年間授業計画

第四商業高等学校)（３学年用）

教科：　商業　　科目　課題研究（コンピュータデザイン系）　　単位数：　３　単位

◆対象学年組：第３ 学年　Ａ 組～E組
◆使用教科書（ なし ）
◆教科　　商業　　の目標：

【知 識 及 び 技 能】： 商業の各分野について体系的・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。

【思考力、判断力、表現力等】： ビジネスに関する課題を発見し，職業人に求められる倫理観を踏まえ合理的かつ創造的に解決する力を養う。

【学びに向かう力、人間性等】： 職業人として必要な豊かな人間性を育み，よりよい社会の構築を目指して自ら学び，ビジネス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。

◆科目　　課題研究（コンピュータデザイン系）　　の目標：

【知識及び技能】	【思考力、判断力、表現力等】	【学びに向かう力、人間性等】
・静止画・動画デザイン理に関する知識と技能を習得させ、各種メディアで作成した情報を統合させ、情報を効果的に発信する能力と態度を育てる。 ・コンピュータを活用してビジネス情報を創造的に表現し、分かりやすく説得力のある作品を制作するための知識と技術を習得させる。	コンピュータデザイン作成の知識、技術を活用し、課題作品を自ら発想しクライアントの要望に応える作品づくりをおこなう。	課題作品にたいするコンセプトを的確に捉え。作品を用いてクライアントのコミュニケーションをとる

	単元の具体的な指導目標	指導項目・内容	評価規準	知	思	態	配当時数
1学期	コンピュータデザイン作成のための基礎知識 使用ソフトウェアの基礎知識	年間を通して学ぶ動画データの扱いについてその基礎を学ぶ	コンピュータデザイン作品作成のための基礎知識と作品作成のためのソフトウェア基本操作を習得できたか	○	○	○	10
1学期	外部団体コンペ作品作成 【課題例】 ・自分の好きな曲に合わせた動画「ミュージッククリップ」を制作する。 ・制作にあたっては、企画→立案（絵コンテ）→撮影→編集→評価のサイクルを経験する。 ・日々の暮らしの中で、気になるマナーを決めてそれに対する啓発動画「マナー広告」を制作する。 ・規定の範囲内で作品を制作する。	・導入で、様々な分野の動画作品を紹介する。 ・ＣＭ制作を例にとり、①作品作りのコンセプト②企画の決定③撮影④編集・試写⑤完成品の納品といった制作過程についてメモを取りながら指導していく。 ・各自で選択したＣＭについて調査研究する。 「絵コンテ」「作品のコンセプト」等を分析し、それぞれをレポートとしてまとめる力をつける。 ・メディアにおける広告活動について学習する。具体的にテーマを決め、消費者に購買の意欲を湧かせたり、メッセージを伝えるようなＣＭを制作する。 ・制作にあたっては、チームを決め、企画→立案（絵コンテ）→撮影→編集→評価サイクルを経験する。 ・「著作権」や「プライバシーの保護」など情報モラルの必要性や個人情報のセキュリティ保護の基本を学習させる。 ・映像上での表現方法や慣用表現について、その注意点とともに広く学習させる。	・コンピュータデザイン系ソフトウェアの活用について主体的に関心を持つ。情報収集、処理する実践的な態度を身につけている。 ・コンピュータデザイン系ソフトウェア技術の活用について思考を深め、知識技能を活用する。 ・コンピュータデザイン系ソフトウェア技術に関する基礎・基本的な技術を身に着けている。 ・コンピュータデザイン系ソフトウェア技術に関する基礎・基本的な知識を身につけ、ビジネスの諸活動に関する情報の意義や役割を理解している。	○	○	○	30
2学期				○	○	○	14
2学期				○	○	○	10
3学期	課題研究発表会	・課題研究発表会（2年生向け）		○	○	○	11
						合計	75