

授業力向上推進プロジェクト

1. 実施科目について
2. 授業テーマと目標
3. 授業内容
4. 評価の方法
5. ICT活用の成果と課題

# 1. 実施科目について

## デザイン実践

2年生

4 単位 (座学 1 時間 × 2 実習 2 時間)

### 学習の目標

デザインの技術に関する基礎とその応用の技術を学ぶ。

## 2. 授業テーマと目標

# サイン・シンボル・マーク・ロゴタイプの 理解と実践

### 実践テーマ

『学校 創立130周年

記念式典シンボルマークを作ってみよう！』

### 目標

視覚伝達のための記号の役割を知り、学習内容に基づいた視覚伝達表現を実践する。

# 3. 授業内容

## 1時間目: 座学

《教科書》

第3章 ビジュアルデザイン

第1節 ビジュアルデザインの概要

第2 構成要素とは

2 サイン・シンボル・マーク・ロゴタイプ

それぞれの事柄の名称・定義・使われ方の具体例を提示。タブレットで検索し理解する。

# 3. 授業内容

## 2、3時間目：実習2時間

### 1 3 0 周年シンボルマークのデザイン案作成

座学で学んだことを活かし、シンボルマークを考案。用紙にデザイン案を描く。  
プレゼンテーションシートへの記入。  
発表のためタブレットで写真を撮影し、画像をMeta Mojiに上げる。

テーマ

## プレゼンテーションシート

2027年に創立130年を迎える。これまでの学習したデザインの要素を踏まえて、130周年式典に向けたシンボルマークをデザインしよう。

テーマ

コンセプト

構成について

色彩について

振り返り

キャッチコピー

主に挙げられる  
言葉

伝統・仲間・絆  
・文化

など

## プレゼンテーションシート

2027年に創立130年を迎える [ ]。これまでに学習したデザインの要素を踏まえて、130周年式典に向けたシンボルマークをデザインしよう。

テーマ

コンセプト

構成について

色彩について

振り返り

テーマをより詳しく伝える。  
なぜそのテーマを選んだのか、デザインの背景を言葉で伝える。

## プレゼンテーションシート

2027年に創立130年を迎える。これまでの学習したデザインの要素を踏まえて、130周年式典に向けたシンボルマークをデザインしよう。

テーマ

コンセプト

構成について

色彩について

振り返り

デザインモチーフ、  
フォントなどの形  
状・大きさ・配置な  
どの構成についての  
考えをまとめる。

## プレゼンテーションシート

2027年に創立130年を迎える。これまでの学習したデザインの要素を踏まえて、130周年式典に向けたシンボルマークをデザインしよう。

テーマ

コンセプト

構成について

色彩について

振り返り

なぜその色を選んだのか、配色、色のもつイメージなど色彩構成についての考えをまとめる。





F-234

Supreme

ROCKET

ROCKET

## 3. 授業内容

### 4時間目：発表

Meta Mojiを使用しデザイン案発表

プレゼンテーションシートを元に一人ずつ発表。  
デザイン・コンセプトなどからシンボルマーク  
として良いと思うもの上位3つ投票。  
最後にシートの振り返りを記入し完成させる。



130周年B4



創立130年記念式典シンボルマーク

テーマ



1





創立130年記念式典シンボルマーク

テーマ  
4つの学科でつなぐ130年





Q

創立 130 年記念式典シン

テーマ  
創立 130 周年

13

1/1

ページ

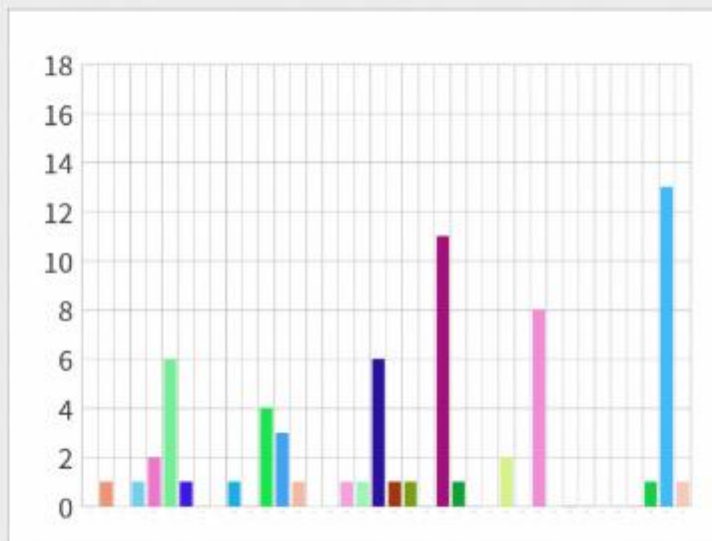
## アンケート結果

閉じる

Q. あなたが130周年記念シンボルマークに選ぶならどのマークが良いと思いますか？もちろん自分の作品を選んでかまいません。  
上位 3 つ選んで投票してください。

## 結果

円グラフ 棒グラフ 表 詳細



## あなたの回答

1 3

3 7

## 管理

回答を許可

オン

生徒に結果を公開

オフ



終了

個別

発表

注釈

モニタ

個別

1

## プレゼンテーションシート

2027年に創立130年を迎える。これまでの学習したデザインの要素を踏まえて、130周年式典に向けたシンボルマークをデザインしよう。

テーマ

コンセプト

構成について

色彩について

振り返り

他者の作品・意見  
に触れ、改めて自  
分の作品について  
の考えや学習の理  
解度を振り返る。

# 4. 評価の観点と対象

## 1時間目: 知識・技能

デザインの基礎的な知識を身につける。  
ノートの作成

## 2、3時間目: 思考・判断・表現

座学で得た知識の応用。  
作品、プレゼンテーションシート of 作成

## 4時間目: 主体的に学習に取り組む態度

作品の発表・他者の評価  
作品、プレゼンテーションシート of 提出

# 5. ICT活用の成果と課題

## MetaMoji 活用の成果

### 教員

生徒の作品をプロジェクターに投影。発表の切り替えをスムーズに行うことができ、時間内に発表を終えることができた。

### 生徒

他者の作品を発表後も確認することができた。休んでいた生徒も閲覧、作品提出することができる。

アンケート機能を使い他者を評価。自分の作品と比較し、再確認することができた。

### 課題

まずは使ってみることに重点を置いた。評価の仕方など、有効な使用ができるよう研究する。