

年間指導計画表

教科・科目	芸術科・CG	単位数	4
		学科・学年・学級	普通科・創造表現コース 第3学年

1 学習の到達目標等

学習の到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータグラフィックスの表現と特性を理解し、意欲的に制作する態度を養う。 ・表現内容に応じてアプリケーションや情報機器を選択し、適切に活用する能力を養う。 ・感性を高めて美しさを探求する態度を養い、コンピュータを活用した表現力を育てる。
使用教科書・副教材等	・コンピュータ、周辺機器、教科書、実技道具、補助プリントなど

2 評価の観点等

観点	趣旨	評価方法	配分
a. 関心・意欲・態度	・美に対する感動や、自己の考えを主体的に表現しようとする。	授業態度など	10%
b. 芸術的な感受や表現の工夫	・多様な表現形式の特性を生かし、創造的な表現を追求することができる。	制作作品など	50%
c. 創造的な表現の技能	・工夫して(意図に応じて)材料、用具を活かして表現することができる。	制作作品など	30%
d. 鑑賞の能力	・美術の働きや美術作品の美しさや特質等について自己の意見を持ち、互いに批評しあうことができる。	鑑賞態度など	10%

3 学習計画

学期	月	時数	学習内容	学習のねらい	a	b	c	d
前期	4	10	CG概論 I	コンピュータを使った表現についての理解する ・コンピュータグラフィックスについて ・コンピュータ教室と機器の使用方法	○			
	5~6	30	CG演習 I	コンピュータとアプリケーションの基本操作について学ぶ ・グラフィック系アプリケーションについて ・画像データの編集方法 ・グラフィックデザインについて ・イラストレーション・画像・書体の効果		○		○
	7~9	32	CG演習 II	グラフィックデザインにの役割と表現についての学ぶ ・グラフィックデザインの基礎学習 ・レイアウトの基本と応用 ・プリンターの特性と印刷について ・DTPとデータ作成について	○	○	○	○
後期	10	10	CG概論 II	映像表現の特性と基本操作についての学ぶ ・現代における映像メディア表現について ・動画系アプリケーションの特性と基本操作 ・画像の編集、合成、加工について	○			
	11~1	38	CG演習 III	アニメーション表現の特性と基本操作について学ぶ ・アニメーション表現について ・ストーリーと絵コンテの作成 ・動画系アプリケーションを使った編集 ・フィルターを用いた映像効果について		○		○
	2~3	20	課題別作品制作	テーマに基づいたCG表現について学ぶ ・自然、自己、社会を通じた主題設定 ・制作意図に応じた表現方法の工夫 ・表現材料や技法の活用 ・制作日程の進め方とアイデアスケッチ	○	○	○	○

【その他】