

教 科	工 業	科 目	デザイン実践
履修条件 対象生徒	選択履修 デザイン科 2学年		
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインと創造活動について企業などにおける実際のデザイン事例を踏まえて理解するとともに、関連する技術を身に付ける。</li> <li>・デザインを構成する基本要素に着目して、デザインと創造活動に関する課題を見いだすとともに、科学的な根拠に基づき構想を立て、結果を検証し改善する。</li> <li>・デザインと創造活動について自ら学び、工業の発展に主体的かつ協働的に取り組む。</li> </ul>		
学習方法	<p>〔授業〕</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・講義を中心に基本的な知識の習得を目指す。</li> <li>・プリントだけではなく、ICT の活用によってデザインの基礎的知識を幅広く理解する。</li> </ul> <p>〔家庭学習〕</p> <p>授業後、授業で使用した教材を teams にアップするので復習に努める。</p> <p>〔補習・その他〕</p> <p>定期考査の状況に応じて、個別補習を行う。</p>		
学習計画 と ねらい	<p>&lt; 1 学期末考査まで &gt;</p> <p>第 2 章 デザインと創造活動</p> <p>(1) 造形活動とデザイン</p> <p>(2) デザインと創造</p> <p>(3) 観察と表示</p> <p>(4) 形態と構成の原理</p> <p>&lt; 2 学期末考査まで &gt;</p> <p>(5) 平面構成</p> <p>(6) 立体構成</p> <p>(7) 色彩</p> <p>(8) 人間要素</p> <p>第 3 章 ビジュアルデザイン</p> <p>(1) ビジュアルデザインの概要</p> <p>(2) グラフィックデザイン</p> <p>&lt; 学年末考査まで &gt;</p> <p>(3) パッケージデザイン</p> <p>(4) 情報とデザイン</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○デザイナーに求められる力について理解する。</li> <li>○デザインと創造活動について、企業などにおける実際のデザイン事例を踏まえて理解する。</li> <li>○デザインを構成する基本要素に着目して、デザインと創造活動に関する課題を見いだす。</li> <li>○ものの見え方、とらえ方、表示及び表現の種類と技法について理解する。</li> <li>○デザインと関わる人間工学、感性工学、造形の心理学などについて理解する。</li> <li>○ビジュアルコミュニケーションデザインの知識を広げる。</li> <li>○サイン、シンボル、マークの知識と造形要素（イラストレーション、写真）を理解し、表現力を高める。</li> <li>○書籍デザインと Web デザインの基礎知識を深める。</li> <li>○カメラと印刷の基礎知識を理解する。</li> <li>○パッケージデザインを通して、社会生活の中でのデザインの重要性を理解する。</li> </ul>	
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
	デザインについて社会や生活との関係を踏まえて理解するとともに、関連する技術を身に付けている。	デザインにより解決できる課題を発見し、技術者として科学的な根拠に基づき構想を立て解決する力を身に付けている。	デザインによる豊かで快適な生活空間を構築する力の向上を目指して自ら学び、工業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	<ul style="list-style-type: none"> <li>○定期考査、学習態度、出席の状況を総合的に判断して評価する。</li> <li>○授業では、発表や話し合いなどの言語活動、レポート、演習への取組など主体的な活動を重視する。</li> </ul>		