

タキソノミーテーブル（教育目標の分類体系：タキソノミー）

科目名 文化情報メディアⅡ

（ 2024年 6月 28日作成）

氏名 櫛 彩見

No.1

内容 (〇〇する 力がある) 事実、概念、 手続き、メタ認知	想起する	理解する	応用する	分析する	評価する	創造する
	(再認、再生)	解釈、例示、分類、推 論、比較、説明	実行、遂行	比較、組織 結果と原因	チェック、判断	生み出す、計画 できる、汎化
1. オリエンテーション	表計算の必要性と検 定について理解でき る。					
2. 表計算基礎			表計算の関数について 理解できる（3級程 度）。			
3. 3Dモデリング基礎1			Blenderの操作方法を 身につけることができ る。			
4. 3Dモデリング基礎2			Blenderで簡単な小物 を作成できる。			
5. 表計算演習1			表計算の関数について 理解できる（2級程 度）。			

6. 表計算演習 2			表計算の関数について理解できる（1級程度）。			
7. 表計算演習 3						検定問題を解答できる。
8. 表計算演習 4						検定問題を解答できる。
9. 表計算演習 5						検定問題を解答できる。
10. メタバース基礎			メタバース（spoke）の使い方を理解できる。			
11. 3Dモデリング制作1						和風の部屋を制作できる
12. 3Dモデリング制作2						和風の部屋を制作できる
13. 3Dモデリング制作3						和風の部屋を制作できる
14. 表計算まとめ						検定問題の合格点をとることができる。
15. 表計算検定						検定に合格できる。

タキソノミーテーブル

学科・専攻【 デジタルアーカイブ専攻

】 科目【 文化情報メディアⅡ

】