※令和３年度以前入学生用

学校番号	T3010D

令和５年度　クラフト科

教科	工業	科目	デザイン材料	単位数	２単位	年次	４年次
使用教科書	なし						
副教材等	プリントなど						

１　担当者からのメッセージ（学習方法等）

3D ソフトと Adobe Illustrator の基礎的な操作方法の習得めざします。操作手順や使用ツールなど、ひとつひとつの操作を理解しながら取り組む必要があります。
それぞれのソフトの特性を理解し目的に応じて計画的に制作に取り組んでいきましょう。

２　学習の到達目標

3D ソフトと Adobe Illustrator の基礎的な操作方法の習得。
それぞれのソフトウェアを目的に応じて使用し、自身の作品を制作し、プレゼンボードにまとめる。

３　学習評価(評価規準と評価方法)

観点	a:関心・意欲・態度	b:思考・判断・表現	c:技能	d:知識・理解
観点の趣旨	デザインソフトの操作習得に意欲的に取り組み、実践的で真剣な態度が身についている。	デザインやアイデアを形にしていくうえで、目的に応じて判断し適切な操作を行っている。自身が考えているものをまとめ表現できている。	デザインソフト基礎的な操作方法を身に付け，目的に応じた操作を行い、作品制作に取り組めている。	デザインソフトを操作するうえで必要な知識を学び、目的にあわせた操作方法を理解している。
評価方法	学習状況の観察 ワークシートの記述 アイデアシート 練習課題 作品 自己評価等	学習状況の観察 アイデアシート 作品 自己評価等	学習状況の観察 アイデアシート 作品 自己評価等	学習状況の観察 アイデアシート 練習課題 作品 自己評価等

上に示す観点に基づいて、学習のまとまりごとに評価し、学年末に５段階の評定にまとめます。
学習内容に応じて、それぞれの観点を適切に配分し、評価します。

※令和３年度以前入学生用

４　学習の活動

学期	単元名	学習内容	主な評価の観点				単元（題材）の評価規準	評価方法
			a	b	c	d		
１学期・２学期初旬	3Dソフトウェア（Fusion360	・３Dソフトについて ・Fsion360の操作方法 ・ライティングについて ・課題制作① ・レンダリングについて	○ ○ ○ ○ ○	 ○ ○ ○ ○	 ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	a: デザインソフトの操作習得に意欲的に取り組んでいる。 b: 課題に合わせて思考を深め、適切に判断し、表現しようとする態度が身についている。 c: 基礎的な操作方法を身に付け、適切に使用できている。 d:課題に合わせた操作方法を理解できている。	学習状況の観察 ワークシート 制作課題 自己評価等
２学期中旬・３学期	Adobe Illustratorについて	・Adobe Illustratorについて ・Adobe Illustratorの操作方法 ・課題制作① ・課題制作②	○ ○ ○ ○	 ○ ○ ○	 ○ ○	○ ○ ○ ○	a: デザインソフトの操作習得に意欲的に取り組んでいる。 b: 課題に合わせて思考を深め、適切に判断し、表現しようとする態度が身についている。 c: 基礎的な操作方法を身に付け、適切に使用できている。 d:課題に合わせた操作方法を理解できている。	学習状況の観察 ワークシート 制作課題 自己評価等

※　表中の観点について　a:関心・意欲・態度　　b:思考・判断・表現
　　c:技能　　d:知識・理解

※　年間指導計画（例）作成上の留意点

・原則として一つの単元（題材）で全ての観点について評価することとなるが、学習内容（小単元）の各項目において特に重点的に評価を行う観点（もしくは重み付けを行う観点）について○を付けている。