

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 デザインコース 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・視覚伝達デザイン領域やきもの工芸デザイン領域・総合デザイン領域の内いずれかを選択する。視覚伝達デザイン領域選択者はデザイン企画、デジタル表現、のプリントデザイン3つのショップ、やきもの工芸デザイン領域、総合デザイン領域は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	<視覚伝達デザイン領域> 1 デザイン企画 (1) デザイン計画について (2) ステッカーの制作 (3) 県の特産品を生かした土産物の提案 2 デジタル表現 (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 3 プリントデザイン (1) 型染 (2) シルクスクリーン <やきもの工芸デザイン領域> (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) 造形基礎(商品開発・陶彫) (5) 作家・作品調査 <総合デザイン領域> (1) 鉛筆デッサン (2) 木炭デッサン (3) 構成デッサン (4) 色彩構成 (5) 立体構成 (6) デザインによる課題解決 ○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土産物の企画とパッケージデザインを行う。 ○手描きの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。 ○伝統的な型染技法について理解し、パターン模様の制作を通して捺染技法を習得する。 ○シルクスクリーン技法を理解し、パターン模様の制作を通して孔版技法を習得する。 ○型染とシルクスクリーンの技法を通してそれぞれの技法に合わせた模様デザインを学習する。 ○各課題制作を通して、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。 ○基本形態を意識したかたちの捉え方を習得する。 ○具体物を使った構成でバランス感覚や空間表現の方法を身に付ける。 ○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。 ○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。 ○地域との連携による実践的デザインプロジェクトを通して課題解決能力を養う。		
評価基準	知識・技術	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。		