンテンツを企画する力、情報デザインの考え方や手法を活用する力、評価や改善の方法を考える力を養う活動が行われている。
- ・地域貢献活動として、関係者からのヒアリングに基づき、どのようなコンテンツを提供するのかを、協働学習とPBL(課題解決型学習)を組み合わせた活動をとおり実現していくなかで、コンピテンシーの育成が図られている。
- ・実践校は普通科・工業科を併設しており、学校資源を有効に活用した学科間の連携が図られている。