

「課題研究」シラバス

沖縄県立那覇工業高等学校

教科名	対象学科	学年	科目名	単位数	学期	必修・選択
工業	グラフィックアーツ科	2	課題研究	3	全	必修
使用教科書			補助教材			

1 科目の目標

- 映像撮影機器、編集技術等編集ソフト及び特殊効果用ソフト利用技術の学習をする。
- スクリーン印刷技術の基本を学び作品を制作する。
- 写真スタジオ撮影の基本を学び、写真集（電子書籍）を制作する。
- アナログの道具やPCのソフト（Photoshop, CLIP STUDIO PAINT）の使い方を学び、コミックの制作を行う。

2 学習の方法

- DTVに必要な撮影機材や出力機器等の扱い方を学習し、実際に撮影して編集作業を行う。
- 企画・撮影計画をたてる。（絵コンテの描き方、起承転結、ストーリーの立て方）を学習する。
- 作品の販売市場を意識した目標を立て、デザインに取り組む。
- デザインを基に印刷対象物と製版・印刷方法を学習する。
- スタジオのセッティング及び撮影方法の基本(カメラワーク・ライティング等)学習する。
- 画像処理ソフトと電子書籍ソフトの基本を学習する。
- 2Dでは下絵、ペン入れ、背景・塗りつぶし、効果、トーンワーク、校正、修正等を学習する。
- 下書き、ペン入れ、修正、トーン張りなどアナログ原稿の仕上げまで、一連の作業について学習する。

3 評価の方法

- 次の四つの観点に基づいて学期毎に評価し、1, 2学期は素点化します。三学期は年間を通して総合的に判断して五段階評定をします。

評価の観点	内 容	評価方法
①関心・意欲・態度	研究テーマに沿って年間計画が立てられているか、自ら進んで意欲的に取り組んでいるか。	授業参加態度、課題毎の評価をします。
②思考・判断	各種アプリケーションのツールを適切に利用活用して作品づくりに応用している。	自ら進んで課題に取り組んでいるかを判断します。
③技能・表現	各種アプリケーションの基礎を理解し、制作プロセスを適切に処理できる。効果的なプレゼンテーションができる。	各ソフトの機能を有効的に活用しているかを評価する。
④知識・理解	各班で学習した技術を授業以外の題材にも有効的に利用することができる。	進捗状況を定期的に報告ができ、最終発表ができるかをチェックします。

4 その他

- 各班ごとに3学期に発表会を持ちます。
- 資格検定班以外の生徒でも検定試験は受験できますので、積極的に受験しましょう。

5 学習計画

班	週数	時数	単元名	学習の内容	学習のねらい	学習活動 (評価方法)
D T V 作 成	35	5	D T Vとは	<ul style="list-style-type: none"> ・DTV 専門用語の学習 ・DTV 撮影機器の操作 	<ul style="list-style-type: none"> ・DTV 機器の活用技術の向上 ・企画力、編集能力、表現能力育成 ・編集作業を通して発表能力を身に付ける。 ・映像関連産業に興味関心を持たせる 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度 ・計画内容 ・中間発表 ・レポート ・課題作品 ・学期末最終発表会で総合的に判断し5段階評価します
		12	D T V機器	<ul style="list-style-type: none"> ・編集機器、出力機器操作 ・アプリケーションの基礎、操作 		
		6	D T V 関連ソフトの基礎	<ul style="list-style-type: none"> ・編集、特殊効果ソフトの学習 ・企画・撮影計画を立てる。(内容、絵コンテ、起承転結等) 		
		6	撮影法	<ul style="list-style-type: none"> ・カメラ操作の学習 ・(光源、アングル、ズーム等) 		
		6	編集技術	<ul style="list-style-type: none"> ・編集、カット効果等の学習 		
ス ク リ ー ン 印 刷	35	2	・スキルアップ課題	<ul style="list-style-type: none"> ・ターゲットやコンセプトの設定を明確にしたデザインの制作 	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインが社会にどのように関わっているか、実体験の中で学習することで、主体的に課題解決する能力や創造力を培う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度 ・計画内容 ・中間発表 ・レポート ・課題作品 ・学期末最終発表会で総合的に判断し5段階評価します
		15	・グループ制作 個人制作	<ul style="list-style-type: none"> ・販売学習に向けた取り組み。 ・テーマに沿ったデザイン案の作成。 		
		12	・販売学習	<ul style="list-style-type: none"> ・マーケティングや販売マナー等の学習や、実際に現場で働く方を講師に招き、スキルアップを図る。 ・年間の取り組みをまとめる。 		
		6	・まとめ データ整理			
写 真 ス タ ジ オ	35	5	・作品の発表媒体の研究	<ul style="list-style-type: none"> ・WEBや電子書籍など、複数の発表媒体の制作方法を学ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自らテーマを決定し、それに沿った作品制作を行う中で、課題解決能力を養う。 ・作品発表を通し、プレゼンテーション能力を高める。 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度 ・計画内容 ・中間発表 ・レポート ・課題作品 ・学期末最終発表会で総合的に判断し5段階評価します。
		12	・グループ制作	<ul style="list-style-type: none"> ・小グループで、設定したテーマに沿って写真撮影を行い、WEB形式で作品制作を行う。 		
		6	・個人制作	<ul style="list-style-type: none"> ・各自設定したテーマに沿って、電子書籍で写真集制作を行う。 		
		6	・まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーションを行う。 		
		6				
D T P & コ ミ ッ ク	35	20	・検定取得にむけた学習	<ul style="list-style-type: none"> ・GD検定1級取得に特化した実技を学習する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・DTP の基本から応用までを学習させる。 ・漫画の制作工程を体験し、自分の世界観を漫画で表現し効果的に発表できる力を身につける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度 ・計画内容 ・中間発表 ・レポート ・課題作品 ・学期末最終発表会で総合的に判断し5段階評価します。
		2	コミック概論 描き方の入門	<ul style="list-style-type: none"> ・漫画制作の流れを学ぶ ・キャラクターとストーリーを考える 		
		5	四コマの基礎 短編・長編	<ul style="list-style-type: none"> ・プロットとシナリオの書き方 ・道具の使い方 		
		5	テーマ設定 制作基礎 起承転結	<ul style="list-style-type: none"> ・コマ割りの重要性について ・ネームの作成についての学習 		
		3	作品紹介	<ul style="list-style-type: none"> ・仕上げ方(ペン入れやトン貼り) ・プレゼンテーションを行う 		
合計		105				