

教科	科目	単位数	学年	学科	区分	使用教科書
工業	実習	6	2	デザイン	必修	なし

### 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させ、技術革新に主体的に対応できる能力と態度を育てる。2年次は基礎デザインの実習の中でも観察と表示、表現の技法、平面構成、コンピュータグラフィック等を行うものとし、さらに必要不可欠な構成の学習を加えた基礎構成の実習とする。

### 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	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むことができる。	道具の正しい使い方を理解し、表現に合わせて適度に応用しながら使用することができ、イメージ通りの表現ができる。	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、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

1年生では幾何形体による基礎構成と配色計画について学びましたが、2年生では、観察から表示、平面構成（具体物を使った構成や、抽象的なイメージ表現）、イラストレーション、グラフィック等を学びます。また、課題の中で様々な表現方法も学んでいきます。

## 2年 実習 年間指導計画表

単位数（6単位）

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させ、技術革新に主体的に対応できる能力と態度を育てる。		
月	大項目	中項目	時数
4	モチーフ構成	人工物のモチーフ構成1	18
5		人工物のモチーフ構成2	24
6	モチーフ構成	自然物のモチーフ構成1	21
7		自然物のモチーフ構成2	21
9	さまざまな技法演習	スパッタリング、等のモダンテクニックを使ってサンプリング	24
10	イメージ構成	音楽を聴いてそのイメージを表現する。	24
11	表紙絵デザイン	イラスト+文字組	30
12	ポスター	有田陶器市ポスター	
1	進級課題	スーパーリアリズム	48
2			
3			

教科	科 目	単位数	学年	学科	区分	使用教科書
工業	製 図	2	2	デザイン	選択	デザイン製図 実教出版

### 1. 学習の到達目標

パッケージや立体物を制作するために必要な図面の見方や書き方を身につけます。どこにどのような表示をすればいいのか、誰が見てもわかりやすい図面を書くための判断力を養っていきます。実際に考案した形状を図面に起こし、提案できる技術を身につけます。

### 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
評価の基準	製図に関する基礎的技術について関心を持ち、デザイン分野に生かすよう創造的、実践的に取り組んでいる。	立体図から展開図を起こすための適切な表示法を考える。	デザイン分野における基礎的な技術を身につけ、様々な作品制作において応用し、的確に表現できる。	図面の見方が理解できている。適切な表示法が理解できている。他の作品制作に応用できることを知っている。
評価の方法	出席状況 授業態度 作図プリント 定期考査 アイデア 作品 提出期限を守る			

### 3. 教科からのメッセージ

デザインでは2, 3年の専門科目の中で『プロダクトデザイン』という立体制作に取り組む授業があります。これは工業製品のモデル製作を主とするものですので、図面を書くこととなります。3年の『課題研究』でも図面制作が必要な人も出てくると思います。アイデアスケッチから図面を起こすことで、材料がどのくらい必要のかがわかり、計画的な制作をすすめていくことができます。機械や電気、建築製図に比べれば基本的な約束事は少なく、決して難しいものではありません。幅広いデザイン分野で仕事をしていくために身につける知識・技術に絞った学習内容です。

また自分で考案した形状の製品モデルを、図面化して提案する演習も行います。意匠権（デザインパテント）についても併せて学習します。

2年 製図 年間指導計画表 単位数（2単位）

目 標	製図をする上で必要な規約を踏まえて、制作図や設計図から立体形状を正しく読み取り、正しい図法で作りたい立体を図面に起こすことができる知識と能力を育てる。また、コンピュータなどを用いた立体表現の基礎を身につける。		
	大 項 目	小 項 目	時 数
4 月	オリエンテーション	・デザイン分野における設計図の位置づけ	2
5 月	製図の規約	<ul style="list-style-type: none"> <li>・正しい製図法とは</li> <li>・製図の条件</li> <li>・尺度および線と文字</li> <li>・寸法記入法</li> </ul>	1 2
6 月	三面図・発想法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・身の回りの製品を図面に起こす</li> </ul>	8
9 月		<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリジナルデザイン作品製図・制作</li> </ul>	4
10 月		<ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 意匠権セミナー ※意匠権についての知識</li> </ul>	4
11 月		<ul style="list-style-type: none"> <li>(2) デザインパテントコンテスト出品</li> </ul>	1 6
12 月	表現技法と応用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カードデザインコンテスト出品</li> </ul>	1 6
1 月		<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータを用いた3D表現 (3Dプリンタでの表現)</li> </ul>	1 2
2 月			

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	2	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。学習指導要領の内容において、デザイン科では1年時に「(1) デザインの基礎」を学習している。そこで2年時は、「(5) デザイン企画」「(2) ビジュアルデザイン」を扱うものとする。

### 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、提出物の状況、提出課題等を総合的に判断して評価します。定期考査を実施することもあります。			

### 3. 教科からのメッセージ

デザイン技術 はデザインを学ぶうえで、知識として身につける重要な科目です。マーケティングやブランディング、ビジュアルコミュニケーションデザインの実践的な内容を学習します。新聞広告制作は、実践的な課題として この科目で取り扱います。

## 2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3章 デザイン企画	第1節 マーケティング	4
5		第2節 マーケティングとデザイン	6
		第3節 組織と進行	2
6	第4章 ビジュアルコミュニケーションデザイン	第1節 視覚伝達とその要素	2
7		1. ビジュアルデザインコミュニケーションのはじまり	
		2. 構成要素とは 3. イラストレーションと写真	
8	第4章 ビジュアルコミュニケーションデザイン	第2節 グラフィックデザイン	8
9		1. グラフィックデザインとは	
10		2. 広告デザイン	
11	第4章 ビジュアルコミュニケーションデザイン	3. 編集デザイン	1 3
12			
1	第4章 ビジュアルコミュニケーションデザイン	第3節 パッケージデザイン	2
2		1. パッケージデザインとは	
3		2. パッケージの材料と適正 3. パッケージの展示効果	

教科	科目	単位数	学年	学科	区分	使用教科書
工業	プロダクトデザイン	2	2	デザイン	必修	デザイン材料

### 1. 学習の到達目標

プロダクトデザインでは工業製品のモデルを作ること学びます。工業製品とは工場で大規模生産できるものを言いますが、生産に入るためにはその商品の元となるモデルが必要です。この科目は2, 3年の2年間で学びますが、2年次はアイデアからモデル制作までの製作工程を学ぶことを目標とします。

### 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	制作に関する技術に関心を持ち、生活の改善・向上を目指し、創造的、実践的態度を養う。	制作に関する技術およびその用途に関する問題を広い視野から考え、その解決策を適切に判断し、創意工夫する能力を身につけている。	環境に適応した製品を作り出すために製品に関する基礎的な技能・技術を身につけ、計画性のある処理能力と表現能力を身につけている。	あらゆる生活の中においてプロダクトデザインが果たすべき役割について学び、その必要性について理解している。
評価の方法	出席状況、授業態度、アイデア、作業能力、作品、提出期限を守る			

### 3. 教科からのメッセージ

小さな文具品から家庭で使う日用品、大きな自動車に至るまで、およそ工場生産される製品が生み出されるまでにはたくさんの工程があります。

まずたくさんのアイデアを考え、いくつか絞ってそれぞれのモデルを作り、その中から最終のアイデアを決めるために実物大のモデル（試作品）を数点作り、最終決定をします。

決定したモデルをもとに製品が作られます。

なぜモデルが必要かというと、ペーパープランだけだと、触った時の感触や使いやすさ、見た目の大きさなどが分からないからです。

製品は機械の操作ができれば誰でもできると思いがちですが、生産に至るまでにはアイデアからモデル作りという地道な手作業が必要なのです。

社会や生活に役立つものづくりに興味を持って、取り組んでもらいたい。

2年プロダクトデザイン 年間指導計画表 単位数（2単位） 教科書：デザイン材料

目標	社会生活に適応した、より使いやすい製品のアイデアを考え、それらのモデルを制作します。誰もが使いやすく、色彩や形状が美しい製品開発を目指します。		
月	大項目	中項目	時数
4 5 6 7	工業製品としての模刻の製作	1. モチーフの設定 2. 採寸 3. スケッチ 4. 三面図作成 5. 成形＝カービング（ウレタンフォーム） 6. 成形＝モデリング（パテ） 7. 仕上げ 8. 合評会	25
8 9 10 11 12 1 2 3	工業製品の立体造形	1. 条件の設定 2. 資料収集 3. アイデアの展開 4. 三面図作成 5. 芯材の削り出し・形成 6. 外形の造形 7. 塗装 8. 合評会	45



教科	科目	単位数	学年	学科	区分	使用教科書
工業	ビジュアルデザイン	2	2	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

視覚的な伝達効果を主とするデザインに関する基礎的な知識と技術を習得し、実際に創造することで、思考、応用する能力と態度を育てる。また、デザイン作成ツールとしてのデジタルデバイスの可能性を追求する。

### 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、提出物の状況、提出課題等を総合的に判断して評価します。定期考査を実施することもあります。			

### 3. 教科からのメッセージ

視覚伝達デザインの概要と、その具体的な分野であるグラフィックデザイン、広告デザイン、パッケージデザイン、写真と印刷技術等について、演習課題を通して学習します。デザイン業界では一般的な Mac-OS 環境で、スムーズなデータ作成とアプリケーション間の連携の基本を身に付けましょう。

## 2年 ビジュアルデザイン 年間指導計画表

単位数（2単位） 教科書：入門CGデザイン（CG-ARTS協会）

目標	ビジュアルデザインについての知識理解を深めるとともに、Mac-OS環境のコンピュータを使ったデータ作成の工程を理解し、作業効率とクオリティを上げる。		
月	大項目	中項目	時数
4	オリエンテーション	評価基準や年間計画について	1
		1. Illustratorの基本的な操作	6
	基本的なデジタル操作	①図形 ②自由曲線 ③文字	
5	(Illustrator、Photoshopの演習)	2. Photoshopの基本的な操作	6
		①画像処理の基本 ②レイアウト	
		③Illustratorとの連携	1
6	ページレイアウト表現	1. テキスト処理の詳細と表現	4
		2. 素材・画像・文字のレイアウト	9
7		3. 合評	1
9	新聞広告の制作	1. 広告レイアウトの理解	4
10		2. 素材のスキャニングと画像編集	2
11		3. レイアウトの実践と印刷	1 2
		4. 合評	2
12	パッケージデザイン制作	1. Illustratorによる展開図の作成	8
1		2. イラストや画像を用いたデザイン制作と	1 2
2		レイアウト	
			2
3		3. 合評	

教科	科目	単位数	学年	学科	区分	使用教科書
工業	素描	2	2	デザイン	必修	鉛筆デッサン入門 (遊友出版)

### 1. 学習の到達目標

素描では、造形表現の基礎となる形体や空間などを把握させ、的確な観察力を養い、表現と鑑賞の能力を高めることを目的としています。デザイン科2年次の内容としては、生徒の興味・関心、進路希望等に応じてモチーフやその内容の重点化を図るなど、弾力的に取り扱うことにしています。

### 2. 学習の評価

評価の観点	関心・意欲・態度	発想・構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
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むことができる。	道具の正しい使い方を理解し、表現に合わせて適度に応用しながら使用することができる。	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

素描（2年）では、まず世の中にあるものの基礎となる形体や空間などを把握し、さらに的確な観察力を養って、表現と鑑賞の能力を高めることを目的としています。デザインの表現においても、他をよく知れば（観察すれば）自分の表現にも役立つはずですので、しっかり取り組んで自分の表現力を伸ばして欲しいと思います。

## 2年 素描 年間指導計画表

単位数（2単位） 教科書：鉛筆デッサン入門（遊友出版）

目標	造形表現の基礎となる形態や空間などを把握させ、的確な観察力を養い、表現と干渉の能力を高める。		
月	大項目	中項目	時数
4	オリエンテーション 鉛筆デッサン（基礎）	評価基準や年間計画について	1
		1. 形の表現	2
		2. 合評	7
5		3. 光の表現	2
	4. 合評		
6	組みモチーフ（基礎）	1. 複数の質感と量感の違う人工物の表現	10
7		2. 合評	2
9	組みモチーフ（応用1）	1. 空間の表現	13
10		2. 合評	2
11	組みモチーフ（応用2）	1. 複数の色合いの違う人工物の表現	12
12		2. 合評	2
1	組みモチーフ（応用3）	1. 細密に描く	13
2			1
3		2. 合評	2

