学校番号	3010

令和8年度　　工業　　科

教科	工業	科目	課題実習Ａ（プロダクト）	単位数	2 単位	年次	3 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）

。デザイナー自らがアイデアを展開し表現していく上で、デザインスケッチは非常に有効な手段です。授業ではパソコンによるイラストレーターや３次元CAD　Rhinoceros（ライノセラス）を使用した立体的なレンダリング技術を学びます。

2　学習の到達目標

【知識及び技能】
プロダクトデザイン分野における3次元CADの操作の知識・技能を養う。
【思考力、判断力、表現力等】
プロダクトデザイン分野におけるソコンの使用方法を身に付け、制作において活用できる。またそれらの　技術で、自分の考えを作品にて表現できる力を養う。
【学びに向かう力、人間性等】
プロダクトデザイン分野におけるデザインスケッチやモデリングに興味を持ち、その技術の向上をめざして意欲的に取り組み、実践的に活用しようとする態度養う。

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	プロダクトデザイン分野における様々な画材の扱い方や3次元CADの操作の知識・技能を身に付けて今後の制作活動に役立てる。	プロダクトデザイン分野におけるパソコンの使用方法を身に付け、制作において活用できる。またそれらの技術で、自分の考えを作品にて表現できる力を養う。	プロダクトデザイン分野におけるデザインスケッチやモデリングに興味を持ち、その技術の向上をめざして意欲的に取り組み、実践的に活用しようとする態度養う。
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学期	パソコンによる立体表現	・基礎形態のレンダリング ・小容器のレンダリング ・文具のデザインとレンダリング	a:パソコンの立体的な表現技法について正しく理解できている。 b:課題に取り組むにあたって適切な時間配分を考え、アイデアや制作を行うことができる。また学んだ技術を生かした表現ができている。 c:パソコンの技法について関心を持ち、作品制作に意欲的に取り組める。	学習状況の観察 作品	学習状況の観察 作品	学習状況の観察 課題の提出状況
2学期	パソコンによる立体表現	・illustratorの基本操作 ・基礎形態の表現 ・家電製品のアイデアスケッチ	a:パソコンの立体的な表現技法について正しく理解できている。 b:課題に取り組むにあたって適切な時間配分を考え、アイデアや制作を行うことができる。また学んだ技術を生かした表現ができている。 c: パソコンの技法について関心を持ち、作品制作に意欲的に取り組める。	学習状況の観察 作品	学習状況の観察 作品	学習状況の観察 課題の提出状況
3学期	パソコンによる立体表現	・ライノセラスの基本操作 ・家電製品のCAD・CG表現	a:パソコンの立体的な表現技法について正しく理解できている。 b:課題に取り組むにあたって適切な時間配分を考え、アイデアや制作を行うことができる。また学んだ技術を生かした表現ができている。 c: パソコンの技法について関心を持ち、作品制作に意欲的に取り組める。	学習状況の観察 作品	学習状況の観察 作品	学習状況の観察 課題の提出状況

※　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