

教科(科目)	工業（実習）	単位数	6	学年(コース)	2学年（産業デザインコース）
使用教科書					
副教材等	本校独自の実習テキスト				

1 グラデュエーション・ポリシー及びカリキュラム・ポリシー

○グラデュエーション・ポリシー（育成を目指す資質・能力に関する方針）
～卒業までにこのような資質・能力を育みます～
①主体的に課題を見つける感覚を養い、自ら学び、解決策を創造する資質・能力と産業社会で求められる倫理観と規範意識を育成します。
②生涯にわたって学び続ける意欲を養い、新たな産業に柔軟に対応する自己指導力を育成します。
③国際的視野に立って考える姿勢を養い、地域の発展と豊かな暮らしに貢献するために必要な思考力、発想力を育成します。
○カリキュラム・ポリシー（教育課程の編成及び実施に関する方針）
～上記の資質・能力を育成するため、このような教育活動を行います～
①共通教科の学びを強化して、基礎学力の定着を図ります。
②工業高校で学ぶ基本的な知識や技術を習得し、課題研究や新しいIT技術について、主体的な学び方と実践する場を設定します。
③将来、国内・国際社会で活躍するために必要なコミュニケーション能力や英語力の向上を図り、多様な価値観を持つ仲間との協働的学習を行います。

2 学習目標

<p>工業の見方・考え方を働かせ、実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して、工業の発展を担う職業人として必要な資質・能力を次のとおり育成することを目指す。</p> <p>(1)産業デザインに関する技術を実際の作業に即して総合的に理解するとともに、関連する技術を身に付けるようにする。</p> <p>(2)産業デザインの技術に関する課題を発見し、工業に携わる者として科学的な根拠に基づき工業技術の進展に対応し解決する力を養う。</p> <p>(3)産業デザインに関する技術の向上を目指して自ら学び、工業の発展に主体的かつ協働的に取り組む態度を養う</p>

3 指導の重点

<p>デザイン分野とテキスタイル分野の興味関心を高め、産業デザインに関する技術の意義や役割を理解させると共に両分野に関する広い視野を養い工業の発展を図る意欲的な態度を育てる。一定程度の技術に達していない場合は課題などの再提出を求め、技術の定着を図る。各専門分野の内容が理解できるよう効果的な指導を展開する。</p>

4 評価の観点の趣旨

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>・産業デザインの学習活動で身に付けた技術に関わる知識を実際の作業に即して総合的に関連付けて理解するとともに、実際のものづくりの現場で活用することができる技術を身に付けている。</p>	<p>・ものづくりの現場に着目して、産業デザインの技術に関する課題を見だし、単に生産性や効率だけを優先するのではなく、工業製品が社会に与える影響に責任を持ち、工業に携わる者として倫理観を踏まえ、科学的な根拠に基づき工業技術の進展に対応し解決しようとしている。</p>	<p>・産業デザインに関する技術の向上を目指し、実際の作業を通して自ら学ぶ態度や、工業の発展に主体的かつ協働的に取り組もうとしている。</p>

5 評価規準と評価方法

	評価は次の観点から行います。		
	知識・技能 a	思考・判断・表現 b	主体的に学習に取り組む態度 c
評価方法	以上の観点を踏まえ、 ・課題制作への取り組みの観察 ・レポート、提出物などの内容の確認 などから、評価します。	以上の観点を踏まえ、 ・課題制作への取組の観察 ・レポート、提出物などの内容の確認 などから、評価します。	以上の観点を踏まえ、 ・出席状況、授業態度、服装 ・レポート、課題提出などの提出期限に対する意識 などから、評価します。
	内容のまとめりごとに、各観点 「A：十分満足できる」、「B：おおむね満足できる」、「C：努力を要する」 で評価します。 内容のまとめりごとの評価基準は授業で説明します。		

6 学習計画

月	単元名	授業時数と領域	教材名	学習活動（指導内容）	時間	評価方法
4 5 6 7 8 9 10 11 12 1	(1)要素実習 産業デザインに関する要素的な内容について実践的・体験的な学習活動を全員が全ローテーションを行なうことで身に付けます。	第1～3ローテーション（19回）	(1) テキスタイル実習 (2) ペーパーレリーフ実習 (3) Ai実習 (4) 線材・塊材実習 (5) デッサン・技法・オプティカル実習	・ランチョンマットの製作実習を通して、企画準備から製作まで手織り機による製織操作を習得する。 ・反応染料・分散染料・ナフトール染料・酸性媒染染料などの染色技法について学び、染色検定3級合格レベルの知識と技術を身に付ける。 ・紙素材を用いて半立体作品の製作について学ぶ。 ・グラフィックデザインの現場で使用されることの多いアップルコンピューターならびにグラフィックデザインソフト「イラストレータ」の基本操作について学習する。 ・線材・塊材の基本的な特性特徴とその加工方法について学び、簡単な立体造形作品を製作する。 ・幾何形体でデッサンの基本を身に付ける。 ・水ぼかしや点描、ポスタリゼーションなど基本的表現技法についてその技能を習得する。 ・グラフィックデザインの重要な要素である平面構成について作品製作を通して学習する。	68 × 3	出席状況 課題提出状況 レポート内容
2	次年度に向けての準備	3	課題研究ガイダンス	・次年度の課題研究テーマに向けたガイダンス授業を行うことで、実習内容と課題設定との関連を図り、効果的な学習となるよう工夫する。		
3	ものづくり技術の継承授業	3	講演会 講習会	・実際の企業の現場の方々から講演及び講習をしていたくことで、ものづくり技能を実践的に学ぶ。		

計 210時間（50分授業）

7 課題・提出物等

- ・実習テーマ毎に課題およびレポートを提出します。
- ・ローテーション終了後1週間を提出期限とします。

8 担当者からの一言

- ・産業デザインに関する基礎的な理論や体系的な知識を身につけられるようにするとともに、それらの知識を理解、活用してイメージする形態や配色を自分で正確に製作表現できるようにしましょう。
- ・産業デザインに関する実習の知識を活用し、実技課題に対して自らが考え判断し表現できるようにしましょう。
- ・産業デザインに関する実習の内容に興味や関心を持ち意欲的に取り組むことができるようにしましょう。
- ・準備や後片付けを積極的に行うこと、整理整頓を務めるなどの安全管理の意識をした行動ができるようにしましょう。