学校番号	3010

令和5年度　工業（映像デザイン）　　科

教科	工業	科目	造形基礎	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）

映像制作に必要な、基礎的な造形力を養うことを目的として、3つの項目について学びます。
１）4大印刷技術（凸版・凹版・孔版・平版）の仕組み／孔版および凹版
２）映像表現に必要なアニメーション効果の基礎技術（Adobe Aftter Effects）
３）表現力・描写力を養うためのクロッキー及びデッサン

履修条件

なし

2　学習の到達目標

(1)造形の基礎となる「ものを見る力」「描く力」「構成する力」を身につける。
(2)用具の効果的な使い方を身につける。
(3)様々な技術を身に付け表現方法の幅を広げる

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	制作工程を理解し、制作することができる。 必要条件に合わせた作品を制作することができる。	制作意図に合わせて、作品を構築することができる。 目標を明確に持ち、表現を工夫することができる。 問題が生じたときに、自ら解決すべく周りに相談したり、情報機器を利用して解決方法を模索したりすることができる。	与えられた時間を有効に使い、集中して取り組むことができる。 予定を確認し、スケジュールに合わせて作業することができる。

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	孔版印刷	カッティング技法によるシルクスクリーン制作	a:4大版式（凸版、凹版、平版、孔版）の仕組みを学び、適切な方法で制作することができる。 b:版の仕組みを理解し、独創的に解決策を探究し、科学的な根拠に基づき創造的に解決している。 c:課題を解決する力の向上を目指して自ら学び、工業（デザイン）の発展や社会貢献に主体的かつ協働的に取り組んでいる。	提出作品 レポート	企画書 実習態度 提出作品	企画書 実習態度 振り返り
2	アニメーション	aftereffectsによるアニメーション制作	a:アニメーションの仕組みを学び、適切な方法で制作することができる。 b:アプリケーションで作品制作する工程を通して、適切な思考・判断を行い制作することができる。 c:主体的に課題に取り組むことができる。自主的・継続的な学習を通じ、ものづくりに関する探求・創造的な能力を身に付けようとしている。	提出作品 レポート	企画書 実習態度 提出作品	企画書 実習態度 振り返り
3	凹版印刷	メディウムはがし印刷によるイラスト制作	a:4大版式（凸版、凹版、平版、孔版）の仕組みを学び、適切な方法で製作することができる。 b:版の仕組みを理解し、独創的に解決策を探究し、科学的な根拠に基づき創造的に解決している。 c:課題を解決する力の向上を目指して自ら学び、工業（デザイン）の発展や社会貢献に主体的かつ協働的に取り組んでいる。	提出作品 レポート	企画書 実習態度 提出作品	企画書 実習態度 振り返り

※　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