

教科	科目	単位数	学年	学科	区分	使用教科書
工業	コンピュータ造形	2	3・4	デザイン	選択	入門 CG デザイン (CG-ARTS 協会)

1. 学習の到達目標

コンピュータを使用したさまざまなデザイン演習を通して、デジタル技術が日常生活に深く関わっていることを理解する。個々の理解、習熟度に応じてコンピュータを適切に使いこなし、自分のイメージやアイデア通りの表現ができる知識と能力を身につける。

2. 学習の評価

評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評価の規準	コンピュータにおける基本的な知識と技術を性格に理解し、情報として表現できる能力を身に付けている。	コンピュータを活かして情報表現できるような思考・判断能力を身に付け、ソフトウェアを使いこなすことができる。	コンピュータに関心を持ち、その基本的な知識と技術の修得に意欲的に取り組む態度を身に付ける。
評価の方法	授業観察・課題作品	授業観察・実践演習・ワークシート	授業観察・学習への取り組み状況・実践演習

3. 教科からのメッセージ

コンピュータを使ったデジタルの世界は、皆さんの生活に深く関わっています。コンピュータを使って、デジタルデザインの勉強をしながら自分のイメージをより高度な制作物にしていきます。デザインコースはもとより、立体的な造形を主に学習するセラミックコースの生徒も、コンピュータ操作の基礎・基本を踏まえながら、時代に即した高校生らしい表現が可能となります。

4. 年間指導計画

4月	【グラフィックソフト基本操作の習得】 ・イラストレータの基本操作 ・パスによる描画演習 ・レイアウト演習 ・フォトショップの基本操作 ・レイヤーの活用演習 ・画像加工演習 ・合評会、講評
5月	
6月	
7月	
9月	【グラフィックソフト基本操作の応用による作品制作】 ・イラストレータを用いた作品制作 ・マークデザイン ・合評会、講評
10月	
11月	
12月	

12月	【グラフィックソフトのデジタル技術を活用した作品制作】
1月	・イラストレータ、フォトショップを用いた作品制作
2月	・個展チラシ、カタログ、ポスター制作
3月	・CDジャケットなど ・プレゼンテーション能力を養う ・合評会、講評