

工業技術基礎

単位数	学年・クラス	使用教科書（出版社）	指導者
3単位	1年・ 化学デザイン科 デザインコース	工業基礎・(実教出版)	デザインコース教員

教科・科目の目標

工業の各分野に関する基礎的・基本的な知識と技術を習得させ、現代社会における工業の意識や役割を理解させる。
 工業技術の諸問題を主体的、合理的に解決し、社会の発展を図る創造的な能力と実践的な態度を育てる。
 工業技術に関する知識を持たせ、基本的な工作技術を習得させ、実際に活用する能力と態度を育てる。

評価規準	関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
	工業技術基礎に関する諸問題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。	工業技術基礎に関する諸問題の解決を目指して自ら思考を深め、基礎的・基本的な知識と技術を活用して適切に判断し、創意工夫する能力を身に付けている。	工業技術基礎の各分野に関する基礎的・基本的な技術を見に付け、環境に配慮し、実際の仕事を合理的に計画し、適切に処理するとともに、その成果を的確に表現する。	工業技術基礎の各分野に関する基礎的・基本的な知識を見に付け、現代社会における工業の意義や役割を理解している。
評価方法	出席状況 学習態度 ノート 自己採点表	ノート	学習態度	ノート

到達目標に向けての具体的な取組 【評価規準を念頭に置いた指導上の留意点】	基礎的・基本的な実習課題を取り入れ、自ら考える機会を多くする。 理解しにくい実習内容については、座学と関連づけるなど、工夫して学ぶ意欲の向上を図る。 座学の内容に関連づけながら、基礎・基本の定着を図る。 時間内に作品を完成できない等、目標に到達しない生徒には、放課後の時間等に補習を行う。
---	---

月	単元名	単元の目標	単元ごとの評価規準		評価観点
4・5	デッサン	デッサンの概要、基本について学ぶ。 基本的な描画技術を、習得する。	関心・意欲・態度	デッサンの基礎的な事項について関心を持ち、描画技術の向上を目指して、意欲的に取り組もうとしている。	
			思考・判断	基本的な理論を理解し、基礎的・基本的な知識と技術を活用して適切に描画し、更に、創意工夫応用する能力を身に付けている。	
			技能・表現	デッサンに関する、基礎的・基本的な技術を身に付け、的確な表現に生かす事が出来るとともに、その成果を的確に表現している。	
			知識・理解	デッサンの基礎的・基本的な知識を身に付け、その重要性を十分に理解している。	
	プロダクト	基本的な立体を工作する事を通し	関心・意欲・態度	プロダクトの基礎的な事項について関心を持ち、描画技術の向上を目指し	

	て、基礎造形に関する知識と技術を学ぶ。		て、意欲的に取り組み、身に付けようとしている。	
		思考・判断	プロダクトの基本的な理論を理解し、基礎的・基本的な知識と技術を活用して適切に描画し、更に、創意工夫応用する能力を身に付けている。	
		技能・表現	プロダクトに関する、基礎的・基本的な技術を身に付け、的確な表現に生かす事が出来るとともに、その成果を的確に表現している。	
		知識・理解	プロダクトの基礎的・基本的な知識を身に付け、その重要性を十分に理解している。	
箱造作	基本的な箱を木工作する事を通して、基礎造形に関する知識と工作技術を学ぶ。 基本的な箱からパッケージングに関する知識と創意工夫を学ぶ	関心・意欲・態度	木工作の基礎的な事項について関心を持ち、描画技術の向上を目指して、意欲的に取り組み、身に付けようとしている。	
		思考・判断	箱ものに関する、基礎的・基本的な技術を身に付け、的確な表現に生かす事が出来るとともに、その成果を的確に表現している。	
		技能・表現	パッケージングに関する、基礎的・基本的な技術を身に付け、的確な表現に生かす事が出来るとともに、その成果を的確に表現している。	
		知識・理解	パッケージングの基礎的・基本的な知識を身に付け、その重要性を十分に理解した上で、より使いやすい形を工夫する力を身に付けている。	

課題研究

単位数	学年・クラス	使用教科書（出版社）	指導者
3単位	3年・ 化学デザイン科 デザインコース		デザインコース教員

教科・科目の目標

工業に関する課題を設定し、その課題の解決を図るための学習をとおして専門的な知識と技術の深化、総合化を図る。問題解決の場面や、発表の機会を生かして自発的、創造的な学習態度を育てる。識や役割を理解させる。

評価規準	関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
	工業のさまざまな事象や技術的な問題に関心を持ち、その課題の解決に向けて意欲的に取り組むとともに、専門的知識や技能の深化を図りつつ、それらを総合化する創造的、実践的な態度を身に付けている。	自ら設定した課題に対して、思考を深め、デザインの基礎的・基本的な知識と技術を活用して適切に判断し、創意工夫しながら解決を図る能力を身に付けている。	課題解決のためのデザインの各分野にわたる基礎的・基本的な技術を身に付ける。新しい技術や技能にも関心を持ち、高度な技術を駆使できる。また、その成果を効果的に表現する。	課題の解決に必要なデザイン全般に関する基礎的・基本的な知識だけでなく、各教科各科目にわたる学習成果ももとにしながら、研究課題の解決に必要な知識と技術について十分に理解している。
評価方法	出席状況 学習態度 「課題研究ファイル」 自己採点表 プレゼンテーション	学習態度 「課題研究ファイル」 プレゼンテーション	学習態度 「課題研究ファイル」 作品 プレゼンテーション	「課題研究ファイル」 作品 プレゼンテーション

到達目標に向けての具体的な取組 【評価規準を念頭に置いた指導上の留意点】	研究課題を自ら設定し、自ら考える機会を多くする。 設定した課題をどのように解決していくかを主体的に考察し、様々な分野の知識と技能を導入して解決をはかる努力する。 問題解決のためのあらゆる手法について、教師にも、生徒間でも互いに相談し、知識やアイデアを出し合いながら解決に向けて積極的に進んでいく姿勢を養う。 時間内に作品を完成できない等、目標に到達しない生徒には、放課後、休日、長期休業日の時間等を利用し補習を行う。
---	---

月	単元名	単元の目標	単元ごとの評価規準	評価観点	
4 ・ 5	課題設定	研究課題の設定	関心・意欲・態度	工業のさまざまな事象や技術的な問題に関心を持ち、その中から自ら課題を設定し意欲的に取り組むとともに、専門的知識や技能の深化を図りつつ、それらを総合化する創造的、実践的な態度を身に付けようとしている。	
			思考・判断	自ら設定した課題に対して、思考を深め、デザインの基礎的・基本的な知識と技術を活用して適切に判断し、創意工夫しながら解決を図る能力を身に付けている。基本的な理論を理解し、基礎的・基本的な知識と技術を活用して適切に描画し、更に、創意工夫応用する能力を身に付けている。	
			技能・表現	課題解決のためのデザインの各分野にわたる基礎的・基本的な技術を身に付ける。新しい技術や技能にも関心を持ち、高度な技術を駆使できる。	

		知識・理解	課題の解決に必要なデザイン全般に関する基礎的・基本的な知識だけでなく、各教科各科目にわたる学習成果ももとにしなが、研究課題の解決に必要な知識と技術について理解している。	
研究実践	基本的な研究の手法を駆使して問題解決のための基本的な知識と技術を学ぶ。	関心・意欲・態度	工業のさまざまな事象や技術的な問題に関心を持ち、その課題の解決に向けて意欲的に取り組むとともに、専門的知識や技能の深化を図りつつ、それらを総合化する創造的、実践的な態度を身に付けている。	
		思考・判断	自ら設定した課題に対して、思考を深め、デザインの様々な知識と技術を活用して適切に判断し、創意工夫しながら解決を図る能力を身に付けている。また、創意工夫応用する能力を身に付けている。	
		技能・表現	課題解決のためのデザインの各分野にわたる技術を身に付けている。新しい技術や技能にも関心を持ち、その技術を駆使できる。その成果を的確に表現している。	
		知識・理解	課題の解決に必要なデザイン全般に関する基礎的・基本的な知識だけでなく、各教科各科目にわたる学習成果ももとにしなが、研究課題の解決に必要な知識と技術について十分に理解している。また、その重要性を十分に理解している。	
作品制作とプレゼンテーション	研究した成果をもとに作品制作、資料作成する。研究の成果を他者に理解しやすい方法でまとめ、発表する。	関心・意欲・態度	あらゆる工業の技術的な問題に関心を持ち、その課題の解決に向けて意欲的に取り組むとともに、専門的知識や技能の深化を図りつつ、それらを総合化する創造的、実践的な態度を身に付けている。	
		思考・判断	自ら設定した課題に対して、思考を深め、デザインの各分野の知識と技術を活用して適切に判断し、互いに情報交換、アイデアを共有しながら解決を図る能力を身に付けている。総合的な理論を理解し、それらを活用して作品として仕上げる事が出来る。これらの成果を他者に分かりやすく伝達する手段を考慮し、的確に表現している。	
		技能・表現	課題解決のためのデザインの各分野にわたる知識と技術を駆使できる。新しい技術にも関心を持ち、高度な技術を応用できる。総合的な理論を理解し、それらを活用して作品として仕上げる事が出来る。これらの成果を他者に分かりやすく伝達する手段を考慮し、的確に発表出来る。	
		知識・理解	課題の解決に必要なデザイン全般に関する知識だけでなく、各教科各科目にわたる学習成果も総合しながら、研究課題の解決に必要な知識と技術について十分に理解している。	

科目「デザイン実習2年」の目標と評価の観点及び評価規準について

1 科目の目標

工業の各専門分野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 評価の観点及びその趣旨

関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
デザインに関する多方面にわたる技術、技能について関心を持ち、その技術の向上を目指して意欲的に取り組み、さまざまな場面で実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。	デザインに関する諸問題の適切な解決を目指して広い視野から自らの思考を深め、知識と技術、技能を活用して適切に判断し創意工夫をする能力を身につけている。	デザインのさまざまな分野に関する技術、技能を身につけ、常に新しい技術や技能に関心を持ち、その成果をよりの確な表現や高度な表現をとおして実現する。	デザインに関する多方面にわたる知識や技術を身につけ、生産活動や現代社会におけるデザインの果たす意義や役割、必要性を理解している。

3 「デザイン実習」における内容のまとめりごとの評価規準について

「CGによる包装紙デザイン」(2年)の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
コンピュータグラフィックスについて関心を持ち、その技術を積極的に身につけ、CGに関する知識を深め、実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。	CGの操作上の諸問題や適切なCG表現をおこなうための諸問題の解決をデザイン技術、製図技術、情報技術などを総合的に活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身につけている。	CG表現のためのコンピュータグラフィックス関連の操作技術や知識、美しく出力するための技術と知識を身につけ、CG作品をよりの確な表現や高度な表現技術をとおして実現する。	CG表現に関する基礎的基本的な理論や知識を身につけ、多方面にわたるデザイン制作での活用と産業社会におけるCG表現の意義や役割を理解し、その必要性を理解している。

「アナログポスター」(2年)の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
アナログポスターについて関心を持ち、その技術や技法を積極的に身につけ、デザイン表現として実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。	アナログポスターの表現上の諸問題の解決をデザイン理論や描写技術を総合的に活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身につけている。	個性を生かすのためのアナログポスターのさまざまな発想法や技術、美しく仕上げるに必要な描画技術と知識を身につけ、アナログポスター作品をよりの確な表現や高度な表現技術をとおして実現する。	アナログポスター作成のための発想法やデザイン理論や知識を身につけ、デザインにおけるアナログポスターの意義や役割を理解し、その必要性を理解している。

デザイン実習

単位数	学年・クラス	使用教科書（出版社）	指導者
3単位	2年デザインコース	デザイン技術（海文堂出版）	デザインコース教員

教科・科目の目標

工業の各専門分野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。

評価規準	関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
評価規準	デザインに関する多方面にわたる技術、技能について関心を持ち、その技術の向上を目指して意欲的に取り組み、さまざまな場面で実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。	デザインに関する諸問題の適切な解決を目指して広い視野から自らの思考を深め、知識と技術、技能を活用して適切に判断し創意工夫をする能力を身につけている。	デザインのさまざまな分野に関する技術、技能を身につけ、常に新しい技術や技能に関心を持ち、その成果をよりの確な表現や高度な表現をとおして実現する。	デザインのさまざまな分野に関する技術、技能を身につけ、常に新しい技術や技能に関心を持ち、その成果をよりの確な表現や高度な表現をとおして実現する。
評価方法	机間巡視しながらの受け答え 制作作品	小テスト 制作作品	机間巡視しながらの受け答え 制作作品	机間巡視しながらの受け答え 制作作品

【評価規準を念頭に置いた指導上の留意点】

1年次の工業技術基礎などの要素実習を終えて、2年次総合実習としての位置づけで各実習や座学とを有機的な関係が構築できるようにする。

月	単元名	単元の目標	単元ごとの評価規準		評価観点
4 ~ 9	平面構成実習 2パート ローテーション	平面の中に奥行きのある立体空間を構成をする。	関心・意欲・態度	あらゆるデザイン分野の基礎基本である平面構成について関心を持ち、その技術や知識の向上を目指して積極的に取り組む態度を身につけるとともにさまざまなデザイン分野に関する基礎的知識・技術を深めながら、総合的に取り組む実践的な態度を身につけている。	
			思考・判断	平面構成における発想、構成、さまざまな対比など表現上の諸問題の適切な解決を知識と技術を総合的に活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身につけている。	
			技能・表現	平面構成を美しく仕上げるに必要な基礎的基本的な技術と知識を身につけ、常に新しい技術や技法に関心を持ち、その成果をよりの確な表現やさらに高度な表現をとおして実現する。	
			知識・理解	平面構成に関する基礎的基本的な理論や知識を身につけ、さまざまなデザイン分野における平面構成の意義や役割やその必要性を理解している。	
10 ~ 3	グラフィックデザイン実習 ポスター制作 2パート ローテーション	テーマを設定し資料集め・スケッチエスキースを繰り返し、色のデザイン本制作に取り掛かる	関心・意欲・態度	グラフィックデザインについて関心を持ち、その技術や技法を積極的に身につけ、デザイン表現として実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。	
			思考・判断	グラフィックデザインの表現上の諸問題の解決をデザイン理論や描写技術を総合的に活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身につけている。	
			技能・表現	個性を生かすグラフィックデザインのためのさまざまな発想法や技術、美しく仕上げるに必要な描画技術と知識を身につけ、グラフィックデザイン作品をよりの確な表現や高度な表現技術をとおして実現する。	

		知識・理解	個性を生かすグラフィックデザインのためのさまざまな発想法や技術、美しく仕上げるに必要な描画技術と知識を身につけ、グラフィックデザイン作品をよりの確な表現や高度な表現技術をとおして実現する。	
--	--	-------	--	--

デザイン実習

単位数	学年・クラス	使用教科書（出版社）	指導者
3単位	2年化学デザイン科 デザインコース	デザイン技術（海文堂出版） 他	デザインコース教員

教科・科目の目標

工業の各専門分野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。

評価規準	関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
デザインに関する多方面にわたる技術、技能について関心をもち、その技術の向上を目指して意欲的に取り組み、さまざまな場面で実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。	デザインに関する諸問題の適切な解決を目指して広い視野から自らの思考を深め、知識と技術、技能を活用して適切に判断し創意工夫をする能力を身につけている。	デザインのさまざまな分野に関する技術、技能を身につけ、常に新しい技術や技能に関心をもち、その成果をよりの確な表現や高度な表現をとおして実現する。	デザインのさまざまな分野に関する技術、技能を身につけ、常に新しい技術や技能に関心をもち、その成果をよりの確な表現や高度な表現をとおして実現する。	
評価方法	机間巡視しながらの受け答え 制作作品	小テスト 制作作品	机間巡視しながらの受け答え 制作作品	机間巡視しながらの受け答え 制作作品

【評価規準を念頭に置いた指導上の留意点】

1年次の工業技術基礎などの要素実習を終えて、2年次総合実習としての位置づけで各実習や座学とを有機的な関係が構築できるようにする。

月	単元名	単元の目標	単元ごとの評価規準		評価観点
4 ~ 9	映像実習 (映像) 2パート ローテーション	光の性質の理解と画像の定着	関心・意欲・態度	あらゆるデザイン分野の基礎基本である、光の性質と光と陰が織りなす画像について関心をもち、映像手段のための技術や知識の向上を目指して積極的に取り組む態度を身につけるとともにさまざまなデザイン分野に関する基礎的知識・技術を深めながら、総合的に取り組む実践的な態度を身につけている。	
			思考・判断	映像分野における発想、構成、さまざまな対比など表現上の諸問題の適切な解決を知識と技術を総合的に活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身につけている。	
			技能・表現	プリントを美しく仕上げるに必要な技術と知識を身につけ、新しい技術や技法についても取り入れる。また、その成果をよりの確に、高度な表現をとおして実現する。	
			知識・理解	撮影、現像に関する理論や知識を身につけ、デザイン分野における映像表現の必要性和意義や役割を理解している。	
10 ~ 3			関心・意欲・態度		
			思考・判断		
			技能・表現		
			知識・理解		

科目「デザイン実習3年」の目標と評価の観点及び評価規準について

1 科目の目標

工業の各専門分野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 評価の観点及びその趣旨

関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
デザインに関する多方面にわたる技術、技能について関心をもち、その技術の向上を目指して意欲的に取り組み、さまざまな場面で実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。	デザインに関する諸問題の適切な解決を目指して広い視野から自らの思考を深め、知識と技術、技能を活用して適切に判断し創意工夫をする能力を身につけている。	デザインのさまざまな分野に関する技術、技能を身につけ、常に新しい技術や技能に関心を持ち、その成果をよりの確な表現や高度な表現をとおして実現する。	デザインに関する多方面にわたる知識や技術を身につけ、生産活動や現代社会におけるデザインの果たす意義や役割、必要性を理解している。

3 「デザイン実習」における内容のまとめりごとの評価規準について

「グラフィックデザイン(ポスターデザイン)」(3年)の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
ポスターデザインについて関心をもち、制作のための技術や知識を積極的に身につけ、グラフィックデザインとして実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。	ポスターデザインの制作上の諸問題の解決を画像理論やデザイン技術等を総合的に活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身につけている。	目的に適合したポスターデザインのためのさまざまな発想法や技術、効果的に仕上げるに必要な描画技術と知識を身につけ、よりの確な表現や正確な制作技術をとおして実現する。	ポスター作成のための発想法やデザイン理論や知識を身につけ、宣伝広告におけるポスターデザインの意義や役割を理解し、その必要性を理解している。

「CG(クライアントとデザイナーと製品開発)」(3年)の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
クライアントとデザイナーの関係を理解し、製品開発について関心をもち、開発理論や技術、コンピュータ操作法を積極的に身につけ、市場調査を行い、現在の製品デザインの表現として実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。	購買ターゲットを思考し、製品開発上の諸問題の解決をデザイン理論やコンピュータ操作技術を総合的に活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身につけている。	斬新な製品開発のための発想法やコンピュータ操作技術、安全性や使い安さを考慮した製品技術と知識を身につけ、製品イメージをよりの確な表現や高度な表現技術をとおしてプレゼンボードを作成する。	製品開発のための発想、デザイン理論やコンピュータ知識を身につけ、モデリングデザインにおける製品の構造上の意義や役割を理解し、その必要性を理解している。

「陶芸」(3年)の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
陶芸について関心をもち、作品制作にかかわる技術や技法を積極的に身につけ、プロダクト作品(工芸作品)として実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。	陶芸作品の制作上の諸問題の解決を陶芸理論や制作技術を総合的に活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身につけている。	個性を生かす陶芸表現のためのさまざまな発想法や陶芸の諸技術や美しく仕上げるに必要な釉薬、焼成温度等の知識を身につけ、個性的な作品をよりの確な表現をとおして実現する。	個性的な陶芸作品を制作するための発想法や陶芸理論や知識、ロクロ等の操作技術を身につけ、プロダクトデザインにおける陶芸作品の意義や役割を理解し、その必要性を理解している。

--	--	--	--

「クラフト」(3年実習)の評価基準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
オリジナルな「クラフト作品」について関心を持ち、それらの制作についての技術や機器操作技術を積極的に身につけ、「ものづくり」を機能デザインの表現として実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。	「クラフト作品」における機能デザインの表現、製造上の諸問題の解決をデザイン理論や制作技術を総合的に活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身につけている。	「クラフト作品」における制作技術や機能デザイン考えた制作上の描画技術と知識を身につけ、オリジナルな「ものづくり」作品をよりの確な表現や高度な技術をとおして実現する。	オリジナルな「クラフト作品」のための発想法やデザイン理論、器機の方法や知識、技能を身につけ、機能デザインの意義を理解し、その必要性を理解している。

「染色」(3年実習)の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
テキスタイルデザインの中の染色技術について関心を持ち、その染色技術や技法を積極的に身につけ、テキスタイルデザインの表現技法として実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。	染色デザインの表現上の諸問題の解決を染色理論や染料、繊維知識等を総合的に活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身につけている。	個性的な染色デザインのための発想法や染色技術、布に美しく表現するのに必要な描写の技能と染料知識を身につけ、オリジナルな染色作品をよりの確な表現をとおして実現する。	染色作品制作のための発想法や染色理論・知識を身につけ、テキスタイルデザインにおける染色デザインの意義や生活における役割を理解し、その必要性を理解している。

デザイン製図評価規準

1 教科目標

製図に関する日本工業規格及びデザイン分野の製図について基礎的な知識と技術を習得させ、製作図、設計図などを正しく読み、図面を構想し作成する能力と態度を育てる。

2 評価の観点及び趣旨

関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
デザイン製図に関する基礎技術に、関心をもち、その技術を習得し、積極的に取り組む態度に付けている。	デザイン製図の問題の解決に、自ら思考し、判断する能力を身に付けている。	デザイン製図の基礎的な技能を、的確に表現し、その能力を身に付けている。	デザイン製図の基礎的な知識を、それらの役割を理解している。

3 年間学習計画（1年）

月	単元	実習内容
4	デザイン製図の目標	デザイン製図の社会的工業的意義。 デザイン製図の方法。 デザイン製図の目指すもの。
5	デザイン製図の基礎基本	線の種類と引き方。 文字の書き方。
6 7 9	平面図、立体図、展開図	3図を自在に変換出来るようにする。 厚紙に展開図を描き立体を作る。
10 11 12	透視図	1点消点法、2点消点法。
1 2 3	住宅図	間取り図 間取り図の立体化。

4 小単元ごとの評価規準

単元	関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
基礎基本	デザイン製図の基礎基本に、関心をもち、積極的に取り組む態度が見られる。	基礎基本の習得に、自ら思考し、判断する能力を身に付けている。	基礎基本の技能を、よりよく表現し、その能力を身に付けている。	基礎的な知識を、それらの役割を理解している。
平面図・	平面図、立体図、展開図に、関心をもち、積極的に取り組む態度が見られる。	それぞれの図の描き方に、自ら思考し、判断する能力を身に付けている。	それぞれの図の描き方に、よりよく表現し、その能力を身に付けている。	それぞれの図の基礎知識を、それらの役割を理解している。

透視図	透視図の描き方を身に付け、表現している。	透視図の描き方を身に付け、表現している。	透視図の描き方を身に付け、表現している。	透視図の描き方を身に付け、表現している。
透視図	透視図の描き方を身に付け、表現している。	透視図の描き方を身に付け、表現している。	透視図の描き方を身に付け、表現している。	透視図の描き方を身に付け、表現している。
透視図	透視図の描き方を身に付け、表現している。	透視図の描き方を身に付け、表現している。	透視図の描き方を身に付け、表現している。	透視図の描き方を身に付け、表現している。
透視図	透視図の描き方を身に付け、表現している。	透視図の描き方を身に付け、表現している。	透視図の描き方を身に付け、表現している。	透視図の描き方を身に付け、表現している。

5 小單元ごとの評価方法

單元	関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
基礎基本	出席状況 授業態度 定期試験 作品	授業態度 定期試験 作品	授業態度 定期試験 作品	授業態度 定期試験 作品
平面図 :	出席状況 授業態度 定期試験 作品	授業態度 定期試験 作品	授業態度 定期試験 作品	授業態度 定期試験 作品
透視図	出席状況 授業態度 定期試験 作品	授業態度 定期試験 作品	授業態度 定期試験 作品	授業態度 定期試験 作品
住宅図	出席状況 授業態度 定期試験 作品	授業態度 定期試験 作品	授業態度 定期試験 作品	授業態度 定期試験 作品

6 年間学習計画（2年）

月	單元	実習内容
4 5	レタリング検定	デザイン技術に同じ。
6 ~ 10	トレース検定	実技問題。 理論問題。
11 12	展開図の応用	動物の製作。
1 ~ 3	住宅の設計製図	将来自分の住みたい家の間取り図 間取り図を透視図にする。

4 小單元ごとの評価規準

單元	関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解

トレース検定	基礎技術取ら 基の技に見 の心の的が スの関ら欲 ーにれ意態 レにそむ ト本、得組 基、習りれ	礎分断法と 基自判方う のにえいよ ス得加よけ ー習をり付 レの考よに ト本思、身 基のしをし	礎得現い 基習表て のをいし ス能よと ー技りう レのよ ト本、し 基しをる。	礎ををと 基製図う の知識よ スの、し ー本け解 レ基付理 ト、にりて 的、身よし
展開図の応用	展開図に 展に、意態 持得組る。	その加よに 図をり身て	それの身ア 図をり現	それの付事 図にるをよ
住宅の設計製図	住宅の設計 に、意態 の習りれ	住宅の設計 の加よに	住宅の設計 の身いし	住宅の設計 の付りし

5 小单元ごとの評価方法

単元	関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
トレース検定	出席状況 度試験 出授業 定作品	授業態 度試験 作品	授業態 度試験 作品	授業態 度試験 作品
展開図・	出席状況 度試験 出授業 定作品	授業態 度試験 作品	授業態 度試験 作品	授業態 度試験 作品
住宅の・	出席状況 度試験 出授業 定作品	授業態 度試験 作品	授業態 度試験 作品	授業態 度試験 作品

6 年間学習計画（3年）

	単元	実習内容
4 ～ 5	2年次に描いた住宅図 の診断	住宅図のコンピューター診断を行い図面を 修正する。
6 ～ 9	◎修正図面の手書き	○修正した間取り図を縮尺1/50で描く ○間取り図の立体化
10	住宅模型の制作	図面に基づき発砲スチロール、アクリル樹

情報技術基礎

単位数	学年・クラス	使用教科書（出版社）	指導者
2単位	1年デザインコース	情報技術基礎（実教出版）	デザインコース教員

教科・科目の目標

社会における情報化の進展と情報の意義や役割を理解させるとともに、情報技術に関する基礎的な知識と技術を習得させ、情報及び情報手段を活用する能力と態度を育てる。

評価規準	関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
	情報技術に関する基礎的な技術について関心をもち、その改善・向上を目指して意欲的に取り組むとともに、情報技術を実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身に付けている。	情報技術に関する諸問題の適切な解決を目指して広い視野から自ら思考を深め、基礎的・基本的な知識と技術を活用して適切に判断し、創意工夫する能力を身に付けている。	情報技術の各分野に関する基礎的・基本的な技術を身に付け、常に新しい技術に配慮しながら、安全な高度情報化社会を目指すとともに、その成果を的確に表現する。	情報技術に関する基礎的・基本的な知識を身に付け、情報化社会の発展と個人の尊厳との調和の取れた社会の在り方、また、その意義や役割を理解している。
評価方法	授業中の発問に対する応答 出席状況 学習態度 ノート・提出課題 定期的なプリント 小テスト 自己評価表	授業中の発問に対する応答 授業中の演習問題に対する解析の仕方 ノート 定期的なプリント 小テスト 定期試験	学習状況 ノート・提出課題 定期的なプリント 小テスト 定期試験	授業中の発問に対する応答 授業中の演習問題に対する解析の仕方 ノート・提出課題 定期的なプリント 小テスト 定期試験

到達目標に向けての具体的な取組 【評価規準を念頭に置いた指導上の留意点】	<p>各教科や専門科目、実習等で情報活用ができる基礎的な知識や技能を身に付ける。</p> <p>ワープロソフトを用いて、課題や目的に合わせ読みやすい文書が作成できる。</p> <p>表計算ソフトの利用の実際を理解し、目的に応じて簡単な作業ができる。</p> <p>ウイルス感染や不正使用等の情報倫理について理解し、インターネットを用いた情報の収集や電子メールの送受信を必要に応じて積極的に活用できる。</p> <p>コンピュータを構成する装置の種類と機能を理解し、目的に合わせ適切に選択できる。</p> <p>3級日本語文書処理技能検定試験の合格を目指す。</p> <p>課題解決的な実習課題を取り入れ、自ら考える機会を多くする。</p>
---	---

月	単元名	単元の目標	単元ごとの評価規準		評価観点
4 ~ 5	情報技術とデザイン分野	情報技術の現代社会への進展の実際を知りデザイン分野で意欲的に活用する姿勢を身に付ける。	関心・意欲・態度	情報の構成について調べ、その特徴や技術の進展に関わろうとしている。また、情報化の進展がデザイン分野に及ぼす影響について、利点と欠点を調べ、情報を活用しようとしている。工業技術者として、情報のモラルや著作権について調べようとしている。	
		工業技術者として情報の収集や加工、発信を行い、情報を適切に管理できる。 著作権やプライバシーの問題など情報	思考・判断	情報化の進展がデザイン分野に及ぼす影響について考え、望ましい情報の活用や情報化の問題について適切な判断ができる。情報のデータの取り扱いについて、モラ	

		<p>のモラルに関する正しい態度を理解する。</p>		<p>ルや著作権、プライバシーの問題を適切に判断できる。</p>	
			<p>技能・表現</p>	<p>工業技術者として、情報とデザイン分野との関わりに配慮しながらその影響や問題を発表でき、また情報を適切に扱い処理できる。 情報のモラルや著作権、プライバシーに配慮し、成果を的確に発表できる。 また、情報通信ネットワークなどを活用して、情報の収集や発信を行い、情報を適切に管理できる。</p>	
			<p>知識・理解</p>	<p>コンピュータの歴史や特徴、利用形態について知識を理解している。 また、情報化の進展とデザイン分野に及ぼす影響について理解している。 情報の収集や発信、選択と自己責任についてその管理の知識を理解している。 また、情報の扱いについてプライバシーや著作権保護の意義や必要性を理解している。</p>	
6 ~ 9	ソフトウェア	<p>オペレーティングシステムの基礎的な知識と操作を理解する。</p> <p>アプリケーションソフトウェアを利用して課題を解決できる。</p>	<p>関心・意欲・態度</p>	<p>オペレーティングシステムがコンピュータの動作にどのような働きをしているのかを調べようとしている。 アプリケーションソフトウェアを実際に利用することで、基本的な操作や機能をどのように活用するのかを調べようとしている。</p>	
			<p>思考・判断</p>	<p>オペレーティングシステムの基礎的な知識と操作を通じて、コンピュータを適切に利用するための判断ができる。 アプリケーションソフトウェアを利用する課題を考え、基礎的な知識と操作を通じて、創意工夫する能力を身に付けている。</p>	
			<p>技能・表現</p>	<p>オペレーティングシステムの基礎的な知識と技術を習得し、コンピュータの一連の操作が適切に処理できる。 アプリケーションソフトウェアを効率よく動作させる基礎的な操作ができ、課題の処理に活用できる。</p>	
			<p>知識・理解</p>	<p>コンピュータが動作するための、オペレーティングシステムの働きや、またその基本的な操作を理解している。 アプリケーションソフトウェアの基本的な操作と機能について理解し、それらの活用法についても理解している。</p>	
10 ~ 1	コンピュータグラフィックス	<p>デザイン分野で用いられるアプリケーションソフトウェアの基本操作を理解する。</p> <p>コンピュータグラフィックスを活用する技術を身に付ける。</p>	<p>関心・意欲・態度</p>	<p>コンピュータグラフィックスについて関心を持ち、その技術を積極的に身に付け有効に活用しようとしている。</p>	
			<p>思考・判断</p>	<p>コンピュータグラフィックスに関する課題について考え、それらについて適切に解決する仕方を見いだしたり、内容にあった画像を考え、創意工夫する能力を身に付けている。</p>	
			<p>技能・表現</p>	<p>コンピュータグラフィックスに関する基礎的な知識と技術を身に付け、それらの知識と技術を活用して、効果的なコンピュータグラフィックスの作成ができ、処理内容に適した画像を用い、基礎的な手法を</p>	

				活用できる。	
			知識・理解	コンピュータとグラフィックスの関わりを理解し、コンピュータグラフィックスの作成に関する基本的な知識を身に付けている。	
2 ~ 3	マルチメディア・制御・通信	<p>文字、音声、静止画、動画などの情報を加工する基本的な知識と技術を修得する。</p> <p>コンピュータを用いて周辺機器を制御するための基礎を理解する。</p> <p>情報通信ネットワークにおいて使用される各種通信機器を活用して、課題を解ける。</p>	関心・意欲・態度	マルチメディアに関する基礎的な技術に関心を持ち、意欲的に取り組み、実際に活用しようとしている。 ・コンピュータ制御に関する基礎的な技術に関心を持ち、意欲的に取り組み、実際に活用しようとしている。 ・情報通信ネットワークに関する基礎的な技術について関心を持ち、意欲的に取り組み、実際に活用しようとしている。	
			思考・判断	文字、音声、静止画、動画などの情報を加工する基本的な知識と技術を活用して、適切に処理することができる。 ・コンピュータ制御の基本的な制御方法を活用して、適切に判断して処理することができる。 ・身近な情報通信ネットワークを活用して、適切に判断してそのネットワークを使用することができる。	
			技能・表現	実際のマルチメディアシステムを活用しながら学習し、その成果を表現しようとしている。 ・コンピュータによるシミュレータなどを、模擬的に扱い、その成果を表現しようとしている。 ・実際の情報通信ネットワークにおいて使用される各種通信機器を活用し、その成果を表現しようとしている。	
			知識・理解	マルチメディアに関する基礎的な知識を身に付けており、デジタル化によって容易に取り扱えることを理解している。 ・コンピュータ制御で使用する入出力機器やインターフェースについて理解している。 ・高度情報化社会における情報通信ネットワークの構成を理解し、その意義や役割について理解している。	

情報技術基礎（2年）

単位数	学年・クラス	使用教科書（出版社）	指導者
2単位	2年化学デザイン科 デザインコース	情報技術基礎（実教出版）	デザインコース教員

教科・科目の目標

社会における情報化の進展と情報の意義や役割を理解させるとともに、情報技術に関する基礎的な知識と技術を習得させ、情報及び情報手段を活用する能力と態度を育てる。

評価規準	関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
	情報技術に関する基礎的な技術について関心をもち、その改善・向上を目指して意欲的に取り組むとともに、情報技術を実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身に付けている。	情報技術に関する諸問題の適切な解決を目指して広い視野から自ら思考を深め、基礎的・基本的な知識と技術を活用して適切に判断し、創意工夫する能力を身に付けている。	情報技術の各分野に関する基礎的・基本的な技術を身に付け、常に新しい技術に配慮しながら、安全な高度情報化社会を目指すとともに、その成果を的確に表現する。	情報技術に関する基礎的・基本的な知識を身に付け、情報化社会の発展と個人の尊厳との調和の取れた社会の在り方、また、その意義や役割を理解している。
評価方法	出席状況 学習態度 授業中の発問に対する応答 ノート・提出課題 自己評価表	授業中の発問に対する応答 授業中の演習問題に対する解析の仕方 ノート 定期的なプリント 小テスト 定期試験	学習状況 ノート・提出課題 定期的なプリント 小テスト 定期試験	授業中の発問に対する応答 授業中の演習問題に対する解析の仕方 ノート・提出課題 定期的なプリント 小テスト 定期試験

到達目標に向けての具体的な取組 【評価規準を念頭に置いた指導上の留意点】	各教科や専門科目、実習等で情報活用ができる基礎的な知識や技能を身に付ける。 アプリケーションソフトを用いて、課題や目的に合わせ適切な処理ができる。 ウィルス感染や不正使用等の情報倫理について理解し、インターネットを用いた情報の収集や電子メールの送受信を必要に応じて積極的に活用できる。 コンピュータを構成する装置の種類と機能を理解し、目的に合わせ適切に選択できる。 課題解決的な実習課題を取り入れ、自ら考える機会を多くする。
---	--

月	単元名	単元の目標	単元ごとの評価規準	評価観点
4 ～ 5	現代社会と情報技術とコンピュータ	現代社会における情報技術の発展とその実際を知り、意欲的に活用する姿勢を身に付ける。	関心・意欲・態度 現代社会における、情報と生活の実態について、その特徴や技術の進展に関心を持って知ろうとしている。 また、情報化の発展が社会に及ぼす影響について、利点と欠点を調べ、その上で情報を使いこなそうとしている。 工業技術者として、情報のモラルや著作権について調べようとしている。	
		工業技術者として情報の収集や加工、発信を行い、情報を適切に管理できる。 著作権やプライバシーの問題など情報のモラルに関する正しい態度を理解する。	思考・判断 情報化の急速な進歩によって社会に及ぼす影響について、利点と欠点はどのようなところに出てくるのかを考え、情報を使いこなすよりよい方法を考える。 情報のモラルや著作権、個人情報保護等について、その影響について考え、望ましい情報の活用や情報化の問題について適切な判断ができる。	

			技能・表現	<p>工業技術者として、情報と社会との関わりを十分に考慮しながら、その影響や問題について意見を発表でき、また情報を適切に扱い処理できる。</p> <p>情報のモラルや著作権、個人情報の保護等についての的確に発表できる。</p> <p>情報通信ネットワークなどを活用して、情報の収集や発信を行い、情報を適切に管理できる。</p>	
			知識・理解	<p>現代社会におけるコンピュータの特徴、利用形態について十分な知識を持ってしている。</p> <p>情報化の発展が社会や個人の生活に及ぼす影響について理解している。</p> <p>情報の収集や発信、選択と自己責任について、的確な理解をしている。</p> <p>情報の扱いについて配慮すべき点をその意義や必要性とともに理解している。</p>	
6 ~ 9	ソフトウェア	<p>オペレーティングシステムの基礎的な知識と操作を理解する。</p> <p>アプリケーションソフトウェアを利用して課題を解決できる。</p>	関心・意欲・態度	<p>オペレーティングシステムがコンピュータの動作にどのような働きをしているのかを調べようとしている。</p> <p>アプリケーションソフトウェアを実際に利用することで、基本的な操作や機能をどのように活用するのかを調べようとしている。</p>	
			思考・判断	<p>オペレーティングシステムの基礎的な知識と操作を通じて、コンピュータを適切に利用するための判断ができる。</p> <p>アプリケーションソフトウェアを利用する課題を考え、基礎的な知識と操作を通じて、創意工夫する能力を身に付けている。</p>	
			技能・表現	<p>オペレーティングシステムの基礎的な知識と技術を習得し、コンピュータの一連の操作が適切に処理できる。</p> <p>アプリケーションソフトウェアを効率よく動作させる基礎的な操作ができ、課題の処理に活用できる。</p>	
			知識・理解	<p>コンピュータが動作するための、オペレーティングシステムの働きや、またその基本的な操作を理解している。</p> <p>アプリケーションソフトウェアの基本的な操作と機能について理解し、それらの活用法についても理解している。</p>	
10 ~ 1	コンピュータグラフィックス	<p>デザイン分野で用いられるアプリケーションソフトウェアの基本操作を理解する。</p> <p>コンピュータグラフィックスを活用する技術を身に付ける。</p>	関心・意欲・態度	<p>コンピュータグラフィックスについて関心を持ち、その技術を積極的に身に付け有効に活用しようとしている。</p>	
			思考・判断	<p>コンピュータグラフィックスに関する課題について考え、それらについて適切に解決する仕方を見いだしたり、内容にあった画像を考え、創意工夫する能力を身に付けている。</p>	
			技能・表現	<p>コンピュータグラフィックスに関する基礎的な知識と技術を身に付け、それらの知識と技術を活用して、効果的なコンピュータグラフィックスの作成ができ、処理内容に適した画像を用い、基礎的な手法を活用できる。</p>	

			知識・理解	<p>コンピュータとグラフィックスの関わりを理解し、コンピュータグラフィックスの作成に関する基本的な知識を身に付けている。</p>	
2 ~ 3	ハードウェアとデータ通信 マルチメディア・制御・通信	<p>文字、音声、静止画、動画などの情報を加工する基本的な知識と技術を修得する。</p> <p>コンピュータを用いて周辺機器を制御するための基礎を理解する。</p> <p>情報通信ネットワークにおいて使用される各種通信機器を活用して、課題を解ける。</p>	関心・意欲・態度	<p>マルチメディアに関する基礎的な技術に関心をもち、意欲的に取り組み、実際に活用しようとしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータ制御に関する基礎的な技術に関心をもち、意欲的に取り組み、実際に活用しようとしている。 ・情報通信ネットワークに関する基礎的な技術について関心をもち、意欲的に取り組み、実際に活用しようとしている。 	
			思考・判断	<p>文字、音声、静止画、動画などの情報を加工する基本的な知識と技術を活用して、適切に処理することができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータ制御の基本的な制御方法を活用して、適切に判断して処理することができる。 ・身近な情報通信ネットワークを活用して、適切に判断してそのネットワークを使用することができる。 	
			技能・表現	<p>実際のマルチメディアシステムを活用しながら学習し、その成果を表現しようとしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータによるシミュレータなどを、模擬的に扱い、その成果を表現しようとしている。 ・実際の情報通信ネットワークにおいて使用される各種通信機器を活用し、その成果を表現しようとしている。 	
			知識・理解	<p>マルチメディアに関する基礎的な知識を身に付けており、デジタル化によって容易に取り扱えることを理解している。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータ制御で使用する入出力機器やインターフェースについて理解している。 ・高度情報化社会における情報通信ネットワークの構成を理解し、その意義や役割について理解している。 	

マルチメディア応用 (2年)

単位数	学年・クラス	使用教科書(出版社)	指導者
2単位	2年化学デザイン科 デザインコース	マルチメディア応用(実教出版)	デザインコース教員

教科・科目の目標

現代社会における情報化の発展とマルチメディア、IT産業の進歩の意義や役割を理解させるとともに、それらに関する総合的な知識と技術を習得させ、手段を活用する能力を育てる。

評価規準	関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
	マルチメディア技術に関する技術について関心を持ち、意欲的に取り組むとともに、マルチメディア技術を実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身に付けている。	マルチメディア技術に関する諸問題の適切な解決を目指して広い視野から自ら思考を深め、知識と技術を活用して適切に判断し、創意工夫する能力を身に付けている。	マルチメディアの各分野に関する技能を身に付け、常に新しい技術に配慮しながら、安全な高度情報化社会を日指すとともに、その成果を的確に表現する。	マルチメディアに関する基本的な知識を身に付け、高度情報化社会の発展と個人の尊厳との調和の取れた社会の在り方、また、その意義や役割を理解している。
評価方法	出席状況 学習態度 授業中の発問に対する応答 ノート・提出課題 自己評価表	授業中の発問に対する応答 授業中の演習問題に対する解析の仕方 ノート 定期的なプリント 小テスト 定期試験	学習状況 ノート・提出課題 定期的なプリント 小テスト 定期試験	授業中の発問に対する応答 授業中の演習問題に対する解析の仕方 ノート・提出課題 定期的なプリント 小テスト 定期試験

到達目標に向けての具体的な取組 【評価規準を念頭に置いた指導上の留意点】	各教科や専門科目、実習等で情報活用ができる基礎的な知識や技能を身に付ける。 目標実現のための最適なソフトウェアの選択とその操作方法を身に付けている。 各種アプリケーションソフトの活用の実際を理解し、その目的に応じた作業ができる。 ウイルス感染や不正使用等の情報倫理、個人情報保護等について理解し、インターネットを用いた情報の収集や電子メールの送受信を必要に応じて安全を確保しつつ積極的に活用できる。 コンピュータに接続された各種の装置の種類と機能を理解し、目的に合わせ適切に活用できる。 課題解決的な実習課題を取り入れ、自ら考える機会を多くする。
---	--

月	単元名	単元の目標	単元ごとの評価規準	評価観点
4 ~ 5	マルチメディア技術と情報処理システム	情報処理システムとマルチメディア技術の現代社会への進展の実際を知る。	関心・意欲・態度 情報の構成について調べ、その特徴や技術の進展に関わろうとしている。また、情報化の進展がデザイン分野に及ぼす影響について、利点と欠点を調べ、情報を活用しようとしている。工業技術者として、情報のモラルや著作権について調べようとしている。	
		工業技術者として情報の収集や加工、発信を行い、情報を適切に管理できる。 著作権やプライバシーの問題など情報	思考・判断 情報化の進展がデザイン分野に及ぼす影響について考え、望ましい情報の活用や情報化の問題について適切な判断ができる。 情報のデータの取り扱いについて、モラ	

		のモラルに関する正しい態度を理解する。		ルや著作権、プライバシーの問題を適切に判断できる。	
			技能・表現	工業技術者として、マルチメディア環境についての問題を発表でき、また情報を適切に扱い処理できる。情報のモラルや著作権、プライバシーに配慮し、成果を的確に発表できる。また、情報通信ネットワークなどを活用して、情報の収集や発信を行い、情報を適切に管理できる。	
			知識・理解	コンピュータの歴史や特徴、利用形態について知識を理解している。また、情報化の進展が各分野に及ぼす影響について理解している。情報の収集や発信、選択と自己責任についてその管理の知識を理解している。また、情報の扱いについてプライバシーや著作権、個人情報保護の意義や必要性を理解している。	
6 ~ 9	デジタル化技術	マルチメディアのデジタル化技術、デジタル信号への変換、マルチメディア情報の表現、標準化について理解する。	関心・意欲・態度	マルチメディア環境を実現するためにマルチメディア処理システムの基本構成を理解しようとする、意欲関心を持っている。	
			思考・判断	マルチメディア情報伝達システムについて、なぜこれが必要なのかを考え、基礎的な知識と操作を通じて、創意工夫する能力を身に付けている。	
			技能・表現	マルチメディア処理システムの基本構成をデジタル信号への変換方法とともに理解し、情報のデジタル変換が出来る。D - A変換、A - D変換ともに適切に処理できる。各種のマルチメディア信号の情報量について正しく処理し、表現できる。	
			知識・理解	マルチメディア処理システムの基本構成をデジタル信号への変換方法とともに理解している。D - A変換、A - D変換ともにその数値処理が出来る。各種マルチメディア信号の情報量について正しく計算できる。情報の圧縮復元、伝送方法について正しく理解している。各種の記憶媒体へ記録容量、情報の受け渡し方法について理解している。	
10 ~ 1	システム開発の手順と設計	システム開発の基礎とシステムの分析と設計について学ぶ。	関心・意欲・態度	マルチメディアシステムがどのような手順で開発されるかについて関心を持ち、その技術を積極的に身に付けようとしている。	
			思考・判断	システム開発の基本的な考え方として、問題提起、現状調査、現状分析を行い、設計の各段階について考え、それらについて適切に解決する手法を見いだしたり、創意工夫する能力を身に付けている。	
			技能・表現	マルチメディアシステム設計の各段階における手法を身につけている。仮想企業を考えて、その開発手順を最適の手法に基づいて具体的に活用できる。	

			知識・理解	マルチメディアシステムがどのような手順で開発されるかについて、様々な開発手法についての知識を持っている。最適な開発手法の手順と実践方法を理解している。	
2 ~ 3	情報処理システムとマルチメディア技術の利用	情報通信ネットワークシステムに関する知識、情報処理システムの概要、マルチメディア処理システムについての知識を学ぶ。	関心・意欲・態度	ネットワークシステムに関する基礎的な技術に関心をもち、意欲的に取り組み、実際に活用しようとしている。 情報処理システムに関する様々な技術に関心をもち、意欲的に取り組み、実際に活用しようとしている。 マルチメディアシステムの設計例について関心をもち、意欲的に活用しようとしている。	
			思考・判断	情報通信ネットワークがどのような背景で開発され発展してきたか、様々な通信手段の長所短所、将来性などについて考える力を身につける。	
			技能・表現	実際のマルチメディアシステムを活用しながら学習し、その成果を表現しようとしている。 ・コンピュータによるシミュレータなどを、模擬的に扱い、その成果を表現しようとしている。 ・実際の情報通信ネットワークにおいて使用される各種通信機器を活用し、その成果を表現しようとしている。身近な情報通信ネットワークを活用して、適切に判断してそのネットワークを使用することができる。	
			知識・理解	情報通信ネットワークの種類とその活用方法、システムとその構成について総合的な知識を身に付けている。 ネットワークどうしの接続に伴う諸問題等について、正しい知識を持ち、適切な処理方法を判断できる。 高度情報化社会における情報通信ネットワークの構成を理解し、倫理の重要性について理解している。	

デザイン史

単位数	学年・クラス	使用教科書（出版社）	指導者
2単位	3年デザインコース	デザイン史（実教出版）	デザインコース教員

教科・科目の目標

工業の各分野に関する基礎的・基本的な知識と技術を習得させ、現代社会における工業の意識や役割を理解させるとともに、環境に配慮しつつ、工業技術の諸問題を主体的、合理的に解決し、社会の発展を図る創造的な能力と実践的な態度を育てる。
造形とデザインの歴史を理解させ、実際に創造し鑑賞する能力と態度を育てる。

評価規準	関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
	デザインの歴史に関する基本的な事柄に関心を持ち、主体的に作品を創造し鑑賞しようとする意欲・態度を身に付けている。	デザインの歴史に関する事物を通し、広い視野を得て思考を深め、自己の作品を工夫改善したり、作品に接したときに適切な評価判断をする能力を身に付けている。	作品を鑑賞する正しい態度を身に付け、その内容を適切に表現する方法を習得している。また自らの作品を制作する基礎的な技能や技術を身に付けている。	デザインの歴史に関する基本的な知識を身につけるとともに、産業におけるデザインの役割や現代社会への影響を理解している。
評価方法	授業中の発問に対する応答 出席状況 学習態度 ノート・提出課題 定期的なプリント 小テスト	授業中の発問に対する応答 ノート 定期的なプリント 小テスト 定期試験	学習状況 ノート・提出課題 定期的なプリント 小テスト 定期試験	授業中の発問に対する応答 授業中の演習問題に対する解析の仕方 ノート・提出課題 定期的なプリント 小テスト 定期試験

到達目標に向けての具体的な取組 【評価規準を念頭に置いた指導上の留意点】	これから学ぶ専門科目や実習等で活用ができる基礎的・基本的な知識や技能を確実に身に付けさせる。 課題解決的な内容を取り入れ、自ら考える機会を多くする。 放課後や家庭での学習に発展できるよう、適切な課題を与え、学ぶ習慣を身に付けさせる。 個人内評価が適切にできるように、授業外での自主的な学習活動等も評価に含める。 目標に達しない生徒には、計画的に補習を実施し、学力の確実な定着を図る。
---	---

月	単元名	単元の目標	単元ごとの評価規準	評価観点
4 ~ 7	日本のデザイン	日本の建造物や造形作品の様式を知り、各様式の特徴や時代背景を理解する。 日本の建造物や造形作品を鑑賞し評価する態度を身に付ける。	関心・意欲・態度 日本の建造物や造形作品に関心を持ち、それらの制作方法や技法、製造の背景を知り、適切に鑑賞、評価しようとする。自らの作品の制作上の課題を解決するために必要な方法を考えようとする。	
			思考・判断 日本の建造物や造形作品の創造過程やその背景に思いを巡らせ、自らの作品の制作方法を工夫改善するとともに、作品に接したときに適切な評価判断をする能力を身に付けている。	
			技能・表現 日本の建造物や造形作品を鑑賞する態度を身に付け、その内容を適切に表現する言葉や手段を習得している。また自らの作品を制作する基礎的な技能や技術を身に付けている。	

			知識・理解	日本の建造物や造形作品についての基礎的基本的な知識を身に付けるとともに、明治以後の工業におけるデザインの役割や現代社会への影響を理解している。	
8 ~ 12	西洋のデザイン	西洋の建造物や造形作品の様式を知り、各様式の特徴や時代背景を理解する。 西洋の建造物や造形作品を鑑賞する正しい態度を身に付ける。	関心・意欲・態度	西洋の建造物や造形作品に関心を持ち、それらの製造方法や技法、製造の背景を知り、適切に鑑賞、評価しようとする。自らの作品の制作上の課題を解決するために必要な方法を考えようとする。	
			思考・判断	西洋の建造物や造形作品の創造過程やその背景に思いを巡らせ、自らの作品の制作方法を工夫改善するとともに、作品に接したときに適切な評価判断をする能力を身に付けている。	
			技能・表現	西洋の建造物や造形作品を鑑賞する態度を身に付け、その内容を適切に表現する言葉や手段を習得している。また自らの作品を制作する基礎的な技能や技術を身に付けている。	
			知識・理解	西洋の建造物や造形作品についての基礎的基本的な知識を身に付けるとともに、産業革命以後の工業におけるデザインの役割や現代社会への影響を理解している。	
1 ~ 2	現代のデザイン	工業製品、広告作品等の作品に接したときに適切な評価判断ができる。 工業におけるデザインの役割や現代社会への影響を理解し、新しいものを創り出す望ましい態度を身に付ける。	関心・意欲・態度	第2次大戦後から現代にいたるデザインの歴史に関心を持ち、建築物や工業製品の創造の過程、技法、背景を知り、またそれらを適切に評価し、デザインの諸問題を解決しようとする意欲・態度が身に付いている。	
			思考・判断	第2次大戦後から現代にいたるデザインの諸問題を理解し、解決を目指して思考を深めようとする。自らの作品制作への手がかりとする為に作品に接したときに適切な評価判断をする能力を身に付けている。	
			技能・表現	第2次大戦後から現代にいたる広告媒体や建築物、工業製品を評価しその内容を表現する方法や手段を身に付けている。また自らの作品を制作する技法や、表現方法を工夫・改善する基礎的な技能を習得している。	
			知識・理解	第2次大戦後から現代にいたる広告媒体や建築物、工業製品のデザインに関する基礎的な知識を身に付けるとともに、社会におけるデザイン、生産技術の役割や工業製品の現代社会への影響を理解している。	

デザイン技術 1年

単位数	学年・クラス	使用教科書（出版社）	指導者
2単位	1年化学・デザイン科 デザインコース	デザイン技術（海文堂出版）	デザインコース教員

教科・科目の目標

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。

評価規準	関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
	デザイン技術に関する基礎的技術について関心を持ち、その技術の向上を目指して意欲的に取り組み、様々な場面で実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身に付けている。	デザイン技術に関する諸問題の適切な解決を目指して広い視野から自らの思考を深め、基礎的基本的な知識と技術を活用して適切に判断し創意工夫をする能力を身に付けている。	デザイン技術の各分野に関する基礎的基本的な技術を身につけ常に新しい技術や技能に関心を持ち、その成果をよりの確な表現として現や高度な表現技術をとおして実現する。	デザイン技術に関する基礎的基本的な知識を身につけ現代社会におけるデザインの意義や役割を理解し、その必要性を理解している。
評価方法	発問に対する応答 出席状況・学習態度 ノート・提出課題 定期的なプリント 自己評価表	発問に対する応答 授業中の演習課題 ノート 定期的なプリント 定期試験	学習状況 課題作品 定期的なプリント 定期試験	発問に対する応答 演習課題 ノート・提出作品 定期的なプリント 定期試験

到達目標に向けての具体的な取組 【評価規準を念頭に置いた指導上の留意点】	これから学ぶ専門科目や実習等で活用ができる基礎的・基本的な知識や表現技法を修得させる。 課題解決的な演習課題を多く取り入れ、実践的な力を育成する。 放課後の補習により提出期日を厳守する、社会通念上の常識を見つける
---	--

月	単元名	単元の目標	単元ごとの評価規準		評価観点
4 ・ 5	デザインの領域 造形活動と デザイン	アートとデザインの関わりと違いについて理解する。 広範なデザインの領域について理解する。 自分とデザインとの関わりについて理解する。	関心・意欲・態度	デザインに関する基礎的用語について関心を持ち、意欲的に活用して、デザインのさまざまな分野に関する知識を深めながら、実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。	
			思考・判断	デザインの基礎的技法や技術に関する諸問題の適切な解決を知識と技術を活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身につけている。	
			技能・表現	デザインの各分野に関する基礎的基本的な技術を身につけ、常に新しい技術や技法に関心を持ちながらその成果をよりの確な表現、高度な表現をとおして実現する。	
			知識・理解	デザインに関する基礎的基本的な知識を身につけ現代社会におけるデザインの意義や役割を理解し、その必要性を理解している。	
6 ・ 7	基礎デザイン デザインの 用具と用法	実際の用具の使い方を基礎演習をしながら理解する。	関心・意欲・態度	デザインに関心を持ち、造形表現に主体的、意欲的に取り組もうとする実践的な態度を身につけている。	
			思考・判断	社会生活におけるデザインの意義を考え、用途や機能、効果などを総合的に考える能力を身につけている。	
			技能・表現	デザインによる表現活動に必要な技術や技能の概要を知り、制作意図に応じた表現方法を考える。	
			知識・理解	現代消費社会におけるデザインの考え方やあり方、創造的な造形活動の必要性を理解している。	

9 ・ 10	平面構成演習	色の三属性を理解する。構成の原理などについて理解し、配色調和の基本から応用まで演習課題の制作を通して理解する。	関心・意欲・態度	デザインのいろいろな技術に関心を持ち、それを用いた創造活動に主体的、意欲的に取り組もうとする実践的態度を身につけている
			思考・判断	社会生活におけるデザインの意義を考え、用途や機能、効果などを総合的に考える能力を身につけている。
			技能・表現	デザインによる表現活動に必要な技術・技能の関わりの概要を知り、制作意図に応じた豊かな表現方法を考える。
			知識・理解	デザインの考え方やあり方、創造的かつ効果的な造形活動の必要性を理解している。
11 ・ 12	立体構成	プロダクト制作の基礎となる色々な立体素材を加工しその特性を理解する。	関心・意欲・態度	デザインに関心を持ち、デザインに主体的、意欲的に取り組もうとする実践的態度を身につけている。
			思考・判断	身近な生活器具のデザイン活動の意義を考え、目的、用途、機能、形態、生産工程などを総合的に考え、創意工夫する能力を身につけている。
			技能・表現	身近な道具のデザイン表現活動に必要な技術や技能の概要を知り、生産と環境問題に配慮しながら、制作意図に応じた表現方法を考える。
			知識・理解	環境問題や生活機器デザインの考え方やあり方の知識を深め、創造的な造形活動の必要性を理解している。
1 ～ 3	デザインと創造	テーマに沿った自由な発想を喚起し、創造活動により自己実現の方向性を見極める。	関心・意欲・態度	身近にある様々なデザインに関心を持ち、技法や地域性、地場産業との関わりを考えながら、造形活動に主体的、意欲的に取り組もうとする実践的態度を身につけている。
			思考・判断	社会生活におけるデザインの意義を考え、用途や機能、材料、製作工程などを総合的に考える能力を身につけている。
			技能・表現	デザインによる表現活動に必要な技術や技能の概要を知り、制作意図に応じた伝統的な表現方法を考える。
			知識・理解	現代社会におけるデザインの考え方やあり方を理解し、手作りを基本とする創造的な造形活動の今日的な必要性を理解している。

デザイン技術

単位数	学年・クラス	使用教科書（出版社）	指導者
2単位	2年デザインコース	デザイン技術（海文堂出版）	デザインコース教員

教科・科目の目標

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。

評価規準	関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
評価規準	デザイン技術に関する基礎的な技術について関心を持ち、その技術の向上を目指して意欲的に取り組み、様々な場面で実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身に付けている。	デザイン技術に関する諸問題の適切な解決を目指して広い視野から自らの思考を深め、基礎的な知識と技術を活用して適切に判断し創意工夫をする能力を身に付けている。	デザイン技術の各分野に関する基礎的な技術を身につけ常に新しい技術や技能に関心を持ち、その成果をよりの確な表現や高度な表現技術をとおして実現する。	デザイン技術に関する基礎的な知識を身につけ現代社会におけるデザインの意義や役割を理解し、その必要性を理解している。
評価方法	発問に対する応答 出席状況・学習態度 ノート・提出課題 定期的なプリント 自己評価表	発問に対する応答 授業中の演習課題 ノート 定期的なプリント 定期試験	学習状況 課題作品 定期的なプリント 定期試験	発問に対する応答 演習課題 ノート・提出作品 定期的なプリント 定期試験

到達目標に向けての具体的な取組 【評価規準を念頭に置いた指導上の留意点】	これから学ぶ専門科目や実習等で活用ができる基礎的・基本的な知識や表現技法を修得させる。 課題解決的な演習課題を多く取り入れ、実践的な力を育成する。 放課後の補習により提出期日を厳守する、社会通念上の常識を見つける
---	--

月	単元名	単元の目標	単元ごとの評価規準		評価観点
4・5	ビジュアルコミュニケーションデザイン（グラフィックデザイン）	視覚伝達の要素について理解する。 簡単な構成演習から応用ができるようにする。 総合的なグラフィックデザインとしてポスターデザインの演習制作をする。	関心・意欲・態度	ビジュアルデザインに関する基礎的な技術について関心を持ち、その技術を意欲的に活用して、ビジュアルデザインのさまざまな分野に関する知識を深めながら、実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。	
			思考・判断	ビジュアルデザインの基礎的な技法や技術に関する諸問題の適切な解決を知識と技術を活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身につけている。	
			技能・表現	ビジュアルデザインの各分野に関する基礎的な技術を身につけ、常に新しい技術や技法に関心を持ちながらその成果をよりの確な表現、高度な表現をとおして実現する。	
			知識・理解	ビジュアルデザインに関する基礎的な知識を身につけ現代社会におけるビジュアルデザインの意義や役割を理解し、その必要性を理解している。	
6・7	（パッケージデザイン）	パッケージの役割を理解する。 色々なパッケージの素材を生かしたデザインができる。	関心・意欲・態度	商品販売に大きな意味を持つパッケージデザインに関心を持ち、造形表現に主体的、意欲的に取り組もうとする実践的な態度を身につけている。	
			思考・判断	社会生活におけるパッケージデザインの意義を考え、用途や機能、効果などを総合的に考える能力を身につけている。	
			技能・表現	パッケージデザインによる表現活動に必要な技術や技能の概要を知り、制作意図に応じた表現方法を考える。	
			知識・理解	現代消費社会におけるパッケージデザインの考え方やあり方、創造的な造形活動の必要性を理解している。	

9 ・ 10	(コンピュータデザイン)	コンピュータデザインの概要について理解する。	関心・意欲・態度	デザイン現場の中心であるコンピュータグラフィックなどの技術に関心を持ち、それを用いた創造活動に主体的、意欲的に取り組もうとする実践的態度を身につけている
		デジタルとアナログについて理解する。	思考・判断	社会生活におけるコンピュータグラフィックデザインの意義を考え、用途や機能、効果などを総合的に考える能力を身につけている。
		CGの可能性と著作権について理解する。	技能・表現	コンピュータグラフィックなどによる表現活動に必要な技術・技能やハードウェアとの関わりの概要を知り、制作意図に応じた豊かな表現方法を考える。
		3DCGの描き方を理解する。	知識・理解	情報化社会におけるコンピュータグラフィックの考え方やあり方、創造的かつ効果的な造形活動の必要性を理解している。
11 ・ 12	プロダクトデザイン (生活機器のデザイン)	身近な生活用機器をデザインという視点で捉えられる。	関心・意欲・態度	家庭用器具など身近にあるプロダクトデザインに関心を持ち、生活器具の創作デザインに主体的、意欲的に取り組もうとする実践的態度を身につけている。
		機能と美しさは表裏一体のものであることを理解する。	思考・判断	身近な生活器具のデザイン活動の意義を考え、目的、用途、機能、形態、生産工程などを総合的に考え、創意工夫する能力を身につけている。
		既存製品の改善・新製品の開発の重要性について理解する。	技能・表現	身近な道具のデザイン表現活動に必要な技術や技能の概要を知り、生産と環境問題に配慮しながら、制作意図に応じた表現方法を考える。
			知識・理解	環境問題や生活機器デザインの考え方やあり方の知識を深め、創造的な造形活動の必要性を理解している。
1 ～ 3	(クラフトデザイン)	日本の伝統的なクラフト製品の歴史について理解する。	関心・意欲・態度	身近にある様々なクラフトデザインに関心を持ち、技法や地域性、地場産業との関わりを考えながら、造形活動に主体的、意欲的に取り組もうとする実践的態度を身につけている。
		スケッチ・エスキースを繰り返しクラフト製品の用と美を理解する。	思考・判断	社会生活におけるクラフトデザインの意義を考え、用途や機能、材料、製作工程などを総合的に考える能力を身につけている。
		新しいクラフト製品の開発のために素材や地域の特性について理解する。	技能・表現	クラフトデザインによる表現活動に必要な技術や技能の概要を知り、制作意図に応じた伝統的な表現方法を考える。
			知識・理解	現代社会におけるクラフトデザインの考え方やあり方を理解し、手作りを基本とする創造的な造形活動の今日的ま必要性を理解している。

デザイン技術

単位数	学年・クラス	使用教科書（出版社）	指導者
2単位	3年デザインコース	デザイン技術（海文堂出版）	デザインコース教員

教科・科目の目標

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。

評価規準	関心・意欲・態度	思考・判断	技能・表現	知識・理解
評価規準	デザイン技術に関する基礎的な技術について関心をもち、その技術の向上を目指して意欲的に取り組み、様々な場面で実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身に付けている。	デザイン技術に関する諸問題の適切な解決を目指して広い視野から自らの思考を深め、基礎的な知識と技術を活用して適切に判断し創意工夫をする能力を身に付けている。	デザイン技術の各分野に関する基礎的な技術を身につけ常に新しい技術や技能に関心をもち、その成果をよりの確な表現や高度な表現技術をとおして実現する。	デザイン技術に関する基礎的な知識を身につけ現代社会におけるデザインの意義や役割を理解し、その必要性を理解している。
評価方法	発問に対する応答 出席状況・学習態度 ノート・提出課題 定期的なプリント 自己評価表	発問に対する応答 授業中の演習課題 ノート 定期的なプリント 定期試験	学習状況 課題作品 定期的なプリント 定期試験	発問に対する応答 演習課題 ノート・提出作品 定期的なプリント 定期試験

到達目標に向けての具体的な取組 【評価規準を念頭に置いた指導上の留意点】	これから学ぶ専門科目や実習等で活用ができる基礎的・基本的な知識や表現技法を修得させる。 課題解決的な演習課題を多く取り入れ、実践的な力を育成する。 放課後の補習により提出期日を厳守する、社会通念上の常識を見つける
---	--

月	単元名	単元の目標	単元ごとの評価規準		評価観点
4・7	環境構成デザイン 都市の環境	視覚伝達の要素について理解する。 簡単な構成演習から応用ができるようにする。 総合的なスペースデザインとして模型を演習制作をする。	関心・意欲・態度	スペースデザインに関する基礎的な技術について関心をもち、その技術を意欲的に活用して、スペースデザインのさまざまな分野に関する知識を深めながら、実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身に付けている。	
			思考・判断	スペースデザインの基礎的な技法や技術に関する諸問題の適切な解決を知識と技術を活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身に付けている。	
			技能・表現	スペースデザインの各分野に関する基礎的な技術を身につけ、常に新しい技術や技法に関心をもちながらその成果をよりの確な表現、高度な表現をとおして実現する。	
			知識・理解	スペースデザインに関する基礎的な知識を身につけ現代社会におけるスペースデザインの意義や役割を理解し、その必要性を理解している。	
9・1	インテリアデザイン	インテリアデザインの概要について理解する。 動線を理解しインテリアをデザインする。 設計図に基づきインテリア模型を作る。	関心・意欲・態度	インテリアデザインに導入されているコンピュータを活用した技術に関心をもち、それを生かした創造活動に主体的、意欲的に取り組もうとする実践的な態度を身に付けている	
			思考・判断	社会生活におけるインテリアデザインの意義を考え、用途や機能、効果などを総合的に考える能力を身に付けている。	
			技能・表現	コンピュータによる3DCGなどによる表現活動に必要な技術・技能やハードウェアとの関わりの概要を知り、制作意図に応じた豊かな表現方法を考える。	
			知識・理解	インテリアデザインにおける模型制作を通してバーチャルの世界を現実のものとして捉える必要性を理解している。	