

旭川龍谷高等学校 令和5年度 授業シラバス

教科名	科目名	単位数	学年	必/選	コース/フィールド
情報	情報デザイン	3	2	選	キャリアデザインコース /IT・プログラミング
科目の目標	コンピュータによるデザインに関する基礎的な知識と技術を身につける。 問題意識、美的判断力、情報活用能力、企画・計画力を身につけ、上質なデザインを創造し、応用する能力と態度を育てる。				
教科書	実教 情報 309 「情報デザイン」	副教材等	AdobeCreativeCloud		

1. 学習の到達目標

<p>コンピュータによるデザインに関する基礎的な知識と技術を身につける。 問題意識、美的判断力、情報活用能力、企画・計画力を身につけ、上質なデザインを創造し、応用する能力と態度を育てる。</p>

2. 学習計画及び評価の観点

※評価の観点：X(知識・技能), Y(思考・判断・表現), Z(主体的に学習に取り組む態度)

学習内容	時数	月	学習のねらい	評価の観点		
				X	Y	Z
オリエンテーション	1	4	今後の学習の目標を確認する			
第1章デザイン・情報・造形の基礎 第1節デザインって何だろう	6		<ul style="list-style-type: none"> デザインが人間生活のさまざまな目的を達成するための合目的行為であることを理解する。 アイデアとは目的を果たすための工夫であると認識し、目的意識を持って現状を観察し、問題点を分析するプロセスを経てアイデアを出し合い、グループワークを通して思考を活性化していくことを理解する。 有意義なデザインにするためには、見た目のよさだけにとらわれるのではなく、倫理観や社会的意識をもって、社会に及ぼす影響を考慮する姿勢が大切であることを理解する。 	○	○	○
第2節 情報ってなんだろう	12	5	<ul style="list-style-type: none"> 人間どうしのコミュニケーションのはじまりはシンボルを共有するところから発展していったことを理解する。 絵文字から表音文字、粘土板から紙、印刷技術による情報の伝達と共有が、人類に大きな力を与えていったことを理解する。 情報が溢れる時代のなかで、情報の受け手としては必要な情報を選択し、送り手としてはわかりやすく表現し伝えることが必要であることを理解する。 コミュニケーションモデルを理解し、表現の文脈に込められたメッセージを読み解く姿勢、送り手と受け手の間でどのような体験を共有できるかに配慮する姿勢が大切であることを理解する。 	○	○	○

学習内容	時数	月	学習のねらい	評価の観点		
				X	Y	Z
第2章 デザインと表現 1節 デザインの造形要素	12	6	<ul style="list-style-type: none"> ・造形の基礎となる5つの要素（形態・色・材質感・空間・時間）を分析し、把握する。 ・基本形態（純粹形態）として点・線・面さらには立体・空間の造形的意味を理解する。 ・色と光の関係、光の三原色、色料の三原色、色の三属性を理解する。 ・材質感がさまざまな面で造形的効果にかかわることを理解する。 ・造形物が内包する空間だけでなく、造形物を取り巻く空間、造形物と見る者との間の空間もまたデザインする上で考慮すべき要素であることを理解する。 ・造形要素を時間的に変化させることで動きが表現され、そこからリズムなど時間的効果が生まれることを理解する。 	○	○	○
2節 造形要素の構成	4	7	<ul style="list-style-type: none"> ・移動や回転、反転、拡大と縮小、ディストーション、分割などの造形構成の基本手法を理解する。 ・美しい造形の背後にある秩序を理解する。 ・秩序を守るだけではなく、変化を与えることが表現に幅を与えることを理解する。 	○	○	○
3節 観察から表現へ	4		<ul style="list-style-type: none"> ・眼に見える物体だけではなく、人々の行動や社会現象など意識しないと見えてこない事象も観察の対象であることを理解する。 ・自然物や人工物など対象物の構造や特徴を把握し、簡潔に表現するプロセスを理解する。 ・さまざまな表現技法を実験し、新たな表現方法を探る。 ・変化や違いを見せるにはグラフ、見つけやすくするには一覧表、というようにデータから読み取れる意味、伝えるべき意味を判断して、受け手が理解しやすい適切なスタイルで表現すべきであることを理解する。 	○	○	○
第3章 デザインの実際 1節 身近な生活のデザイン	12	9	<ul style="list-style-type: none"> ・身近な「自分」と「学校」と「ショップ」をデザインすることを通してデザインするための企画力と表現力を身に付けていく。 	○	○	○
2節 多くの人に知らせるデザイン	12	10	<ul style="list-style-type: none"> ・人々に行動を促す宣伝活動としてのプロモーション・デザインをとおして、デザインの重要性とその効果を理解する。 	○	○	○
3節 情報の理解を助けるデザイン	12	11 12	<ul style="list-style-type: none"> ・学級新聞や、クラスの Web ページ作成を通して、情報をよりよく理解してもらうための工夫のひとつとしてのインフォメーション・デザインの意義を理解する。 	○	○	○
総合演習 ショップをデザインする	12	1 2	<ul style="list-style-type: none"> ・ショップのトータルなデザインをしてみることで、それぞれのデザインが相互に関連し合うことを理解する。 	○	○	○
資料 空想デザイン会社	4	3	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインは表層の装飾的な解決を手っ取り早く施す技術ではなく、ホームドクターのように依頼人の相談にのりながら問題を分析し、本質的な問題解決を目指すべきであることを理解する。 			