

教科	工業	科目	実習 I	単位数	3単位	学年	2学年
学科	繊維デザイン科	教科書	自作教材				
副教材							
学習 目標	繊維製造や染色など繊維に関する専門分野について基礎的な技術を実際の作業を通して総合的に習得し、技術革新に主体的に対応できる能力と態度を培う。						

		学習内容	学習活動・学習の狙い	評価の観点			備考
				知技	思考	主体	
1学期	4月	繊維製造実習					
		(1)ハンドタオルのデザイン作成	・タオルのデザインについて理解させる	◎	◎	○	・班ごとに分かれ、少人数で活動する。 ・講義と作業を適切に組み合わせ、指導する。
		(2)繊維画像処理装置でのデータ作成	・パターンデザインについて理解させる	◎	◎	○	
	5月	(3)エアジェット織機の構造と運転	・CADを使ったデータ作りを理解させる	◎	◎	○	
			・タオル織物の組織について理解させる	◎	◎	○	・一人一人です安全に留意しながら実施する。
	6月	(4)ハンドタオルの縫製	・データによる指示が与える織機の運動を理解させる	◎	◎	○	
		(5)作品の検査	・織機の運転方法を理解し、安全に運転させる。	◎	◎	○	
2学期	7月	繊維分解設計実習	・ミシンの操作方法と正しい縫製について理解し、製品を作る	◎	◎	○	・織物組織の基本である三原組織についてその特徴や具体的な布の名称について理解している。
		(1)織物の三原組織(1)	・製品の品質基準と検査方法を理解し、正確な判断と修正ができるようにさせる	◎	○	◎	
		(2)織物の三原組織(2)		◎		○	・経糸用と緯糸用の色紙の色を変えて行う。
	8月	(3)折り紙による組織づくり	・4枚斜文織を折り紙で作ることができ、組織を理解している。		○	◎	
	9月	(4)各種計算について(1)	・朱子織を折り紙で作ることができ、組織を理解している。		○	◎	・各種計算ができるようになるのと布の設計を理解することができる。
		(5)各種計算について(2)	・番手、密度、箆通幅、箆密度、地の箆羽数、地経糸数、耳糸数、総経糸数、総緯糸数、整経幅の計算ができる。	○	◎		
	10月	(6)織物設計検定の練習	・整経長、整経回数、1回の整経幅、経糸のかせ数、経糸の重量、緯糸のかせ数、緯糸の重量の計算ができる。	○	◎		・サンプル布を与え、経糸と緯糸の密度を求め、各種計算を行う。
		反応染料を用いた捺染実習	・過去問題を解いて、実践問題に備え、織物分解設計について理解している。		◎	○	
	11月	(1)色見本の作成1	・単色の捺染糊を作成できる。	◎	○	○	
		(2)色見本の作成2	・反応染料の捺染方法について学習する。	◎	○	○	
	12月	(3)製版	・混色の捺染糊を作成し、色見本を作成できる。	◎	○	○	
		(4)捺染の色調整	・感光乳剤の特徴を理解する。 ・製版の流れを学習し、オリジナル版を作成できる。	◎	○	○	
3学期	1月	染色実習	・色見本をもとにして色を調整できる。	◎	○	○	・染料や助剤の計算方法を理解できるか。
		(5)捺染枠の作成	・木枠に紗を張り、捺染枠を作ることができる。	◎	○	○	
	2月	(1)染色計算	・染色実習において染料や助剤の計算や希釈の方法を理解させる。	◎	◎	○	・カラーリング技術の教科書でそれぞれの染料を復習する。
		(2)反応染料による綿の染色	・反応染料による綿布の染色ができるようにする。	◎	◎	○	
	3月	(3)直接染料による綿の染色	・直接染料による綿布の染色ができるようにする。	◎	◎	○	
		(4)均染性酸性染料による羊毛の染色	・均染性酸性染料による羊毛の染色ができるようにする。	◎	◎	○	・助剤の大切さを理解できるか。
		(5)染色における染色助剤の役割	・染色における助剤の役割を理解させる。	◎	◎	◎	

※ 評価の観点欄は、重点的に評価する項目に◎、評価する項目に○を記入している。

評価方法	・ 考査評価、提出物評価、学習の取込み状況評価などの総合評価とする。 ・ 平常時の授業態度、意欲等の授業に対する取り組みについても評価する。
------	---

教科	工業	科目	実習Ⅱ（デザイン）	単位数	3 単位	学年	2 学年
学科	繊維デザイン科	教科書	自主教材				
副教材							
学習目標	1. コンピュータ社会の基本的知識を体得するとともに、デザイン系の描画・画像処理ソフトの基本操作を習得する。 2. グラフィックデザインの技法や用具などの基礎知識を学び、技法に合わせたデザイン展開ができる力を養う。意匠権に配慮したデザインを理解する。 3. デザインによる豊かで快適な生活空間を構築する力の向上を目指して自ら学び、工業の発展に主体的かつ共同的に取り組む態度を養う。						

		学習内容	学習活動・学習の狙い	評価の観点			備考
				知 技	思 判 表	主 体	
1 学期	4 月	1 コンピュータグラフィックス (1) 現代社会とコンピュータ ア コンピュータの基本構成 イ 処理装置の構成と動作 ウ 情報化社会の進展とモラル 2 コンピュータの基本操作 ア 基本的な操作の復習 イ データの保存と管理 3 コンピュータの歴史と活用 (4) ソフトウェア ア OSの理解 イ 周辺装置の操作 ウ ドロー系ソフトの操作	・を理解する。コンピュータの仕組みや名称、機能、役割について理解する。 ・周辺機器を正確に扱える力を養う。	○	◎	○	・アイデアを形にしてい くツールとし て、コン ピュータを 扱っているこ とに留意す る。
	5 月		・コンピュータ等の適切な利用方法について理解し、情報モラルについて学ぶ。	○	◎	◎	
	6 月		・データの保存方法について理解し、他の機器での使用について知識を深める。	○	◎	◎	
	7 月		・データの保存・整理ができるようにする。 ・メモリの増設等、簡単なメンテナンスができる力を養う。	○	◎	◎	
	8 月		・コンピュータを使用する利点や、活用の歴史について知識を深める。	○	◎	○	
	9 月		・デザインに活用されるソフトについてその利用方法を理解する。	◎	◎	○	
	10 月		・イラストレーション、画像、コピー等を画面上でレイアウトし、広告が作成できるようにする。	◎	◎	○	
2 学期	11 月	2 グラフィックデザイン (1) グラフィックデザインの基礎 (2) 平面構成 ア 色数制約の中でのデザイン展開 イ 様々な技法の習得 (3) ポスター ア アイデアと展開 イ 情報収集 ウ 技法の研究 (4) まとめと今後の課題	・イラストレーション、画像、コピー等を画面上でレイアウトし、広告が作成できるようにする。	○	○	◎	・実技体験を常に新しい知識や思考に繋げられるように留意する。
	12 月		・ソフトの特性を理解し、適切に利用できる能力を養う。	○	○	◎	
	1月		・制作した作品や、使用した技法についてまとめ、よりよいデザイン作品制作のために必要なことを自分自身の言葉で表現できるようにする。	○	◎	◎	
	2月		・平面構成を通して、色や単純な形体を有効に扱い、制作の意図が人に伝わるデザインの基礎となる技術力を高める。	○	○	◎	
	3月		・ポスターの制作を通して、目的に沿ったレイアウトや配色について理解を深める。 ・目的に合った技法を選択し、技術力を高める。 ・情報を収集し、目的とする表現との関連や、描く対象の形態などを正確に描写する力を育てる。	◎	○	◎	
	4月		・制作した作品や、使用した技法についてまとめ、よりよいデザイン作品制作のために必要なことを自分自身の言葉で表現できるようにする。	◎	○	○	
	5月		・コンピュータや手描きの技法を応用し、自由課題の作品制作に取り組むことで、デザインする力を高め、制作の意図を明確に言葉にできるようにする。	◎	◎	○	
3 学期	6月	3 自由制作	・他者の作品を講評することにより、他者の表現に気づき、助言できるデザインの力を高める。	◎	◎	○	・実技体験を常に新しい知識や思考に繋げられるように留意する。
	7月						

※ 評価の観点欄は、重点的に評価する項目に◎、評価する項目に○を記入している。

評価方法	・提出物評価、学習の取込み状況評価などの総合評価とする。 ・平常時の授業態度、意欲等の授業に対する取り組みについても評価する。
------	--