

1 この科目の構成について

教 科	芸術科	科 目	デザイン	単 位	3単位
対象コース	美術コース	対象クラス	2年7組		
使用教科書	美術Ⅱ（光村図書）				
使用副教材					

2 この科目の目標・学習内容・学習方法について

学 習 目 標	—この科目を学習して何を身に付けてほしいのか—
① 色彩計画の学習	
② 画面構成の学習	
③ 情報を調査、収集して整理する学習。情報を視覚的効果を高めて伝達する学習	
④ デザインの使用目的を明確に意識し、コンセプトを持った表現	
学 習 内 容	—この科目で学習する大まかな内容—
<p>「コンクール作品」（5月連休課題・夏季休業課題）</p> <p>「ポスターデザイン」目的を持ったデザイン。テーマ「！」。感嘆符の意味や存在をもう一度考え、新しい視点で！を表現する。</p> <p>「CIデザイン」（選択課題）架空の企業、団体を想定し、新しい商品を考案する。そのコンセプト、シンボルマーク、タイポグラフィ、パッケージ、包装紙などを総合的にデザインする</p> <p>「ブックカバーデザイン」 3冊の本を選択し、その表紙・裏表紙・背表紙のデザインを行う</p> <p>■後期からデザイン系と絵画系（油彩、彫刻、日本画等）に分かれ、より専門性の高い課題を実習する</p>	
学 習 方 法	—この科目を学校と家庭でどのように学習すればいいのか—
<p>(1) 学校 主に授業時間内で実習し、放課後等、課外時間も有効に使って学習する</p> <p>(2) 家庭 夏期休業と冬期休業に出題されるコンクールに向けた課題の制作</p>	

3 この科目の評価方法について

評 価 方 法	—何をを使って評価するのか—
<p>完成した作品によって評価する。</p> <p>技術的、創造的に優れた作品を評価するほか、完成するまでの過程、取り組みの姿勢を見る。各自の力量に合わせた努力度、熱心さ等を加味し、平常点として評価に加える。</p>	
評価における定期考査の割合	
0%	

4 この科目の評価の観点について

評 価 の 観 点	—この科目の学習内容はどのような基準で評価されるのか—
<p>(1) 関心・意欲・態度 課題に取り組む意欲、態度</p> <p>(2) 思考・判断 課題を理解し、目的を持って思考する力、アイデア</p> <p>(3) 技能・表現 構成力、色彩感覚、表現力、描写力</p> <p>(4) 知識・理解 色彩論、図学製図を応用した制作、CG技術の向上</p>	

年間学習計画				—この科目でいつ・何を・どのように学ぶのか—				重視する評価の観点			
期	月	学 習 の 項 目	学 習 の 内 容	関	思	技	知	関	思	技	知
1	5	「ポスターの制作」	<p>「コンクール出品ポスターの制作」 (5月連休課題・夏期休業課題) 各コンクールに向けたポスターを制作する。 画材、用紙サイズは選択したコンクールの要綱に沿う。</p> <p>目的を効果的に伝達するデザインを学習する。</p>	●	●	●	●				
2	9～ 10	「ポスターデザイン」	<p>「ポスターデザイン」(23時間) B3ケント紙にアクリルガッシュ</p> <p>テーマ「今年度募集要項に準ずる」 テーマの意味や存在意義等を熟慮し、新しい視点で表現する。</p> <p>デザイングランプリTOHOKU2016に出品</p>	●	●	●	●				
2	11	<p>■専攻別課題 「ブックカバーデザイン」</p>	<p>■専攻別課題 「ブックカバーデザイン」(24時間) 画像サイズは任意 解像度は144pixel/inchで統一</p> <p>今までに読んだ本から気に入った3冊を選び、その表・裏・背を含む表紙全面をデザインする。</p> <p>■条件 著者は一人でも構わない 短編集は可とする デザインは3種類あることが望ましい 文字/デジタルイラスト/アナログイラスト/パターン(柄)/写真などを構成要素とする。</p> <p>■評価基準 構成要素の主が3種類とわかるかどうか 雑味がなく洗練され美しいブックデザインであるかどうか デザインソースと提出作品に一貫性があるかどうか</p>	●	●	●	●				
2	10 ～ 12	<p>■専攻別課題 進級制作「C1デザイン」</p>	<p>■専攻別課題 進級制作「C1デザイン」(56時間) B2サイズ、縦、CG</p> <p>C1＝コーポレート アイデンティティー 会社の個性・目標の明確化と統一を図り、社内外にこれを印象づけるための組織的活動。デザインという視覚的要素の他にも、企業理念や企業行動などあらゆる面を含めた企業イメージの統一を図り、他社との明確な差別化をしていく企業活動。</p> <p>架空の企業、団体を想定し、新しい商品を考案する。 そのコンセプト、シンボルマーク、タイポグラフィ、パッケージ、包装紙などを総合的にデザインする。 (作例：食品、玩具、家具など)</p> <p>完成後にデザインのプレゼンテーションを行う。</p> <p>道徳教育を実施</p>	●	●	●	●				