

教 科	工 業	科 目	実 習 I
履修条件 対象生徒	全員履修 デザイン科 2 学年		
学習目標	デザインに関わる様々な表現材料・表現技法の特性を基礎的体験学習を通じて理解し、技術力を身に付け、自己の表現したい内容を表現する能力を会得し、ものづくりに対する意欲や基本的態度を養う。		
学習方法	〔授業〕 生徒はグラフィックデザインコース・クラフトデザインコース・美大受験コースの内いずれかを選択する。グラフィックデザインコース選択者はデザイン計画、CG、写真/印刷の3つのショップ、クラフトデザインコース、美大受験は1つのショップで実習する。 〔家庭学習・補習・その他〕 授業時間内で完成できる課題がほとんどであるが、期限に間に合わない場合は家庭もしくは放課後を利用して作品を完成させる。		
学習計画 と ねらい	<p><グラフィックデザインコース></p> <p>1 デザイン計画 (1) デザイン計画について (2) ステッカーの制作 (3) 県の特徴を生かしたブランディングデザインの提案</p> <p>2 CG (1) アニメーションの基礎 (2) 実写を用いたアニメーション制作 (3) ショートアニメーション制作 (4) 編集</p> <p>3 写真/印刷 (1) 写真 (人物撮影・商品撮影・風景撮影・画像調整・プリントアウト) (2) 印刷(シルクスクリーン：手ぬぐい)</p> <p><クラフトデザインコース> セラミッククラフト (1) ろくろ(湯呑み・茶碗・皿) (2) 板づくり(タタラ皿・角鉢) (3) ひもづくり(ポット) (4) 作家・作品調査 (5) 造形基礎</p> <p><美大受験コース> (1) 鉛筆デッサン (2) 彩色画 (3) 色彩構成 (4) 木炭デッサン (5) 鉛筆デッサン (6) 彩色画 (7) 鉛筆デッサン (8) 木炭デッサン</p>	<p>○与えられた条件をもとに、デザインで問題解決を行っていく手法についての理解を深める。 ○イラストレーターの基本的な技法を習得する。 ○愛媛の特色や特産品を生かし、時代や消費者のニーズを踏まえた宿泊施設のブランディングデザインを行う。</p> <p>○複数のソフトウェアを用いて基本的なアニメーション制作について学習する。 ○ロトスコープを用いた方法を習得する。 ○適切なソフトウェアを選択し、表現する能力を養う。 ○制作した全てのアニメーションを1つの動画に総編集することを通して操作方法を習得する。</p> <p>○それぞれの場面に応じたカメラの設定や構図を理解する。 ○Photoshop を活用した写真加工技術を習得する。 ○シルクスクリーンによるショップバッグ柄及び手ぬぐいのパターン柄の制作を通して孔版技法を習得する。</p> <p>○各課題制作を通じて、成形・削り・絵付け・装飾技法・施釉・焼成方法などを修得し、豊かな表現力を養う。 ○作家・作品の調査、研究を行い、作家の背景や制作方法を探るとともに、自身の思考・技巧の向上を図る。</p> <p>○基本形態を意識したかたちの捉え方を習得する。 ○透明水彩の特徴を理解する。 ○具体物を使った構成でバランス感覚を身に付ける。 ○木炭で描く感覚を体得する。 ○鉛筆を使い分けて質感の表現を追求する。 ○透明水彩の特徴を生かした表現方法を修得する。 ○構造を意識した表現を追求する。 ○面を意識した表現を追求する。</p>	
評価基準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に向かう態度
	各分野に関する技術を実際の作業に即して総合的に理解するとともに、関連する技術を身に付けている。	各分野の技術に関する課題を発見し、各分野に携わる者として科学的な根拠に基づき構想を立て解決しようとする力を身に付けている。	各分野に関する技術の向上を目指して自ら学び、各分野の発展に主体的かつ協働的に取り組む態度を身に付けている。
評価方法	○評価の観点「知識・技能」、「思考・判断・表現」、「技能」、「主体的に学習に向かう態度」の3つの観点について総合的な評価を行う。 ○学習態度・意欲・出席の状況及び提出物(作品・レポート)などを総合的に判断して評価する。		

