

高等学校 令和6年度（1学年用） 教科 工業 科目 実習

教科： 工業 科目： グラフィックアート 単位数： (4035.02) 単位

対象学年組： 第 1 学年 G 科

教科担当者： A久保 B若桑 C大嶋

使用教科書： ( デザイナーズハンドブック・配色の大原則 )

教科 工業 の目標：

【知識及び技能】各アプリケーションソフトなどの特徴を理解し、道具を使用できる。

【思考力、判断力、表現力等】基礎をもとに状況に応じた活用ができる。

【学びに向かう力、人間性等】各種演習を通して、意欲関心を高め、社会に貢献できる人間性を身に付ける。

科目 実習 の目標：

【知識及び技能】	【思考力、判断力、表現力等】	【学びに向かう力、人間性等】
各アプリケーションソフトなどの特徴を理解し、道具を使用できる。	基礎をもとに状況に応じた活用ができる。	各種演習を通して、意欲関心を高め、社会に貢献できる人間性を身に付ける。

単元の具体的な指導目標	指導項目・内容	評価規準	知	思	態	配当 時数
<p>A 単元 エディトリアル</p> <p>【知識及び技能】 編集ソフトの基本的な操作とタイポグラフィの基礎知識を理解し、演習を通して活用することができる。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 基礎的な操作方法を理解し、マスターページのレイアウト設計と、それを利用した編集制作ができる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 課題を通して、意欲関心を高め、より豊かなグラフィック表現に貢献できる人間性を身に付ける。</p>	<p>・指導事項 実際の刊行物を観察させ、編集ソフトでレイアウトを再現させる。 企画検討を通して、制作上の表現力を向上させる。 制作物を共有させ、改善点を自身で検討できるよう指導する。</p> <p>・教材 テキスト『デザイナーズハンドブック』 一人1台端末の活用 等</p>	<p>【知識・技能】 各回の課題を使って学習した基礎的な知識・基本的な技能の把握を行う。</p> <p>【思考・判断・表現】 演習を通じて得た気づいたこと、得たことを理解し、取材内容を編集して表現する能力をスケッチや作品から把握する。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 演習や講評を通じて気づいたこと分かったことを次の課題制作へと反映し、改善しようとする自主的な学びの姿勢を評価する。</p>	○	○	○	18
<p>B 単元 色彩構成</p> <p>【知識及び技能】 イラストレータの基本的な操作と色彩の基礎知識を理解し、演習を通して配色する力を身に付けることができる。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 ソフトの基礎的な操作方法を理解し、テーマに即した色彩構成を考案することができる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 課題を通して、意欲関心を高め、より豊かなグラフィック表現に貢献できる人間性を身に付ける。</p>	<p>・指導事項 イラストレータによる色彩構成を通して操作技能を習得させる。 色彩の基礎知識を手を動かしながら学び、得た知識をもとに配色・構成し、表現方法の引出しを増やす。</p> <p>・教材 配色の大原則 配色の例や構成のモチーフを様々な本等を通して検討させる。</p>	<p>【知識・技能】 各回の課題を使って学習した基礎的な知識・基本的な技能の把握を行う。</p> <p>【思考・判断・表現】 演習を通じて得た気づいたこと、得たことを理解し、アイデアを色彩に表現する能力を演習やスケッチ、作品から把握する。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 演習や講評を通じて気づいたこと分かったことを次の課題制作へと反映し、改善しようとする自主的な学びの姿勢を評価する。</p>	○	○	○	18
<p>C 単元 タイポグラフィ</p> <p>【知識及び技能】 イラストレータの基本的な操作とタイポグラフィ制作における注意点を理解し、演習を通して活用することができる。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 基礎的な操作方法を理解し、図案の立案とアイデア展開ができる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 課題を通して、意欲関心を高め、より豊かなグラフィック表現に貢献できる人間性を身に付ける。</p>	<p>・指導事項 イラストレータによるトレースを通して、基本操作技能を習得させる。 アイデア出しのチェックと共有行わせ、思考と表現の幅を広げさせる。 アイデアスケッチのヒアリングは定期的に行い、制作の進行管理を身につけさせる。</p> <p>・教材 デザイナーズハンドブック アイデアスケッチの工程を共有するため、一人一台端末で予め授業までに、掲示板に投稿させておく。</p>	<p>【知識・技能】 各回の課題を使って学習した基礎的な知識・基本的な技能の把握を行う。</p> <p>【思考・判断・表現】 演習を通じて得た気づいたこと、得たことを理解し、アイデアを形に変換して表現する能力をスケッチや作品から把握する。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 演習や講評を通じて気づいたこと分かったことを次の課題制作へと反映し、改善しようとする自主的な学びの姿勢を評価する。</p>	○	○	○	18
定期考査						

高等学校 令和6年度(1学年用) 教科 グラフィックアート 科目 グラフィックアートⅠ

教科: グラフィックアート 科目: グラフィックアートⅠ 単位数: 4 単位

対象学年組: 第 1 学年 G 科

教科担当者: A大嶋 B岸 C福田 D若桑

使用教科書: ( デザイナーズハンドブック、写真の教科書、グラフィックデザイン検定問題集、プロとして恥ずかしくない配色の大原則 )

教科 グラフィックアート の目標:

【知識及び技能】グラフィックアート関連の様々な技術や知識について理解し、制作ができる。

【思考力、判断力、表現力等】自身の思考や判断を課題や授業を通して表現できる。

【学びに向かう力、人間性等】実習を通して意欲関心を高め、進路活動に役立て社会に貢献できる人間性を示すことができる。

科目 グラフィックアートⅠ の目標:

【知識及び技能】	【思考力、判断力、表現力等】	【学びに向かう力、人間性等】
グラフィックアート関連の様々な技術や知識について理解し、制作ができる。	自身の思考や判断を課題や授業を通して表現できる。	実習を通して意欲関心を高め、進路活動に役立て社会に貢献できる人間性を示すことができる。

単元の具体的な指導目標	指導項目・内容	評価規準	知	思	態	配当 時数
<p>A 単元 文字組</p> <p>【知識及び技能】 文字組に関する基礎的な知識や技術を理解している。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 文字組における様々な方法を演習課題などで実践的に取り組みながら判断できる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 文字組を通じて多様な表現方法があることを理解し、積極的に進路活動に役立て社会にかかわることができる。</p>	<p>・演習課題 ・考査</p>	<p>【知識・技能】 文字組に関して、基礎的な知識と技術を有していることを学期ごとの演習課題や授業の取り組みから判断する。</p> <p>【思考・判断・表現】 文字組に関して、学習した知識や技術をもとにその特徴を判断し表現することを提出作品や学期ごとの演習課題を通して判断する。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 文字組を通して技術や社会、文化に対する理解を深め、進路活動に役立て主体的に取り組む姿勢を評価する。</p>	○	○	○	35
<p>B 単元 グラフィックデザイン検定</p> <p>【知識及び技能】 グラフィックデザイン検定に関する基礎的な知識や技能について理解している。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 グラフィックデザイン検定について、レポートや授業を通して様々な理解ができる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 グラフィックデザイン検定を通じて多印刷技術について理解し、積極的に社会にかかわることができる機会とする。</p>	<p>・レポート ・考査</p>	<p>【知識・技能】 グラフィックデザイン検定に関する基礎的な知識や表現について理解しているか、レポート、考査などで判断をする。</p> <p>【思考・判断・表現】 グラフィックデザイン検定について、募集内容について理解をし表現することができるか、レポート、考査を通して判断をする。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 グラフィックデザイン検定に関する様々な知識・技術を知り、理解することで社会にたいして興味をもち探求しようとする姿勢を評価する。また進路活動にも役立てる。</p>	○	○	○	35
<p>C 単元 写真</p> <p>【知識及び技能】 写真に関する基礎的な知識や技能について理解している。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 写真について、課題や授業を通して様々な表現ができる。写真実習と連動させ判断できる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 写真を通じて多様な表現方法があることを理解し、積極的に社会にかかわることができる機会とする。</p>	<p>・演習課題 ・考査</p>	<p>【知識・技能】 写真に関する基礎的な知識や表現について理解しているか、演習課題、授業の取り組み等で判断をする。</p> <p>【思考・判断・表現】 写真について、授業内容について理解をすることができるか、演習課題、授業の取り組みを通して判断をする。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 写真に関する様々な知識・技術を知り、理解することで社会にたいして興味をもち探求しようとする姿勢を評価する。また進路活動にも役立てる。</p>	○	○	○	35
<p>C 単元 色彩</p> <p>【知識及び技能】 色彩に関する基礎的な知識や技能について理解している。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 色彩について、課題や授業を通して様々な表現ができ、色彩について理解ができる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 色彩を通じて多様な表現方法があることを理解し、積極的に社会にかかわることができる機会とする。</p>	<p>・演習課題 ・考査</p>	<p>【知識・技能】 色彩に関する基礎的な知識や表現について理解しているか、演習課題、授業の取り組み等で判断をする。</p> <p>【思考・判断・表現】 色彩について、授業内容について理解をし表現することができるか、演習課題、考査を通して判断をする。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 色彩に関する様々な知識・技術を知り、理解することで社会にたいして興味をもち探求しようとする姿勢を評価する。また進路活動にも役立てる。</p>	○	○	○	35

高等学校 令和6年度（1学年用） 教科 工業 科目 実習

教科： 工業 科目： グラフィックアート 単位数： (4035.02) 単位

対象学年組： 第 1 学年 G 科

教科担当者： A岸 B大島 C富田

使用教科書： ( デザイナーズハンドブック・配色の大原則 )

教科 工業 の目標：

【知識及び技能】各アプリケーションソフトなどの特徴を理解し、道具を使用できる。

【思考力、判断力、表現力等】基礎をもとに状況に応じた活用ができる。

【学びに向かう力、人間性等】各種演習を通して、意欲関心を高め、社会に貢献できる人間性を身に付ける。

科目 実習 の目標：

【知識及び技能】	【思考力、判断力、表現力等】	【学びに向かう力、人間性等】
各アプリケーションソフトなどの特徴を理解し、道具を使用できる。	基礎をもとに状況に応じた活用ができる。	各種演習を通して、意欲関心を高め、社会に貢献できる人間性を身に付ける。

単元の具体的な指導目標	指導項目・内容	評価規準	知	思	態	配当 時数
A 単元 オフィスアプリケーション 【知識及び技能】 オフィスアプリケーションの基本的な概念と操作技術を理解し、活用することができる。 【思考力、判断力、表現力等】 基礎的な操作技術を理解し、情報機器を用いた効率的な作業や表現ができるよう判断することができる。 【学びに向かう力、人間性等】 課題を通して、情報機器の利活用に意欲関心を高め、よりに貢献できる人間性を身に付ける。	□一人1台端末の活用 等 課題制作	【知識・技能】 各回の課題を使って学習した基礎的な知識・基本的な技能の把握を行う。 【思考・判断・表現】 演習を通じて得た気づいたこと、得たことを理解し、プレゼンテーション資料などオフィスアプリケーションを用いた効果的な表現方法を選択できる。 【主体的に学習に取り組む態度】 演習や講評を通じて気づいたこと分かったことを次の課題制作へと反映し、改善しようとする自主的な学びの姿勢を評価する。	○	○	○	18
B 単元 ブックバインディング 【知識及び技能】 製本の基本的な理論と技術を理解し、演習を通して活用することができる。 【思考力、判断力、表現力等】 基礎的な技法を理解し、コンセプトに合わせて材料や技法を選択し、表現することができる。 【学びに向かう力、人間性等】 課題を通して、意欲関心を高め、より豊かなグラフィック表現に貢献できる人間性を身に付ける。	□一人1台端末の活用 等 youtubeを使った演示動画の配信	【知識・技能】 各回の課題を使って学習した基礎的な知識・基本的な技能の把握を行う。 【思考・判断・表現】 演習を通じて得た気づいたこと、得たことを理解し、オリジナリティのあるコンセプトを立案し、表現へとつなげることが出来る。 【主体的に学習に取り組む態度】 演習や講評を通じて気づいたこと分かったことを次の課題制作へと反映し、改善しようとする自主的な学びの姿勢を評価する。	○	○	○	18
C 単元 デッサン 【知識及び技能】 デッサンの基本的な理論を理解し、演習を通して活用することができる。 【思考力、判断力、表現力等】 基礎的な表現技法を理解し、立体物の把握や物質の陰影表現ができる。 【学びに向かう力、人間性等】 課題を通して、意欲関心を高め、より豊かなグラフィック表現に貢献できる人間性を身に付ける。	・一人1台端末の活用 等	【知識・技能】 各回の課題を使って学習した基礎的な知識・基本的な技能の把握を行う。 【思考・判断・表現】 演習を通じて得た気づいたこと、得たことを理解し、立体物や陰影表現を行うことができる。 【主体的に学習に取り組む態度】 演習や講評を通じて気づいたこと分かったことを次の課題制作へと反映し、改善しようとする自主的な学びの姿勢を評価する。	○	○	○	18
定期考査						

高等学校 令和6年度（1学年用） 教科

科目 工業技術基礎

教科：工業

科目：工業技術基礎

単位数：3 単位

対象学年組：第1学年 G 科

教科担当者：福田 中西 富田

使用教科書：（デザイナーズハンドブック、写真の教科書、工業技術基礎）

教科 工業 の目標：

【知識及び技能】各道具の使い方、表現技法の基礎を理解し使用することが出来る。

【思考力、判断力、表現力等】学んだことを基にして表現技法を考えることができる。

【学びに向かう力、人間性等】各種演習や作業を通して、今後の実習や座学への学習意欲を高める。

科目 工業技術基礎 の目標：

【知識及び技能】	【思考力、判断力、表現力等】	【学びに向かう力、人間性等】
各道具の使い方、表現技法の基礎を理解し使用することが出来る。	学んだことを基にして表現技法を考えることができる。	各種演習、作業を通して、今後の実習や座学への学習意欲を高める。

単元の具体的な指導目標	指導項目・内容	評価規準	知	思	態	配当 時数
<p>A 単元 スタジオ撮影</p> <p>【知識及び技能】 カメラの使い方や写真の撮り方、スタジオセットの扱い方を理解し、実践することが出来る。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 基礎的な撮影技法、表現を理解し、状況に応じた撮影方法について思考判断、表現することが出来る。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 各課題を通して座学との関連性に気づき、豊かな表現をすることのできる人間性を身に付ける。</p>	<p>・指導事項 カメラ等の撮影機材、スタジオセットの扱い方に十分に気を付けるよう指導する。</p> <p>・教材 写真の教科書</p> <p>・一人1台端末の活用 等</p>	<p>【知識・技能】 各回の課題を使って学習した基礎的な知識・基本的な技能の把握を行う。</p> <p>【思考・判断・表現】 演習を通じて思考判断したことを、撮影課題の表現へと活かすことが出来る。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 課題や講評を通じて気づいたこと分かったことを今後の写真表現へと活かし、改善しようとする自主的な学びの姿勢を評価する。</p>	○	○	○	33
<p>B 単元 オフセット校正機</p> <p>【知識及び技能】 四大版式の一つであるオフセット印刷に関する原理や仕組みを校正機の実践により理解することが出来る。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 原稿作りから最終仕上げまでの制作を通して、思考判断、表現力を高めることが出来る。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 各課題を通して座学との関連性に気づき、豊かな表現をすることのできる人間性を身に付ける。</p>	<p>・指導事項 ・教材 ・一人1台端末の活用 等</p>	<p>【知識・技能】 各回の課題を使って学習した基礎的な知識・基本的な技能の把握を行う。</p> <p>【思考・判断・表現】 演習を通じて思考判断したことを、印刷表現へと活かすことが出来る。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 課題や講評を通じて気づいたこと分かったことを今後のグラフィック表現へと活かし、改善しようとする自主的な学びの姿勢を評価する。</p>	○	○	○	33
<p>B 単元 エッチング銅版画</p> <p>【知識及び技能】 四大版式の一つである凹版印刷に関する原理や仕組みを銅版画の実践により理解することが出来る。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 技法、それに伴う材料適正の理解を通して、思考判断、表現力を高めることが出来る。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 各課題を通して座学との関連性に気づき、豊かな表現をすることのできる人間性を身に付ける。</p>	<p>・指導事項 A6サイズの下絵を準備させ、エッチングによる製版作業の指導を行う。</p> <p>エッチング作業後は発展的な技法として、アクアチントによる製版作業の指導を行う。</p> <p>・教材 ・一人1台端末の活用 等</p>	<p>【知識・技能】 各回の課題を使って学習した基礎的な知識・基本的な技能の把握を行う。</p> <p>【思考・判断・表現】 演習を通じて得た気づいたこと、得たことを理解し、銅版画による線画表現の特徴を生かすことができる。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 演習や講評を通じて気づいたこと分かったことを次の課題制作へと反映し、改善しようとする自主的な学びの姿勢を評価する。</p>	○	○	○	33
定期考査						0

高等学校 令和6年度（2学年用）教科 グラフィックアーツ 科目 実習

教科： グラフィックアーツ 科目： 実習 単位数： 4 単位

対象学年組： 第 2 学年 G 科

教科担当者： A岸 B大嶋 C若桑

使用教科書：（ 配色の大原則など ）

教科 グラフィックアーツ の目標：

【知識及び技能】グラフィックアーツ関連の様々な技術や知識について理解し、制作ができる。

【思考力、判断力、表現力等】自身の思考や判断を課題や授業を通して表現できる。

【学びに向かう力、人間性等】実習を通して意欲関心を高め、社会に貢献できる人間性を示すことができる。

科目 実習 の目標：

【知識及び技能】	【思考力、判断力、表現力等】	【学びに向かう力、人間性等】
グラフィックアーツ関連の様々な技術や知識について理解し、制作ができる。	自身の思考や判断を課題や授業を通して表現できる。	実習を通して意欲関心を高め、社会に貢献できる人間性を示すことができる。

単元の具体的な指導目標	指導項目・内容	評価規準	知	思	態	配 当 時 数
<p>A 単元 オフセット</p> <p>【知識及び技能】 オフセットに関する基礎的な知識や技術を理解している。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 オフセット印刷における様々な方法を機械を活用しながら判断できる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 オフセット印刷を通じて多様な表現方法があることを理解し、積極的に社会にかかわることができる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>一人1台端末の活用データの整理やまとめ</li> <li>オフセット印刷機の使用</li> <li>作品提出</li> </ul>	<p>【知識・技能】 オフセット印刷に関して、基礎的な知識と技術を有していることを実習や提出作品から判断する。</p> <p>【思考・判断・表現】 オフセット印刷に関して、学習した知識や技術をもとにその特徴を判断し表現することを提出作品や実習等を通して判断する。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 オフセット印刷を通して技術や社会、文化に対する理解を深め、興味関心を持ち主体的に取り組む姿勢を評価する。</p>	○	○	○	35
<p>B 単元 web</p> <p>【知識及び技能】 webに関する基礎的な知識や技能について理解している。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 webデザインについて、課題や授業を通して表現することができる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 webデザインを通じて多様な表現方法があることを理解し、積極的に社会にかかわることができる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>一人1台端末の活用データの整理やまとめ</li> <li>作品提出</li> </ul>	<p>【知識・技能】 webデザインに関する基礎的な知識や表現について理解しているか、実習、提出作品等で判断をする。</p> <p>【思考・判断・表現】 webデザインについて、理解を表現することができるか、実技演習、提出作品を通して判断をする。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 webデザインに関する様々な知識・技術を知り、理解することでwebデザインについて興味をもち探求しようとする姿勢を評価する。</p>	○	○	○	35
<p>C 単元 CMS</p> <p>【知識及び技能】 色彩表現に関する基礎的な知識や技能について理解している。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 色彩表現について、演習や授業を通して表現することができる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 色彩表現に関する様々な知識・技術を知り、理解することで色彩について興味をもち探求する力を養うことができる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>教材プロとして恥ずかしくない新配色の大原則</li> <li>一人1台端末の活用データの整理やまとめ</li> <li>作品提出</li> </ul>	<p>【知識・技能】 色彩表現に関して、基礎的な知識と技術を有していることを実習や作品から判断する。</p> <p>【思考・判断・表現】 色彩表現に関して、学習した知識や技術を修得できたのか作品や実習等を通して判断する。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 色彩表現を通して技術や社会、文化に対する理解を深め、興味関心を持ち主体的に取り組む姿勢を評価する。</p>	○	○	○	35
						合計
						105

高等学校 令和6年度(2学年用) 教科 グラフィックアーツ 科目 グラフィックアーツⅡ

教科: グラフィックアーツ 科目: グラフィックアーツⅡ 単位数: 2 単位

対象学年組: 第 2 学年 G 科

教科担当者: A福田 B久保

使用教科書: ( デザイナーズハンドブック・コンセプトが伝わるデザインのロジック )

教科 グラフィックアーツ の目標:

【知識及び技能】グラフィックアーツに関する基礎・基本とコンセプトデザインの応用を理解させる。

【思考力、判断力、表現力等】基礎・基本を理解した上で活用する状況や方法について身に付けさせる。

【学びに向かう力、人間性等】積極的に授業参加し、実習や将来に対して活用できるようにする。

科目 グラフィックアーツⅡ の目標:

【知識及び技能】	【思考力、判断力、表現力等】	【学びに向かう力、人間性等】
グラフィックアーツの基礎・基本を自分のものとして活用できるようにする。 コンセプトデザインを活用して発展させることができるようにする。	応用に関しての方法や活用できる状況をとらえることができるようにする。	積極的に主体的に授業参加させて、自ら課題を見つげられるようにする。

単元の具体的な指導目標	指導項目・内容	評価規準	知	思	態	配 当 時 数
<p>A 単元 デザイナーズハンドブック</p> <p>【知識及び技能】 グラフィックアーツに関する基礎的な知識や基本的な技術を理解している。 実習の課題制作に身に付けた基礎・基本を活用できるようにする。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 グラフィックアーツの基本について、歴史的な経過や現在の活用方法のあり方を考え、これからの活かし方についても表現できるようにする。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 授業に積極的に参加し、疑問の解消や応用への可能性を自ら追求できるようにする。</p>	<p>・指導項目</p> <p>入稿 入稿までの流れ 入稿データ管理 色校正のポイント 面付について 用紙選定</p> <p>印刷加工 印刷方式について 特殊加工について 特殊インキについて 後加工について 製本工程</p> <p>・教材 デザイナーズハンドブック</p>	<p>【知識・技能】 グラフィックアーツに関して、基礎的な知識と技術を有していることを定期テストやレポート課題等から判断する。</p> <p>【思考・判断・表現】 グラフィックアーツに関して、学習した知識や技術をもとに実習等で活用できるかを判断し、また表現することを定期テストや授業課題等を通して判断する。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 グラフィックアーツを通して技術や社会、文化に対する理解を深め、興味関心を持ち主体的に取り組む姿勢を評価する。</p>	○	○	○	37
定期考査等			○	○	○	
<p>B 単元 デザインロジック</p> <p>【知識及び技能】 グラフィックデザインに関する基礎的な知識や基本的な技術を理解している。 実習の課題制作に身に付けた基礎・基本を活用できるようにする。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 グラフィックデザインの変遷を理解し、現在のあり方やコンセプトに合わせた表現をすることができるようにする。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 授業に積極的に参加し、疑問の解消や応用への可能性を自ら追求できるようにする。</p>	<p>・指導事項</p> <p>デザイン デザインの5つの段階</p> <p>コンセプト デザイナー的観察法</p> <p>構図 構図とレイアウト ピクトグラム インフォグラフィック パッケージ ポスター</p> <p>レイアウト レイアウトのコツ レイアウトの実例</p> <p>・教材 コンセプトが伝わるデザインのロジック</p>	<p>【知識・技能】 グラフィックデザインに関して、基礎的な知識と技術を有していることを定期テストやレポート課題等から判断する。</p> <p>【思考・判断・表現】 グラフィックデザインに関して、学習した知識や技術をもとに実習等で活用できるかを判断し、また表現することを定期テストや授業課題等を通して判断する。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 グラフィックデザインを通して技術や社会、文化に対する理解を深め、興味関心を持ち主体的に取り組む姿勢を評価する。</p>	○	○	○	37
定期考査等			○	○	○	4
						合計
						78

高等学校 令和6年度(2学年用) 教科 グラフィックアーツ 科目 グラフィックアーツ演習

教科: グラフィックアーツ 科目: グラフィックアーツ演習 単位数: 2 単位

対象学年組: 第 2 学年 G 科

教科担当者: A中西 B久保 C福田

使用教科書: ( デザイナーズハンドブック・配色の大原則 )

教科 グラフィックアーツ の目標:

- 【知識及び技能】各アプリケーションソフトなどの特徴を理解し、道具を使用できる。
- 【思考力、判断力、表現力等】基礎をもとに状況に応じた活用ができる。
- 【学びに向かう力、人間性等】各種演習を通して、意欲関心を高め、社会に貢献できる人間性を身に付ける。

科目 グラフィックアーツ演習 の目標:

【知識及び技能】	【思考力、判断力、表現力等】	【学びに向かう力、人間性等】
各アプリケーションソフトなどの特徴を理解し、道具を使用できる。	基礎をもとに状況に応じた活用ができる。	各種演習を通して、意欲関心を高め、社会に貢献できる人間性を身に付ける。

単元の具体的な指導目標	指導項目・内容	評価規準	知	思	態	配当 時数
<p>A 単元 グラフィックデザイン検定</p> <p>【知識及び技能】 検定問題の課題を理解させる。ソフトを使用して実施する。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 課題の趣旨を理解し短時間で表現できるようにする。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 積極的に課題を解決し、検定に合格できるようにする。</p>	<p>・指導事項</p> <p>検定内容を理解させる。使用するソフトの基礎力を付ける。</p> <p>指定通りに配置できる。 ロゴデザインができる。 表作成ができる。 文字組版の実践ができる。 配色ができる。 ルビが振れる。</p> <p>・一人1台端末の活用 等</p>	<p>【知識・技能】 検定内容を理解しているか、ソフトを選択できる。</p> <p>【思考・判断・表現】 求められている項目を理解し、適切に処理をして、時間内に完成させることができる。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 何度も積極的に挑戦し、気付きを得ようとする。何度もトライし、改善して時間短縮を目指す。</p>	○	○	○	26
<p>B 単元 アニメーション</p> <p>【知識及び技能】 アニメーションに関する基礎・基本を理解させ、興味関心を引き出す。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 時間とフレームの関係を理解させ、モーショについても理解させ、アニメーション制作させる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 課題を通して、意欲関心を高め、より豊かなグラフィック表現に貢献できる人間性を身に付ける。</p>	<p>・指導事項</p> <p>タイムラインを理解させる。 キーフレームを理解させる。 ループを理解させる。 モーションを理解させる。 絵コンテを制作させる。 音について理解させ、つけることができる。 レンダリングができるようになる。</p> <p>・一人1台端末の活用 等</p>	<p>【知識・技能】 アニメーションに関して基礎・基本を理解している。ソフトの基本操作がしっかりできる。</p> <p>【思考・判断・表現】 フレームの使い方を理解していて、モーションなどのかけ方が適切にできている。アニメーションとして完成している。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 課題を通じて気づいたこと分かったことを作品へ反映し、改善しようとする自主的な学びの姿勢。</p>	○	○	○	26
<p>C 単元 3D</p> <p>【知識及び技能】 3Dに関する基礎・基本を理解させ、興味関心を引き出してソフトの使用方法を理解させる。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 モデリングなど基礎的な表現技法を理解し、ソフトを使用して立体物の把握や物質の陰影表現ができる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 課題を通して、意欲関心を高め、より豊かなグラフィック表現に貢献できる人間性を身に付ける。</p>	<p>・指導事項</p> <p>ソフトを理解させ、基本を身に付けさせる。 モデリングの構成、視点、移動、回転などを理解させる。 アイデアを出させる。 現実と比較させる。 基本形の組み合わせを理解させる。</p> <p>モチーフ制作。 書き出し形式を理解させる。 エンコードできる。</p> <p>・一人1台端末の活用 等</p>	<p>【知識・技能】 3Dに関して基礎・基本を理解している。ソフトの基本操作がしっかりできる。</p> <p>【思考・判断・表現】 3Dの世界観を理解している。3D作品として適切に完成物ができる。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 演習や講評を通じて気づいたこと分かったことを次の課題制作へと反映し、改善しようとする自主的な学びの姿勢。</p>	○	○	○	26
						合計
						78

高等学校 令和6年度(2学年用) 教科 工業 科目 工業情報数理

教科: 工業 科目: 工業情報数理 単位数: 3 単位

対象学年組: 第 2 学年 G 科

教科担当者: 大嶋 B久保 C福田

使用教科書: ( デザイナーズハンドブック・配色の大原則・工業情報数理 )

教科 工業 の目標:

【知識及び技能】各アプリケーションソフトや機械などの特徴を理解し、道具を使用できる。

【思考力、判断力、表現力等】基礎をもとに状況に応じた活用ができる。

【学びに向かう力、人間性等】各種演習を通して、意欲関心を高め、社会に貢献できる人間性を身に付ける。

科目 工業情報数理 の目標:

【知識及び技能】	【思考力、判断力、表現力等】	【学びに向かう力、人間性等】
各アプリケーションソフトなどの特徴を理解し、道具を使用できる。	基礎をもとに状況に応じた活用ができる。	各種演習を通して、意欲関心を高め、社会に貢献できる人間性を身に付ける。

単元の具体的な指導目標	指導項目・内容	評価規準	知	思	態	配当 時数
<p>A 単元 テクスチャ</p> <p>【知識及び技能】 ことばと写真の相性について</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 課題の趣旨を理解し自己の思考や制作を言語化していく</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 各素材の使いかたを考え表現していくことができる</p>	<p>・指導事項</p> <p>言葉と写真の組み合わせ(二物衝撃) レタッチについて 写真と素材の質感表現 質感を生かした作品表現</p> <p>・一人1台端末の活用 等</p>	<p>【知識・技能】 写真加工や言葉との組み合わせによる二物衝撃について考えることができる。</p> <p>【思考・判断・表現】 二物衝撃の知識を養い自分の思考過程やプロセスを記録していくことができる。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 各素材表現に対し、自分の思考過程や制作プロセスを言語化し発展的に考えることができる。</p>	○	○	○	39
<p>B 単元 シルクスクリーン</p> <p>【知識及び技能】 シルクスクリーンに関する基礎・基本を理解させ、興味関心を引き出す。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 乳版印刷の歴史や原理の理解を深め、</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 課題を通して、意欲関心を高め、より豊かなグラフィック表現に貢献できる人間性を身に付ける。</p>	<p>・指導事項</p> <p>シルクスクリーンの原理について 原画について 感光について 作品展示について</p> <p>・一人1台端末の活用 等</p>	<p>【知識・技能】 シルクスクリーンに関して基礎・基本を理解し、印刷の原理まで理解を深める。</p> <p>【思考・判断・表現】 シルクスクリーンでの印刷について理解しており、作品に反映することが出来る</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 課題を通じて気づいたこと分かったことを作品へ反映し、改善しようとする自主的な学びの姿勢を評価する。</p>	○	○	○	39
<p>C 単元 ディスプレイ</p> <p>【知識及び技能】 立体や空間に関する基礎・基本を理解させ、展示を空間として捉えていく</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 紙の扱い、立体空間の把握、表現ができる</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 課題を通して、意欲関心を高め、より豊かなグラフィック表現に貢献できる人間性を身に付ける。</p>	<p>・指導事項</p> <p>基礎の幾何学的な形について 立体の構造 紙による表現について 展示計画について 作品の見せ方について</p> <p>・一人1台端末の活用 等</p>	<p>【知識・技能】 展示計画に関して基礎・基本を理解している。ソフトの基本操作がしっかりできる。</p> <p>【思考・判断・表現】 立体を空間として捉え、紙での表現を奥深さを知り見せ方を追求する</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 演習や講評を通じて気づいたこと分かったことを次の課題制作へと反映し、改善しようとする自主的な学びの姿勢を評価する。</p>	○	○	○	39
						合計
						117





高等学校 令和6年度（3学年用） 教科 工業 科目 課題研究

教科：工業 科目：課題研究 単位数：4 単位

対象学年組：第3学年 G 科

教科担当者：A岸 B福田 C若桑 D久保

使用教科書：（なし）

教科 工業 の目標：

【知識及び技能】グラフィックアーツ関連の様々な技術や知識について理解し、制作ができる。

【思考力、判断力、表現力等】自身で課題をみつけ、その解決方法を研究し表現できる。

【学びに向かう力、人間性等】実習を通して意欲関心を高め、社会に貢献できる人間性を示すことができる。

科目 課題研究 の目標：

【知識及び技能】	【思考力、判断力、表現力等】	【学びに向かう力、人間性等】
グラフィックアーツ関連の様々な技術や知識について理解し、制作ができる。	自身で課題をみつけ、その解決方法を研究し表現できる。	実習を通して意欲関心を高め、社会に貢献できる人間性を示すことができる。

単元の具体的な指導目標	指導項目・内容	評価規準	知	思	態	配当 時数
<p>A 単元 グラフィック</p> <p>【知識及び技能】 グラフィックに関する基礎的な知識や技術を理解している。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 グラフィックにおける様々な課題を自ら発見し、解決方法を研究できる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 グラフィックを通して多様な表現方法があることを理解し、積極的に社会にかかわることができる。</p>	<p>・一人1台端末の活用 データの整理やまとめ</p> <p>・作品提出</p>	<p>【知識・技能】 グラフィックに関して、基礎的な知識と技術を有していることを実習や提出作品から判断する。</p> <p>【思考・判断・表現】 グラフィックに関して、学習した知識や技術をもとにその特徴を判断し表現することを提出作品や実習等を通して判断する。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 グラフィックを通して技術や社会、文化に対する理解を深め、興味関心を持ち主体的に取り組む姿勢を評価する。</p>	○	○	○	124
<p>B 単元 製本</p> <p>【知識及び技能】 製本に関する基礎的な知識や技術について理解している。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 製本デザインにおける様々な課題を自ら発見し、解決方法を研究できる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 製本デザインを通して多様な表現方法があることを理解し、積極的に社会にかかわることができる。</p>	<p>・一人1台端末の活用 データの整理やまとめ</p> <p>・作品提出</p>	<p>【知識・技能】 製本デザインに関する基礎的な知識や表現について理解しているか、実習、提出作品等で判断をする。</p> <p>【思考・判断・表現】 製本デザインについて、理解を表現することができるか、実技演習、提出作品を通して判断をする。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 製本デザインに関する様々な知識・技術を知り、理解することで製本デザインについて興味をもち探求しようとする姿勢を評価する。</p>	○	○	○	124
<p>C 単元 ソーシャル</p> <p>【知識及び技能】 ソーシャルデザインに関する基礎的な知識や技術について理解している。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 ソーシャルデザインにおける様々な課題を自ら発見し、解決方法を研究できる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 ソーシャルデザインに関する様々な知識・技術を知り、理解することでソーシャルデザインについて興味をもち探求する力を養うことが出来る。</p>	<p>・教材</p> <p>・一人1台端末の活用 データの整理やまとめ</p> <p>・作品提出</p>	<p>【知識・技能】 ソーシャルデザインに関して、基礎的な知識と技術を有していることを実習や作品から判断する。</p> <p>【思考・判断・表現】 ソーシャルデザインに関して、学習した知識や技術を修得できたのか作品や実習等を通して判断する。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 ソーシャルデザインを通して技術や社会、文化に対する理解を深め、興味関心を持ち主体的に取り組む姿勢を評価する。</p>	○	○	○	124
<p>D 単元 マルチメディア</p> <p>【知識及び技能】 マルチメディアに関する基礎的な知識や技術について理解している。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 マルチメディアにおける様々な課題を自ら発見し、解決方法を研究できる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 マルチメディアに関する様々な知識・技術を知り、理解することでマルチメディアについて興味をもち探求する力を養うことが出来る。</p>	<p>・教材</p> <p>・一人1台端末の活用 データの整理やまとめ</p> <p>・作品提出</p>	<p>【知識・技能】 マルチメディアに関して、基礎的な知識と技術を有していることを実習や作品から判断する。</p> <p>【思考・判断・表現】 マルチメディアに関して、学習した知識や技術を修得できたのか作品や実習等を通して判断する。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 マルチメディアを通して技術や社会、文化に対する理解を深め、興味関心を持ち主体的に取り組む姿勢を評価する。</p>	○	○	○	124
<p>全体 単元 発表および展示準備</p> <p>【知識及び技能】 自身の課題を理解し説明ができる。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 コンセプトをプレゼンできる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 発表や展示を通して意欲関心を高め、社会に貢献できる人間性を示すことができる。</p>	<p>全体の進行</p> <p>・中間発表</p> <p>・最終プレゼン</p> <p>・展示計画</p>	<p>【知識・技能】 自身の課題に関して、基礎的な知識と技術の定着をプレゼンや展示から判断する。</p> <p>【思考・判断・表現】 自身の課題に関して、研究内容を表現できたのかプレゼンや展示を通して判断する。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 自身の課題を通して技術や社会、文化に対する理解を深め、興味関心を持ち主体的に取り組む姿勢を評価する。</p>	○	○	○	32
						合計
						156

高等学校 令和6年度（3学年用） 教科 工業 科目 課題研究

教科：工業 科目：課題研究 単位数：4 単位

対象学年組：第3学年 G 科

教科担当者：A岸 B福田 C若桑 D久保

使用教科書：（なし）

教科 工業 の目標：

【知識及び技能】グラフィックアーツ関連の様々な技術や知識について理解し、制作ができる。

【思考力、判断力、表現力等】自身で課題をみつけ、その解決方法を研究し表現できる。

【学びに向かう力、人間性等】実習を通して意欲関心を高め、社会に貢献できる人間性を示すことができる。

科目 課題研究 の目標：

【知識及び技能】	【思考力、判断力、表現力等】	【学びに向かう力、人間性等】
グラフィックアーツ関連の様々な技術や知識について理解し、制作ができる。	自身で課題をみつけ、その解決方法を研究し表現できる。	実習を通して意欲関心を高め、社会に貢献できる人間性を示すことができる。

単元の具体的な指導目標	指導項目・内容	評価規準	知	思	態	配当 時数
<p>A 単元 グラフィック</p> <p>【知識及び技能】 グラフィックに関する基礎的な知識や技術を理解している。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 グラフィックにおける様々な課題を自ら発見し、解決方法を研究できる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 グラフィックを通じて多様な表現方法があることを理解し、積極的に社会にかかわることができる。</p>	<p>・一人1台端末の活用 データの整理やまとめ</p> <p>・作品提出</p>	<p>【知識・技能】 グラフィックに関して、基礎的な知識と技術を有していることを実習や提出作品から判断する。</p> <p>【思考・判断・表現】 グラフィックに関して、学習した知識や技術をもとにその特徴を判断し表現することを提出作品や実習等を通して判断する。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 グラフィックを通して技術や社会、文化に対する理解を深め、興味関心を持ち主体的に取り組む姿勢を評価する。</p>	○	○	○	124
<p>B 単元 製本</p> <p>【知識及び技能】 製本に関する基礎的な知識や技術について理解している。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 製本デザインにおける様々な課題を自ら発見し、解決方法を研究できる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 製本デザインを通じて多様な表現方法があることを理解し、積極的に社会にかかわることができる。</p>	<p>・一人1台端末の活用 データの整理やまとめ</p> <p>・作品提出</p>	<p>【知識・技能】 製本デザインに関する基礎的な知識や表現について理解しているか、実習、提出作品等で判断する。</p> <p>【思考・判断・表現】 製本デザインについて、理解を表現することができるか、実技演習、提出作品を通して判断する。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 製本デザインに関する様々な知識・技術を知り、理解することで製本デザインについて興味をもち探求しようとする姿勢を評価する。</p>	○	○	○	124
<p>C 単元 ソーシャル</p> <p>【知識及び技能】 ソーシャルデザインに関する基礎的な知識や技術について理解している。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 ソーシャルデザインにおける様々な課題を自ら発見し、解決方法を研究できる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 ソーシャルデザインに関する様々な知識・技術を知り、理解することでソーシャルデザインについて興味をもち探求する力を養うことが出来る。</p>	<p>・教材</p> <p>・一人1台端末の活用 データの整理やまとめ</p> <p>・作品提出</p>	<p>【知識・技能】 ソーシャルデザインに関して、基礎的な知識と技術を有していることを実習や作品から判断する。</p> <p>【思考・判断・表現】 ソーシャルデザインに関して、学習した知識や技術を修得できたのか作品や実習等を通して判断する。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 ソーシャルデザインを通して技術や社会、文化に対する理解を深め、興味関心を持ち主体的に取り組む姿勢を評価する。</p>	○	○	○	124
<p>D 単元 マルチメディア</p> <p>【知識及び技能】 マルチメディアに関する基礎的な知識や技術について理解している。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 マルチメディアにおける様々な課題を自ら発見し、解決方法を研究できる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 マルチメディアに関する様々な知識・技術を知り、理解することでマルチメディアについて興味をもち探求する力を養うことが出来る。</p>	<p>・教材</p> <p>・一人1台端末の活用 データの整理やまとめ</p> <p>・作品提出</p>	<p>【知識・技能】 マルチメディアに関して、基礎的な知識と技術を有していることを実習や作品から判断する。</p> <p>【思考・判断・表現】 マルチメディアに関して、学習した知識や技術を修得できたのか作品や実習等を通して判断する。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 マルチメディアを通して技術や社会、文化に対する理解を深め、興味関心を持ち主体的に取り組む姿勢を評価する。</p>	○	○	○	124
<p>全体 単元 発表および展示準備</p> <p>【知識及び技能】 自身の課題を理解し説明ができる。</p> <p>【思考力、判断力、表現力等】 コンセプトをプレゼンできる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 発表や展示を通して意欲関心を高め、社会に貢献できる人間性を示すことができる。</p>	<p>全体の進行</p> <p>・中間発表</p> <p>・最終プレゼン</p> <p>・展示計画</p>	<p>【知識・技能】 自身の課題に関して、基礎的な知識と技術の定着をプレゼンや展示から判断する。</p> <p>【思考・判断・表現】 自身の課題に関して、研究内容を表現できたのかプレゼンや展示を通して判断する。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 自身の課題を通して技術や社会、文化に対する理解を深め、興味関心を持ち主体的に取り組む姿勢を評価する。</p>	○	○	○	32
						合計
						156





