

教科： 商業

科目 D選択 ビジュアルデザイン

単位数： 3 単位

◆対象学年組：第2学年 A組～E組

◆使用教科書（なし）

◆教科 商業 の目標：

【知識及び技能】：商業の各分野について体系的・系統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。

思考力、判断力、表現力等】：ビジネスに関する課題を発見し、職業人に求められる倫理観を踏まえ合理的かつ創造的に解決する力を養う。

学びに向かう力、人間性等】：職業人として必要な豊かな人間性を育み、よりよい社会の構築を目指して自ら学び、ビジネスの創造と発展に主体的かつ協動的に取り組む態度を養う。

◆科目 D選択 ビジュアルデザイン の目標：

【知識及び技能】	【思考力、判断力、表現力等】	【学びに向かう力、人間性等】
アイデアの発想法や表現方法を学び、コミュニケーション力、プレゼンテーション力・クリエイティブ力を身に付けデザインの重要性を理解している。2次元でのコンピュータグラフィックス作成技術を習得し、その技法をもちいてアイデアを具現化する技能を身につける。	自分の発想したアイデアを、創造力・企画力を発揮して表現できているか。illustrator/Photoshopを駆使して、自分のアイデアを表現できているか。作品のテーマを自ら考え、テーマにあった作品作りのためのアイデアを考え、作品をつうじて表現することができているか。	アイデアを表現するために必要な基礎的な技能の習得において意欲的に取り組み、あらゆることに興味関心を持って取り組む姿勢を身に付けているか。外部団体との連携を図るなか、作品に求められている課題や設定事項について自ら探求し作品をつうじて依頼者とのコミュニケーションをとる。

単元の具体的な指導目標	指導項目・内容	評価規準	知	思	態	配当 時数	
1 学 期	単元：グラフィックデザインの基礎について 【知識及び技能】 コンピュータデザインで作業を行うための基本的なパソコン操作やコンピュータの基本知識を学ぶ 【思考力、判断力、表現力等】 作業に必要なコンピュータ操作知識や技能を効率よく使用できるか。また作業に必要な情報を整理し活用できるか 【学びに向かう力、人間性等】 グラフィックデザイン作成のためのコンピュータ活用知識や技能を自らが考え判断し、授業に取り組みことができるか	グラフィックデザインの基礎	【知識及び技能】 コンピュータデザインで作業を行うための基本的なパソコン操作やコンピュータの基本知識を学ぶ 【思考力、判断力、表現力等】 作業に必要なコンピュータ操作知識や技能を効率よく使用できるか。また作業に必要な情報を整理し活用できるか 【主体的に学習に取り組む態度】 グラフィックデザイン作成のためのコンピュータ活用知識や技能を自らが考え判断し、授業に取り組みすることができるか	○	○	○	12
	B 単元：グラフィックソフトウェア(illustrator)の基本操作及び課題制作 【知識及び技能】 使用するソフトウェアの基本的操作方法を習得できるか 【思考力、判断力、表現力等】 習得した基本操作を用いて効果的な表現をどのようにしたらよいかを考え、判断し課題や作品を作成できるか 【学びに向かう力、人間性等】 期限最後まで自らの課題に向き合い、課題や作品をよりテーマにそったものとしてブラッシュアップすることができるか。	基本操作の知識・技術の習得 活用した課題制作	【知識及び技能】 使用するソフトウェアの基本的操作方法を習得できるか 【思考力、判断力、表現力等】 習得した基本操作を用いて効果的な表現をどのようにしたらよいかを考え、判断し課題や作品を作成できるか 【主体的に学習に取り組む態度】 期限最後まで自らの課題に向き合い、課題や作品をよりテーマにそったものとしてブラッシュアップすることができるか。	○	○	○	12
	C 単元：課題制作 【知識及び技能】 コンベ依頼者の求めているデザインに対する情報の収集を行い、作品テーマにあった知識をまとめられるか。まとめた情報を表現するためのソフトウェア活用技能を十分に使用しているか。 【思考力、判断力、表現力等】 アイデアの発想法や表現方法を学び、作品を通して、コンベ依頼者へコミュニケーション力を表現力できる。クリエイティブ力を身に付けデザインの重要性を理解している。 【学びに向かう力、人間性等】 コンベ依頼者のもとするデザインを作品作成期限まで常にもち課題作成に取り組めるか	illustratorを使用した作品制作 一般のコンベに応募する	【知識及び技能】 コンベ依頼者の求めているデザインに対する情報の収集を行い、作品テーマにあった知識をまとめられるか。まとめた情報を表現するためのソフトウェア活用技能を十分に使用しているか。 【思考力、判断力、表現力等】 アイデアの発想法や表現方法を学び、作品を通して、コンベ依頼者とコミュニケーション力を表現力できるか。クリエイティブ力を身に付けデザインの重要性を理解している。 【主体的に学習に取り組む態度】 コンベ依頼者のもとするデザインを作品作成期限まで常にもち課題作成に取り組めるか	○	○	○	12
定期考査（授業内で実施）	12		○	○			
2 学 期	D単元：フォトタッチソフトウェア(Photoshop)の基本操作及び課題 【知識及び技能】 使用するソフトウェアの基本的操作方法を習得できるか 【思考力、判断力、表現力等】 習得した基本操作を用いて効果的な表現をどのようにしたらよいかを考え、判断し課題や作品を作成できるか 【学びに向かう力、人間性等】 期限最後まで自らの課題に向き合い、課題や作品をよりテーマにそったものとしてブラッシュアップすることができるか。	基本操作と知識・技術の習得 活用した課題制作	【知識及び技能】 使用するソフトウェアの基本的操作方法を習得できるか 【思考力、判断力、表現力等】 習得した基本操作を用いて効果的な表現をどのようにしたらよいかを考え、判断し課題や作品を作成できるか 【主体的に学習に取り組む態度】 期限最後まで自らの課題に向き合い、課題や作品をよりテーマにそったものとしてブラッシュアップすることができるか。	○	○	○	12
	E単元：フォトタッチソフトウェア(Photoshop)の応用操作及び課題 【知識及び技能】 アイデアの発想法や表現方法を使用し、作品を通して、課題発信者とコミュニケーション力を表現力できるか。クリエイティブ力を身に付けデザインの重要性を理解している。 【学びに向かう力、人間性等】 コンベ依頼者のもとするデザインを作品作成期限まで常にもち課題作成に取り組めるか	応用操作の知識・技術の習得 活用した課題制作	【知識及び技能】 課題発信者の求めているデザインに対する情報の収集を行い、作品テーマにあった知識をまとめられるか。まとめた情報を表現するためのソフトウェア活用技能を十分に使用しているか。 【思考力、判断力、表現力等】 アイデアの発想法や表現方法を学び、作品を通して、コンベ依頼者とコミュニケーション力をとる表現力がとれるか。クリエイティブ力を身に付けデザインの重要性を理解している。 【主体的に学習に取り組む態度】 コンベ依頼者のもとするデザインを作品作成期限まで常にもち課題作成に取り組めるか	○	○	○	14
	F単元：グラフィックデザイン作品制作 【知識及び技能】 コンベ依頼者の求めているデザインに対する情報の収集を行い、作品テーマにあった知識をまとめられるか。まとめた情報を表現するためのソフトウェア活用技能を十分に使用しているか。 【思考力、判断力、表現力等】 アイデアの発想法や表現方法を学び、作品を通して、コンベ依頼者へコミュニケーション力を表現力できるか。クリエイティブ力を身に付けデザインの重要性を理解している。 【学びに向かう力、人間性等】 コンベ依頼者のもとするデザインを作品作成期限まで常にもち課題作成に取り組めるか	クライアントの意向に沿った制作能力の育成 プレゼンテーション能力の育成 一般のコンベに応募する	【知識及び技能】 コンベ依頼者の求めているデザインに対する情報の収集を行い、作品テーマにあった知識をまとめられるか。まとめた情報を表現するためのソフトウェア活用技能を十分に使用しているか。 【思考力、判断力、表現力等】 アイデアの発想法や表現方法を学び、作品を通して、コンベ依頼者とコミュニケーション力をとる表現力がとれるか。クリエイティブ力を身に付けデザインの重要性を理解している。 【主体的に学習に取り組む態度】 コンベ依頼者のもとするデザインを作品作成期限まで常にもち課題作成に取り組めるか	○	○	○	25
定期考査（授業内で実施）	ファイル提出・学期ごとの練習問題・課題作品提出		○	○			
3 学 期	F単元：グラフィックデザイン作品制作 【知識及び技能】 コンベ依頼者の求めているデザインに対する情報の収集を行い、作品テーマにあった知識をまとめられるか。まとめた情報を表現するためのソフトウェア活用技能を十分に使用しているか。 【思考力、判断力、表現力等】 アイデアの発想法や表現方法を学び、作品を通して、コンベ依頼者とコミュニケーション力をとる表現力がとれるか。クリエイティブ力を身に付けデザインの重要性を理解している。 【学びに向かう力、人間性等】 コンベ依頼者のもとするデザインを作品作成期限まで常にもち課題作成に取り組めるか	クライアントの意向に沿った制作能力の育成 プレゼンテーション能力の育成 一般のコンベに応募する	【知識及び技能】 コンベ依頼者の求めているデザインに対する情報の収集を行い、作品テーマにあった知識をまとめられるか。まとめた情報を表現するためのソフトウェア活用技能を十分に使用しているか。 【思考力、判断力、表現力等】 アイデアの発想法や表現方法を学び、作品を通して、コンベ依頼者とコミュニケーション力をとる表現力がとれるか。クリエイティブ力を身に付けデザインの重要性を理解している。 【主体的に学習に取り組む態度】 コンベ依頼者のもとするデザインを作品作成期限まで常にもち課題作成に取り組めるか	○	○	○	18
	定期考査（授業内で実施）	ファイル提出・学期ごとの練習問題・課題作品提出		○	○		
合計						105	