学校番号	T3010

令和８年度　工業科

教科	工業	科目	映像デザイン	単位数	４単位	年次	４年次
使用教科書	なし						
副教材等	なし						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

企画から素材の撮影、映像編集まで一連の作業を習得しましょう。また、CG アニメーションの制作も体験します。被写体の準備にはこれまでに学んできた実習制作の技術も活用できるでしょう。映像制作ではスタッフが役割を分担・協力して進めることが一般的です。その意味でも、４年間の集大成としての作品作りに挑みましょう。

2　学習の到達目標

【知識及び技術】
映像デザインに係る技術を、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る。

【思考力、判断力、表現力等】
映像表現の目的・意義や役割について、広い視野で自ら考え、基礎的・基本的な知識と技術を活用して適切に判断し、創意工夫する能力を身に付ける。

【学びに向かう力、人間性等】
共同制作において、それぞれの個性を活かし協力して制作する姿勢を養う。

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	カメラワークの基礎知識を理解している。 ストップモーションアニメについて理解している。 CG アニメーションの知識を理解している。 映像デザイン表現を総合的に理解している。 映像機材・編集作業ができる。 撮影素材の制作ができる。 CG アニメーションソフトの操作ができる。 協力して制作を進行できる技能を身につけている。	映像表現に適した企画を考えることができる。 コマ撮り撮影を活かした企画を考えることができる。 CG アニメとコマ撮りアニメとの違いについて考えることができる。 集大成として、共同で取り組める企画を考えることができる。	映像表現･制作への関心を持っている。 映像機材への関心を持っている。 コマ撮りによる映像効果への関心を持っている。 CG アニメーションソフトに関心を持っている。 4 年間学んできたデザイン・造形能力を活かすことができる。

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)
一学期	映像撮影と編集	「紹介ビデオ」企画立案 様々なショットやアングルなど 絵コンテ ビデオカメラによる撮影 映像編集	a：映像機材・編集作業の体験 カメラワークの基礎知識 b：映像に適した企画を考える c：映像表現・制作への関心	授業観察 実習作品 自己評価 相互評価	授業観察 実習作品 自己評価 相互評価	授業観察 実習作品 自己評価 相互評価
	コマ撮りアニメーション	コマ撮りによる特殊表現を企画 撮影素材の準備 スチールカメラによる撮影 映像編集	a：撮影素材の制作 ストップモーションアニメについての理解 b：コマ撮り撮影を活かした企画を考える c：コマ撮り映像に興味を持つ	授業観察 実習作品	授業観察 実習作品	授業観察 実習作品
二学期	CGアニメーション練習	CG アニメーションソフトの解説と練習	a：CGアニメーションソフトの操作 CGアニメーションの知識 b：コマ撮りアニメとの違いについて考える c：アニメーションソフトに関心を持つ	授業観察 実習作品	授業観察 実習作品	授業観察 実習作品
	CGアニメーション実践	CG アニメーションソフトを活用したオリジナル作品の制作	a：CGアニメーションソフトの操作 CGアニメーションの知識 b：CGアニメーションソフトを活かした企画を考える。 c：CGアニメーションソフトの操作	授業観察 実習作品	授業観察 実習作品	授業観察 実習作品

三学期	卒業制作	4年間の集大成として、ここまで学んだことを活かして映像作品を共同制作する	a: 協力して制作を進行できる 映像デザイン表現の総合的理解 b: 集大成として、共同で取り組める企画を考える c: 協力して制作を進行できる	授業観察 実習作品	授業観察 実習作品	授業観察 実習作品

※　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