

教科	科目	単位数	学年	学科	区分	使用教科書
工業	工業技術基礎	2	1	デザイン	必修	工業技術基礎 実教出版

### 1. 学習の到達目標

デザインに関わる制作内容は平面制作から立体制作に至るまで多岐にわたり、それぞれに基礎的な技術が必要となってくる。素描により観察力を身につける。  
また様々な材料体験を行い、立体物への造形力に結びつける。

### 2. 学習の評価

評価の観点	関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
評価の規準	工業（デザイン）に関する基礎的技術について関心を持ち、その改善・向上を目指して意欲的に取り組むとともに、創造的、実践的な態度を身に付けている。	工業の技術に関する諸問題の適切な解決を目指し、広い視野から自ら考え、基礎的な知識と技術を活用して適切に判断し、成果を的確に表現することができる。	工業の技術に関する基礎的な技術を身に付け、安全や環境に配慮し、合理的に計画し、適切に処理する。とともに、その技能を磨く。	工業の各分野に関する基礎的な知識を身に付け、環境との調和の取れた在り方や現代社会における工業の意義や役割を理解している。
評価の方法	出席状況、授業態度、学習の取り組み状況、提出物の状況、提出課題などを総合的に判断して評価します。			

### 3. 教科からのメッセージ

この科目においては、『描く・作る』技術の基礎を習得する。また制作に当たっては学習指導要領で「環境に配慮した技術」が加えられており、材料の有効利用についても学び、2・3年次のプロダクトデザインへ繋げていく。

1年 工業技術基礎 年間指導計画表

単位数（2単位） 工業技術基礎：（実教出版）

目標	デザイン技術に関する基礎的な知識と技術を習得させ、実際に応用する能力と態度を育てる。		
月	大項目	中項目	時数
4	基本形態の素描	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本形態（立方体）を描く</li> <li>・立方体の素描</li> </ul>	6
A パート	素材体験① 木材による彫刻演習	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オブジェ等の立体物を木材で制作</li> </ul>	12
B パート	素材体験② ウレタンによる成形演習	<ul style="list-style-type: none"> <li>・幾何学形態をベースにした立体物をウレタンで制作</li> </ul>	12
C パート	素材体験③ 紙による成形演習	<ul style="list-style-type: none"> <li>・立体物を紙で制作</li> </ul>	12
12 1 2	基本形態の素描	基本形態をなす身の回り品の素描 <ul style="list-style-type: none"> <li>・球体（石膏）</li> <li>・紙箱</li> <li>・コップなど</li> </ul>	28



教科	科目	単位数	学年	学科	区分	使用教科書
工業	実習	4	1	デザイン	必修	情報デザイン 実教出版

### 1. 学習の到達目標

工業の各分野（デザイン）に関する基礎的な技術を実際の作業を通して総合的に習得し、技術革新に主体的に対応できる能力と態度を育てることをねらいとしています。そこで本科の1年次では、基礎デザインの実習を行うものとし、それに必要な用具や道具の正しい使い方を習得し、さらに必要不可欠な色彩や構成の学習を加えた幾何構成等のビジュアルデザイン実習とします。

### 2. 学習の評価

評価の観点	関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
評価の規準	課題の趣旨に関心を持ち、早く丁寧な作業ができるように意欲的に取り組むことができる。	課題の提示から提出まで制作過程を計画的な判断のもと取り組み、表現することができる。	道具の正しい使い方を理解し、目的に合わせて適切な技能を身に着けることができる。	課題の条件を正確に理解して制作し、合評会において学習した知識を生かすことができる。
評価の方法	出席状況、授業態度、学習の取り組み状況、課題などの提出物の状況、公募作品の出品状況やその実績などを総合的に判断して評価します。			

### 3. 教科からのメッセージ

デザインと聞くと一般的には、ポスターや色彩パターンをあげる人が多いと思います。実習（1年）では、デザイナーの卵としてプロ御用達の発色の良いポスターカラーなどの用具や、面相筆や烏口などの道具を正しく使用して表現できるように学習します。それらの技術の習得に始まり、理想の表現に必要な色彩や構成の基礎知識を習得します。また、デザインは、ある情報をより多くの人に正しく理解してもらえるように表現できなくてはなりません。そのために必要な基礎知識も学習していきます。

## 1年 実習 年間指導計画表

単位数（4単位） 教科書：情報デザイン（実教出版）

目標	デザインを学ぶ上で避けては通れない基本的技術と知識を身につける。また演習作品の制作を通して構成力や色彩感覚を身につける。		
月	大項目	中項目	時数
4	構成1	ストライプの練習	20
5	構成2 合評会	同心円の練習	
6	構成3	線による構成	30
7	合評会		
	構成4 合評会	矩形による構成	
9	構成5	円による構成	12
10	合評会		
10	構成6	角柱による構成	28
11	合評会		
12	構成7	ポスターの制作（B2） （国際陶磁展ポスター制作）	18
	合評会		
1	構成8	進級課題（B3）	32
2	進級課題 合評会	（ものづくり大会冊子表紙原画制作）	

教科	科目	単位数	学年	学科	区分	使用教科書
工業	製図	2	1	デザイン	必修	デザイン製図実教出版

### 1. 学習の到達目標

製図は製品を作る上では必要な「言葉」です。平面、立体を問わず、正確な作図法を理解することは、デザインの勉強をする上でも必要な技能です。多角形や円の図法は、平面構成をする上で必要であり、三面図（平面図・立面図・側面図）は、立体（プロダクトデザイン）を学習する上で必要です。この技能が身に付いているかどうかで作品制作の幅が広がります。空間認識力が身につくように、基礎的な作図法から一つ一つ丁寧に学習することを目標にしています。

### 2. 学習の評価

評価の観点	関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
評価の規準	製図（平面図法、立体図法）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。	製図の過程で工夫し、作成した図面（平面図、三面図）を読み取る能力とわかりやすい表示技術を身に付けている。	製図に関する定規、コンパスなどの正しい使用法を身につける。	基礎製図及びインテリア製図における基本的な規格、作図法等を知り、図面を正確に理解する能力を身に付けている
評価の方法	出席状況、授業態度、学習の取り組み状況、課題・宿題・ノートなどの提出物の状況、定期考査、小テストなどを総合的に判断して評価します。			

### 3. 教科からのメッセージ

予習・復習が大切な教科です。その日に学習したことは、言葉では表現できないので必ず復習するようにしましょう。ワークシートを使ったり、作図の横に作図法を解説するコメントを書いたりして、丁寧な授業をしています。理解できない生徒は表情でわかりますので、再度説明をして皆が製図の楽しさを感じてもらえるように努力します。

作図法のきっかけがつかめれば、まるでパズルを解くような楽しさを感じてもらえると思います。肩を張らずに授業を受けて、「ものづくり」の楽しさを感じてください。

月	大項目	中項目	時数
4	第1章 デザインと製図第1節 デザイン製図について	1. 製図 2. 設計（デザイン） 3. インテリア製図と設計者	2
	第2節 製図の用具と材料	1. 製図用具 2. 表現技法に用いる用具と材料	1
5	第3節 図法1	1. 平面図法 i. 直線に関する図法 ii. 平面に関する図法 iii. 円に関する図法	13
6		iv. 接触角に関する図法 v. 曲線に関する図法	
7	第2章 製図の基礎第1節 製図の規約	1. 製図の条件 2. 尺度及び線と文字 3. 寸法記入法	6
9	第2節 図法2	1. 立体図法 i. 投影図法の基礎	16

10		ii. 第三角法    iii. 斜投影図 法	
11		iv. 等角投影図法	14
12		V. 透視図	
1	第3章 製図の実際	1. レンダリング	6
2		2. 食器・家具製図	12
3			



教科	科目	単位数	学年	学科	区分	使用教科書
工業	情報技術基礎	2	1	デザイン	必修	新情報技術基礎 実教出版

### 1. 学習の到達目標

近年、デザインの制作および制作工程において、コンピュータを使った情報表現は必要不可欠なものとなっています。手仕事としての視覚伝達デザインにおいても、コンピュータを使つての文字組や編集など、デジタル化されている部分が多いです。さらにインターネットやコンピュータグラフィックスなど、これまでの画像のみの表現に加えて音声や動画などの情報表現が求められています。

そこで、これらの表現に必要なコンピュータの知識およびデータの制作・管理方法、グラフィックソフトを使うための基本的な知識と操作方法、タイピングなど、情報技術に関する基礎的な知識を習得するとともに、年々進化している情報化社会に対応できる内容とするものです。

### 2. 学習の評価

評価の観点	関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
評価の規準	CGなどマルチメディアに関心を持ち、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。	CGなどマルチメディアを活かして表現できるような思考・判断能力を身に付けている。	CGなどマルチメディアを活かした技術を身に付け、ソフトウェアを使いこなすことができる。	CGなどマルチメディアにおける基本的な知識と技術を性格に理解し、表現できる能力を身に付けている
評価の方法	出席状況、授業態度、学習の取り組み状況、課題・ノートなどの提出物の状況、定期考査、検定試験結果などを総合的に判断して評価します。			

### 3. 教科からのメッセージ

コンピュータやネットワークを使用するための知識や技術なので、ほとんど外来語でカタカナ言葉が多いことが特徴です。それらの意味や語句を覚えることは大変ですが、全てWebデザインやデジタル映像編集などのコンピュータグラフィックスに必要なことばかりなので、技術を学ぶためにも必要となってきます。実習で筆や烏口を使い、多彩な色彩のポスターカラーで表現できるように、情報技術基礎で学習したことを生かして、コンピュータや様々なソフトウェアを使って自分の思い通りに表現できるようになりましょう。

## 1年 情報技術基礎 年間指導計画表

単位数（2単位） 教科書：新情報技術基礎（実教出版）

目標	情報に関する基礎的な知識と技術を習得させ、コンピュータを実際に活用できる能力と態度を育てる。		
月	大項目	中項目	時数
4 5	産業社会と情報技術	ア 産業社会の変化 イ 情報モラルとセキュリティ ウ 情報機器とその進展	14
6 7	コンピュータシステム	ア コンピュータのシステム イ コンピュータのハードウェア ウ オペレーティングシステムの基礎 エ アプリケーションソフトウェアの利用 オ ネットワーク	14
8 9 10 11 12	CGデザインの基礎	ア CGとは イ 表現の基礎 ウ 2次元CGと写真撮影 エ 3次元CGの制作 オ 技術の基礎 カ 知的財産権	26
1 2 3	情報技術の活用	ア マルチメディアの活用 イ 情報の収集と活用 ウ ドキュメンテーションの技法 エ プレゼンテーションの技法	16

教科	科目	単位数	学年	学科	区分	使用教科書
工業	デザイン技術	2	1	デザイン	必修	デザイン技術（海文堂）

### 1. 学習の到達目標

デザイン技術に関する基礎的な知識と技術を習得させ、実際に創造し応用する能力と態度を育てる。一年時では、学習指導要領における（1）デザインの基礎、（5）デザイン企画の内容を学習する。教科書の136ページまでを学習し、以降は2年時で取り扱うものとする。

### 2. 学習の評価

評価の観点	関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
評価の規準	デザインを取り巻く技術について関心を持ち、日常生活の中にある事象を、デザインの観点で多角的に分析する意欲と、自分の創造につなげる態度を持つとする。	デザインに関する知識や技術が実際の表現にどう活用されているかを多角的に捉えることができ、デザインが社会に対して担う必要性や責任、重要性などを学習した内容から客観的に判断できる。	デザインに関する知識や技術を実際の創造、表現活動や社会と照らして、客観的なプレゼンテーション（分析や討論）ができ、またそれらが有機的に反映された自己のデザイン表現ができる。	デザインに関する各分野の知識や技術を的確に把握し、実際の創造表現活動に活用、応用できる能力を持ち、社会におけるデザインの役割や責任、必要性を理解している。
評価の方法	出席状況、授業態度、学習の取り組み状況（ノート）、提出物の状況、提出課題および定期テストなどを総合的に判断して評価します。			

### 3. 教科からのメッセージ

デザイン技術はデザインを学ぼううえで、知識として身につける重要な科目です。デザインの基本的な考え方、デザイン企画やマーケティングの実際的な内容を学習します。また、座学で学習した内容の確認としての演習を取り入れることもあります。

# 1年 デザイン技術 年間指導計画表

単位数（2単位） 教科書：デザイン技術（海文堂出版株式会社）

目標	デザイン技術に関する基礎的な知識と技術を習得させ、実際に創造し応用する能力と態度を育てる。		
月	大項目	中項目	時数
4	第1章 はじめに	第1節 デザインとは 第2節 デザインの領域 第3節 造形活動とデザイン 第4節 デザインの展開と未来	6
5	第2章	第6節 色彩	14
6	第2章 デザインの基礎	第1節 デザインの用具と用法	6
7		第2節 観察と表示	10
9	第2章 デザインの基礎	第3節 形態と構成の原理	24
10			
11	第2章 デザインの基礎	第4節 平面構成	10
12		第5節 立体構成	
1			
2			
3			

