学校番号	3010

令和5年度 工業（ビジュアルデザイン） 科

教科	工業	科目	コンピュータ演習	単位数	2 単位	年次	2 年次
使用教科書	自主編成教材						
副教材等	なし						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・授業では課題に対して、自ら考え、周りの人と協働で考える活動を行います。
・を学びます。
・デザイン分野での知識やグラフィック系アプリケーションの操作と作成方法を実践的な課題の身に付けます。
・作品制作には真摯に向き合い、提出期限を必ず守ってください。

履修条件

なし

2　学習の到達目標

⑴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、関連する知識・技術を身に付けるようにする。
⑵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養う。
⑶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めざして自ら学び、工業の発展に主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。

3　評価の観点及びその趣旨

観点	a：知識・技術	b：思考・判断・表現	c：主体的に学習に取り組む態度
観点の趣旨	各課題において役割や技法に関心を持ち、それぞれの特性を理解し、適切に表現する知識・技術を身に付けている。	各課題を社会や生活のニーズの視点で捉え、実際のデザイン事例を踏まえて考察し表現する力、知識や技術を適切な手法を持って選択し、課題を分析したり、分析の過程や結果を考察し、判断することができる。	デザイン案を粘り強く考え、課題を発見して解決をめざしている。技術の習得に向けて、過程を振り返り、改善を試みている。

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。

4　学習の活動

学期	単元名	学習内容	単元（題材）の評価規準	評価方法		
				知(a)	思(b)	主(c)
1	リーフレット	リーフレットの制作 ・フォーマット作成 ・画像処理 ・文字のレイアウト	a:リーフレットの役割ついて理解し、知識や技術を身に付けている。 b:基礎的な知識や技術を身に付け、制作意図に応じて、創造的な表現方法で制作を行っている。 c:情報機器による課題解決に向けて意欲的に取り組み、提出期限を守っている。	観察 ワークシート 作品	観察 ワークシート 作品	観察 ワークシート 作品 提出状況
	文庫本	文庫本カバーデザイン ・フォーマット作成 ・タイトル文字デザイン ・レイアウト	a:文庫本のカバーデザインの役割ついて理解し、知識や技術を身に付けている。 b:基礎的な知識や技術を身に付け、制作意図に応じて、創造的な表現方法で制作を行っている。 c:情報機器による課題解決に向けて意欲的に取り組み、提出期限を守っている。	観察 ワークシート 作品	観察 ワークシート 作品	観察 ワークシート 作品 提出状況
2	ソフトウェアの活用	モーションデザイン ・ソフトの基本操作 ・ツールの習得 ・動きのあるタイポグラフィの作成	a:モーションデザインの特性を理解し、知識・技術を身に付けている。 b:基本操作を身に付け、操作手順を考察し、判断して表現することができる。 c:情報機器による課題解決に向けて意欲的に取り組み、提出期限を守っている。	観察 演習課題 作品	観察 演習課題 作品	観察 演習課題 作品 提出状況
3	プレゼンボード	プレゼンボード制作 ・フォーマット作成 ・写真撮影 ・画像処理 ・文字のレイアウト ・制作	a:プレゼンボードの特性を理解し、知識・技術を身に付けている。 b:基礎的な知識や技術を身に付け、制作意図に応じて、創造的な表現方法で制作を行っている。 c:情報機器による課題解決に向けて意欲的に取り組み、提出期限を守っている。	観察 作品	観察 作品	観察 作品 提出状況

※　表中の観点について　a:知識・技術　b:思考・判断・表現　c:主体的に学習に取り組む態度