

PC デザインで何を作るか？ PC デザインで何ができるか？ PC に何が必要か？

PC Design

高等学校 総合造形 学習指導案

PC デザインでつける力



2013-2014

01 教科・科目名

総合造形・学校設定科目「造形演習」（3年次選択必修専門科目）

02 学年・対象生徒

第3学年・11名（1～5組の選択者）

03 PC 講座について

3年次「造形演習」では、1、2年次に身につけた発想力、表現力等を伸長する目的で、それぞれの進路や将来の目標に向けた講座が設定している。

その一つ、コンピュータによるグラフィックデザイン制作や映像制作を行うのが当講座。

主に MacPC を使い、描画ソフトや画像処理ソフト、デジタルカメラ撮影等の扱いを習得し、それぞれがそれぞれの目標を設定し、その目標に向け主体的に内容を考え、制作計画全体を立案し、自己評価と他者評価を行う。制作と並行して発表することを求めており、デザイン力、コミュニケーション能力の向上を図り、将来のデザイナーや映像ディレクターをめざす。

著作権や肖像権等、知的財産権の保護や商標権等、デザインの現場に必要な知識について、法律を基に理解、認識する。

受講にあたっては、事前の情報収集、事後の追加学習を要する。

04 PC 講座の目的「PC デザインでつける力」

「PC デザインで何を作るか？ PC デザインで何ができるか？ PC デザインに何が必要か？」

○授業（制作）の目標、評価規準を生徒自ら設定し、改善・整理する力を育成する。

○制作計画を立案することで、企画力、行動力、実行力の育成を図る。

- ・コンピュータによるデザインの基礎的能力を磨き、表現として活用する力をつけ、将来の仕事につなげる。
- ・知的財産権や商標権等について理解する。

05 準備

- ・MacPC・描画ソフト (illustrator)・画像処理ソフト (Photoshop)・プレゼンテーションソフト (Keynote)
- ・映像作成ソフト (iMovie、Finalcutexpress)・CAD ソフト (Vecterworks) 他・大型モニター

	月	日	各回、学習のねらい	学習活動	評価の観点
1	4	22	- MacPCの基本操作、描画ソフトの基本操作を習得し、PCデザインの基礎を身に付ける。 - デザイン力の向上をめざす。	◇イラストレーター (illustrator)、描画ソフトを使う I 地図の制作 既存の地図を、図形を組み合わせることで作成する。 独自の文字や♡ハートマークをデザインする 図形を組み合わせ、オリジナルの英数字を作る。同様に♡ハートマークを作る。 描画ソフトの基本操作を習得する。	- 技能 - 知識理解
2	5	13	- MacPCの基本操作、描画ソフトの基本操作を習得し、PCデザインの基礎を身に付ける。 - デザイン力、中でも構成する力の向上をめざす。	◇イラストレーター (illustrator)、描画ソフトを使う II キャラクター、自分のマークをつくる 前回習得した技術に工夫を加えて、図形や文字を組み合わせ、オリジナルのキャラクターを作る。 同様に自分のマークを作る。	- 発想・構想 - 技能 - 知識理解
3		27	- デジタルカメラの基本的な理解と操作方法を習得。 - PCとの関わりにより、写真の可能性を探る。	◇デジタルカメラ I デジタルカメラを理解し、扱う 校内で撮影 I (Cool Kohnan)、カッコいい素敵な場所や部分、モノを撮影する。 デジタルカメラの基本操作を習得する。	- 技能 - 知識理解
4	6	3	画像処理ソフトの基本操作を習得し、画像を使ったデザインを理解する。	◇フォトショップ (Photoshop)、画像処理ソフトを使う I 校内で撮影 I (Cool Kohnan) の加工 前回撮影した写真の修正、加工を行う。画像処理ソフトの基本操作を習得する。	- 技能 - 知識理解
5		10 [2h]	デジタルカメラを意図に合わせて活用できるよう、効果を理解する。	◇デジタルカメラ II デジタルカメラを使いこなす 校内で撮影 II (Cool Kohnan)、修正や加工に合わせて、意図的に場所、モノを選び撮影する。	- 技能 - 知識理解
6		12 [2h]	- 画像処理ソフトの基本操作を習得し、画像を使ったデザイン制作を理解する。 - 動画ソフトの基本操作を修得し、写真を使った動画制作を理解する。	◇フォトショップ (Photoshop)、画像処理ソフトを使う II、映像ソフト (iMovie) を使う 校内で撮影 II (Cool Kohnan) の加工 前回撮影した写真の修正、加工を行う。 画像を動画にする 写真やイラストを組み合わせ、動画を作成する。	- 技能 - 知識理解
7		17	- 描画ソフト、画像処理ソフトを活用し、デザイン力の向上を図る。 - 著作権等の知的財産権について理解を図る。	◇イラストレーター (illustrator)、フォトショップ (Photoshop)、iMovie を使う 自分紹介チラシ、ポスター作成 独自の文字やマーク、キャラクター、加工した写真等を使い作成する。同時に知的財産権を理解する。	- 発想・構想 - 技能

8		24	作品について、発表の準備をすることで、振り返り、整理、編集する力を身に付ける。	◇自分紹介チラシ、ポスターの作成と発表の準備 プレゼン用資料を作成 発表要旨に、作品全体の説明、着目点、工夫のポイント、技術、改善したい点を記入し、プレゼンテーションソフト、Keynoteを使い作成する。	- 発想・構想 - 技能 - 知識理解 ○整理・編集
9	7	8 [2h]	- 作品を発表することで、発信力を身に付ける。 - 相互批評を行うことで、評価を理解する。	◇自分紹介チラシ、ポスターの発表資料を基にした作品のプレゼンテーション プレゼンテーションソフト、Keynoteを使い発表する。相互批評を行い、作品の改善点を見つける。プレゼンテーションソフト、Keynoteを使う。	○伝達 ○評価（自己、他者）
10		16 [2h]	- 作品を発表することで、発信力を身に付ける。 - 相互批評を行うことで、評価を理解する。	◇自分紹介チラシ、ポスターの工夫改善 相互評価に基づく作品の改善 前回のプレゼンの結果を受けて、改善や工夫を行う。 新たな挑戦（夏休みの宿題に向けて） まだ自分が十分習得できていない技術、技法を理解し、習得する。	○改善 ・技能
11	8	26 [2h]	収集した資料を整理、編集する力を身に付ける。	◇夏休みの宿題！「こんなの紹介します。」の整理Ⅰ 夏休み課題の整理 夏休みの宿題！「こんなの紹介します。」を発表する資料を整理する。プレゼンテーションソフト、Keynoteを使う。	○収集 知識・理解 ○整理・編集
12		30 [2h]	資料の整理、編集から、表現する力につなげる。	◇夏休みの宿題！「こんなの紹介します。」の整理Ⅱ 夏休み課題の整理 プレゼンテーションソフト、Keynoteに動画を貼りつけたり、音を加えたりする。	- 発想・構想 - 技能 - 知識理解
13	9	9	- 作品を発表することで、発信力を身に付ける。 - 相互批評を行うことで、評価を理解する。	◇夏休みの宿題！「こんなの紹介します。」のプレゼンテーション 夏休み課題の発表のプレゼンテーション プレゼンテーションソフト、Keynoteを使い発表する。相互批評を行い、作品の改善点を見つける。 次の課題の構想につなげる。	○伝達 ○評価（自己、他者）
14		30	自ら課題を目標と評価を踏まえ設定することで、計画性の伸長を図る。	◇自ら取り組む課題についての検討 自主課題の検討 この授業の後半をかけて自ら取り組む課題について、素案や資料を基に検討する。	○計画・実行
15	10	3	自ら課題を目標と評価を踏まえ計画することを通して、実行力の伸長を図る。	◇自ら取り組む課題「計画書」の提出 自主課題「計画書」提出 後半をかけて自ら取り組む課題の「計画書」を提出する。 自主課題への取組① デザイン力の向上をめざし、自ら設定した課題に各自が取り組む。	発想・構想 ○計画・実行

16		7	・自ら設定した目標と評価を踏まえ、新たな挑戦を行う。	◇自ら取り組む課題を進める 自主課題への取組② 自ら設定した課題に、「目標」、「自ら設定した評価」を確定する。	・発想・構想 ○計画
17		28	・新たな挑戦や、PC を使ったデザイン力の向上を図る。	◇自ら取り組む課題を進める 自主課題への取組③ 「目標」、「自ら設定した評価」を基に内容を検討する。	○計画 ○整理
18	11	5 [2h]	・新たな挑戦や、PC を使ったデザイン力の向上を図る。	◇自ら取り組む課題を進める 自主課題への取組④ 設定した課題に各自が取り組む。	・技能 ・知識理解
19		6 [2h]	・新たな挑戦や、PC を使ったデザイン力の向上を図る。	◇自ら取り組む課題を進める 自主課題への取組④ 設定した課題に各自が取り組む。	・技能 ・知識理解
20		11	・自ら設定した目標と評価を踏まえ、発表内容をまとめる。	◇自主課題「中間発表」に向けた準備 「中間発表」に向けたまとめ① 自ら設定した課題の進捗状況をまとめる。	○整理・編集
21		18	・自ら設定した目標と評価を踏まえ、発表内容をまとめる。	◇自主課題「中間発表」に向けた準備 「中間発表」に向けたまとめ② 発表資料を作成し、プレゼンに向け準備する。	○整理・編集
22		25	・自ら設定した目標と評価が作品づくりや自身に与えた影響を考える。 ・作品を発表することで、発信力を身に付ける。 ・評価を行うことで、改善点を見つける。	◇後半の自主課題のプレゼンテーション 自ら目標を設定し、評価を設定した制作のプレゼンテーション プレゼンテーションソフト、Keynote、映像作成ソフト iMovie 等を使い発表する。 評価を行い、作品の改善点を見つける。 適切に改善箇所を指摘するとともに、指摘を受け入れる。	○伝達 ○評価（自己、他者） ◎生徒が自ら設定した「評価基準」による評価 ○改善
23	12	2	・前回の相互批評を踏まえ、作品を改善する。	◇自ら取り組む課題を修正・改善する 自主課題の修正・改善 「目標」、「自ら設定した評価」の確認を相互批評より考察する。作品づくりの修正・改善に生かす。	・技能 ・知識理解 ○整理・調整
24		16 [2h]	・修正・改善を基に、PC を使ったデザイン力のさらなる向上を図る。	◇自ら取り組む課題を修正・改善する 自主課題の修正・改善 「目標」、「自ら設定した評価」の確認を相互批評より考察する。作品づくりの修正・改善に生かす。	・技能 ・知識理解 ○整理・調整
25		18 [2h]	・自ら設定した目標と評価を整理し、最終の発表内容をまとめる。	◇自主課題「最終発表」に向けた準備 「最終発表」に向けたまとめ① 自ら設定した課題の進捗状況をまとめる。	・技能 ・知識理解 ○整理・調整
26		20 [2h]	・自ら設定した目標と評価を整理し、最終の発表内容をまとめる。	◇自主課題「最終発表」に向けた準備 「最終発表」に向けたまとめ① 自ら設定した課題の進捗状況をまとめる。	○整理・調整

27	1	20	・自ら設定した目標と評価と作品との関係を整理する。 ・作品を発表することで、発信力を身に付ける。 ・相互批評を行うことで、評価を理解する。	◇後半の自主課題の最終プレゼンテーション 自ら目標を設定し、評価を設定した制作の最終プレゼンテーション プレゼンテーションソフト、Keynote、映像作成ソフト iMovie 等を使い発表する。 相互批評を行い、作品の成果を見る。	○伝達 ○評価（自己、他者） ◎生徒が自ら設定した「評価規準」による評価
28		27 [2h]	・最終作品の保存と整理をすることを通して、整理する力をつける。	◇最終作品の保存と整理を行う 作品の保存と整理 作品の保存と整理を行い、「目標」、「自ら設定した評価」を考察し、今後の制作活動につなげる。	○整理・調整

07 本時の指導と評価の計画 2013/11/25

第 22 回（4 時間）

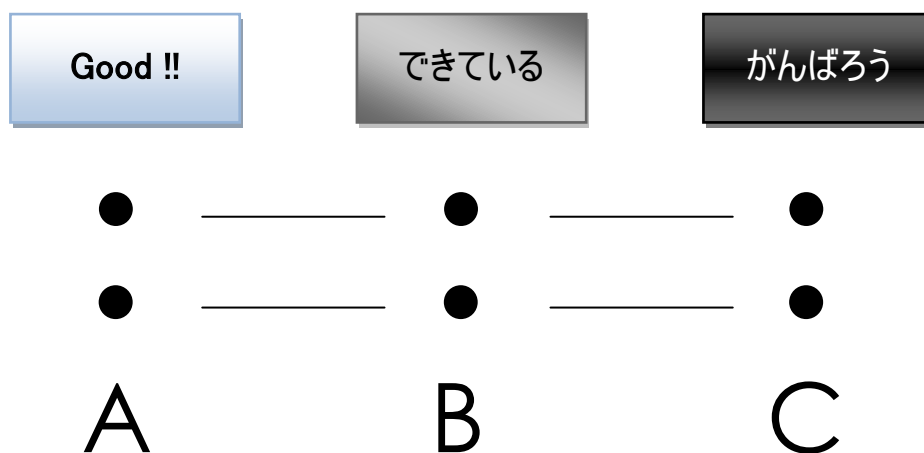
PC Design

学習のねらい、学習活動 ※「●」は、学習のねらい 「・」は、学習活動	各自が設定した評価規準				評価方法、留意点等
	①	②	③	④ +	
1. プレゼン準備 ● 自ら設定した課題の目標、評価の規準を理解し、整理ができる ・自ら設定した課題の目標、評価の規準を基にプレゼンの準備をする。	① ↓	② ↓			・制作中の作品と目標、評価とが合致していることに留意する。 目標、評価の例 ①整理力、②企画力…
2. プレゼンテーション ● 自ら設定した課題の目標、評価の規準を踏まえ、作品について伝達することができる ・自ら設定した課題の目標、評価の規準を踏まえ、作品について、プレゼンテーションソフト等を使い、発表する。 ● 自他の作品を鑑賞して造形的なよさや美しさを味わい、作者の心情や意図と表現の工夫を感じ取る （美術の「鑑賞の能力」） ・他者の発表を聞いたり、作品を見たりし、目標、自ら設定した評価の規準を踏まえ、評価する。			③ ↓	④ + ↓ 鑑	○伝達 ・各自が設定した「評価」（見てほしいポイント）にしたがい伝達できている。 【ワークシートを活用する】 ○評価（自己、他者） ・美術の「鑑賞の能力」の評価 ・各自が設定した「評価」（見てほしいポイント）にしたがい評価する。 【ワークシートを活用する】

3. 修正・改善 ●評価から作品の改善点を見つける ・評価を通して、指摘された改善箇所を受け入れ、修正する。					・技能 ・知識理解 ○整理・調整
--	--	--	--	--	------------------------

08 各自が設定した評価と実際の評価の関係

PC Design



A+ : “Good !!” の内容（特に優れているところ） の記述より A+を設定

C : “がんばろう” の内容（改善ポイント） の記述より C→Bを支援

09 成果物

PC Design

- ・フォント・マーク・キャラクター・ポスター・映像（アニメーション、学校紹介）
- ・CADを使ったモデリングデザイン・プレゼン資料・写真（校内、自主撮影）・授業ファイル



※写真、コピーは全て生徒作成

10 ワークシート例

造形演習 PC グループ 後半の自主制作に向けて

3年 5 組・名前

内容 先に、相談したものを具体的に記入

ありそうなゲーム
アニメーション

目標 内容を進めることによって、どのような力や技能をつけたいかを個別に記入

① 構想力
② 企画力
③ 動くものの描写
④ 色彩構成
⑤ 良くも悪くも心をざわつかせるような表現。
⑥

評価 個別の目標を、どのような観点（見方）で評価すればいいかを具体的に記入

① 企画としての面白さ
② 絵柄など世界観へのこだわり
③ 色合い
④ 生き物の動き
⑤ スピード感
⑥

20 回 11/11 に
各自作成

構想力

企画力

PC Design

各自の目標、
評価観点を基に
記入用紙作成

22 回 11/25 に
全員が相互評価する

5 組

後半の自主制作・中間発表 2013.11.25 09

・ありそうなゲーム
・アニメーション

1 目標
① 構想力
② 企画力
③ 動くものの描写
④ 色彩構成
⑤ 良くも悪くも心をざわつかせるような表現。

2 評価（ここを見てほしい）のポイント
① 企画としての面白さ
② 絵柄など世界観へのこだわり
③ 色合い
④ 生き物の動き
⑤ スピード感

Good!! の内容（特に褒めているところ）

世界観がでかすぎ!!
当時アニメだった。本物にあるみたい。
キャラクターも、大げさな。

がんばろう の内容（改善ポイント）

動きが少し遅いところ...

5

後半の自主制作・中間発表 2013.11.25 09

・ありそうなゲーム
・アニメーション

1 目標
① 構想力
② 企画力
③ 動くものの描写
④ 色彩構成
⑤ 良くも悪くも心をざわつかせるような表現。

2 評価（ここを見てほしい）のポイント
① 企画としての面白さ
② 絵柄など世界観へのこだわり
③ 色合い
④ 生き物の動き
⑤ スピード感

Good!! できていない がんばろう

評価者

Good!! の内容（特に褒めているところ）

がんばろう の内容（改善ポイント）



プレゼンテーションソフト
(keynote) を用いて編集、
発表する。



映像作品は、iMovie を用いて
発表する。



発表ごとに、質疑応答を行う。



評価（ここを見てほしい）の
ワークシートに記入する。