

板書案

1 限目

1. 適切な造形表現

↓
目的・役割：何のためのデザインか、何を伝えたいか
手段・方法：どうすれば伝わるか、どのようにデザインすればよいか

↑
注目させるには？
関心を持たせるには？
記憶に残らせるには？

→ 心理的要素も関連

2. 心理的要素

図と地

図：知覚されるもの。(絵としてみえるもの)

地：背景となるもの。

まとめり

似た要素の一群は、似たものどうしまとってみえる。

様々な要因：類似、近接、閉合、よい連続、よい形

錯視

知覚による錯覚のこと。

色

色の3原色：赤、青、黄

光の3原色：赤、青、緑

次回予告

色によるイメージの違いについての演習(小)

キーワード：四季

2 限目

<演習>

色による印象、イメージ

次回予告

回収したプリントを集計 結果は？

デザインの演習(大)を次回からやる予定。

キーワード：校歌

参考：「コンピュータデザインの基礎」

<http://www7.plala.or.jp/jkl/wadai/joho/12comdesign.html>

3 限目

< 前半 >

- # 前回の演習の結果（統計、グラフ化しておく）から
- # 春、夏、秋、冬のそれぞれのイメージの色を黒板に書きだす。
- # 色によってイメージに違いがあることを理解してもらう。

< 後半演習 >

校歌の CD ジャケットの作成

次回予告

デザインの作業時間にあてます。（次回から 2 時間）

4 限目

< 演習 >

校歌の CD ジャケットの作成（作業）

次回予告

次回までデザインの作業時間にあてます。（次次回から発表）

5 限目

< 演習 >

校歌の CD ジャケットの作成（この時間で完成）

次回予告

次回の授業から発表

6 限目

発表

聞く人はデザインしてみて、他の人の作品を見ての自己評価。

次回予告

次回の授業の前半半分で発表ののこり

7 限目

< 前半 >

発表

聞く人はデザインしてみて、他の人の作品を見ての自己評価。

< 後半 >

図と地、まとまり、錯視、色を与える影響

社会性、倫理性とも関連

社会に及ぼす影響

安易に見た目のよさだけにとらわれない

次回予告（今回授業計画案にはなし）

身近なデザインの中で、良くないと思われるものについて

参考：「コンピュータデザインの基礎」

<http://www7.plala.or.jp/jkl/wadai/joho/12comdesign.html>