

| | | | | | |
|-------|---|----|---|-----|------------|
| 教科 | 工業 | 科目 | 実習 | 単位数 | 3単位（6単位の内） |
| 学科 | 繊維デザイン科 | 学年 | 2学年 | | |
| 学習目標 | 繊維製造や染色など繊維に関する専門分野と工業全般にわたる基礎的分野としてのコンピュータに関する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 | 学習項目 | | 評価規準【評価の観点】 | | |
| | <p>1 オリエンテーション</p> <p>2 染色実習</p> <p>(1) 染色計算</p> <p>(2) 薬品とガラス器具の取扱いについて</p> <p>(3) 直接染料による綿の染色</p> <p>(4) 均染性酸性染料による羊毛の染色</p> <p>(5) 反応染料による綿の染色</p> <p>(6) 染色検定に向けて</p> <p>(7) 染色検定試験</p> <p>3 捺染実習</p> <p>(1) 捺染について</p> <p>(2) 版下フィルムの作成(トレース)</p> <p>(3) 製版(感光焼付け・現像)</p> <p>(4) 色合わせ</p> <p>(5) 印捺</p> <p>4 織物製造実習</p> <p>(1) レピア織機の構造</p> <p>(2) ハンドタオルのデザイン作成</p> <p>(3) 織物製作準備</p> <p>(4) 織物画像処理装置</p> <p>(5) レピア織機の運転</p> <p>(6) ハンドタオルの縫製</p> <p>(7) 作品の検査</p> <p>5 織物分解設計実習</p> <p>(1) 糸の太さ、より方向、縮み</p> <p>(2) 織物設計の諸計算</p> <p>(3) 織方図の作成</p> <p>(4) 織物設計検定試験</p> | | <p>・実習に対する心構え、安全、服装、準備物及びレポートの作成の留意点を理解しようとしている。【A】</p> <p>・染色実習の基本である染料や薬品の濃度計算や希釈液の作り方を理解し、使用する薬品の性質や取扱上の注意点及びガラス器具の取扱いを理解した上で、直接染料による綿の染色、均染性酸性染料による羊毛の染色、反応染料による綿の染色を行うことができる。【B・C・D】</p> <p>・捺染についての全般的な知識を習得した後、製版工程を理解し、技術習得する。また、色の調合を各自で行い、既製品と同等な作品を捺染することができる。【B・C・D】</p> <p>・タオルの製造工程を学習した上で、デザインや織物データを専用ソフトで処理する方法及びソフトの操作を習得し、レピア織機の構造と操作を把握する。さらに、ミシンの縫製方法を習得することができる。【A・B・C・D】</p> <p>・織地の見本布を観察し、これを再現させるために必要な設計資料を調査する力を習得する。また、織物分解設計検定の実施により、基本的な知識・技術の習得に努めることができる。【A・B・C・D】</p> | | |
| 評価の観点 | 【A】 関心・意欲・態度 【B】 思考・判断・表現 【C】 技能 【D】 知識・理解 | | | | |
| 評価方法 | 実習課題の完成度、レポート内容、出席状況に態度、服装も加味した総合評価 | | | | |
| 教科書等 | 自作プリント | | | | |
| 備考 | 1班10名程度のローテーションで実施する。 | | | | |

※評価規準は、学習の到達目標でもあります。

| | | | | | |
|-------|---|----|--|-----|------------|
| 教科 | 工業 | 科目 | 実習 | 単位数 | 3単位（6単位の内） |
| 学科 | 繊維デザイン科 | 学年 | 2学年 | | |
| 学習目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・テキスタイルデザインの伝統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。 | | | | |
| 学習内容 | 学習項目 | | 評価規準【評価の観点】 | | |
| | <p>1 PC</p> <p>(1) 現代社会とコンピュータ</p> <p>ア コンピュータの基本構成</p> <p>イ 処理装置の構成と動作</p> <p>ウ 情報化社会の進展とモラル</p> <p>(2) コンピュータの基本操作</p> <p>ア 基本的な操作の復習</p> <p>(3) コンピュータの歴史と活用</p> <p>(4) ソフトウェア1</p> <p>ア OSの理解</p> <p>イ 周辺装置の操作</p> <p>ウ ドロー系ソフトの操作</p> <p>エ ペイント系ソフトの操作</p> <p>(5) 情報の管理</p> <p>ア 情報の保全と安全</p> <p>2 テキスタイルデザイン</p> <p>(1) テキスタイルデザイン基礎</p> <p>(2) プリントデザイン</p> <p>ア 色数制約の中でのデザイン</p> <p>イ 技法制約の中でのデザイン展開</p> <p>(3) 伝統染色技法</p> <p>ア 絞り染め技法の基礎</p> <p>イ 型染め技法基礎</p> <p>(4) 習得技法の整理</p> <p>ア 作品の仕上げ</p> | | <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータの仕組みや名称、機能、役割について理解している。【A】 ・周辺機器を正確に扱える力が身に付いている。【C】 ・コンピュータ等の適切な利用方法を理解している。【D】 ・簡単なメンテナンスができる力を培うことができる。【C】 ・実際にコンピュータの内側を観察し、メモリの増設等ができる。【C】 ・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、広告を完成することができる。【C】 ・OSの種類について知り、その機能の違いや用途について理解している。【D】 ・多様なソフトを体験し、適切に利用できる能力が身に付いている。【B】 ・コンピュータのメリットを日常生活の中で生かせる力が身に付いている。【D】 ・データの保存と安全な利用方法について学び、トラブルを避けようとする意識が身に付いている。【D】 ・テキスタイルと人との関わりを理解し、染織物をはじめとする各種のデザイン作品や芸術作品の鑑賞を通じて、美的感受性の伸長を図ることができる。【A・D】 ・各種プリント技法を理解し、技法に合わせて一つのデザインをアレンジすることができる。【A・B・C・D】 ・絞りと型染めの伝統技法の基礎を体験し新しいアレンジに活用しようとする態度が身に付いている。【A・B・C・D】 ・作品を客観的に自己評価する態度が身に付いている。【A・D】 | | |
| 評価の観点 | 【A】 関心・意欲・態度 【B】 思考・判断・表現 【C】 技能 【D】 知識・理解 | | | | |
| 評価方法 | 小テスト、出席状況、授業態度、知識・技術の定着度、作品、意欲による総合評価 | | | | |
| 教科書等 | 自作教材 | | | | |
| 備考 | 2班に分かれローテーションで学習する。 | | | | |

※評価規準は、学習の到達目標でもあります。