

高等学校 令和5年度（1学年用） 教科 工業 科目 グラフィックアーツI

教科：工業 科目：グラフィックアーツI 単位数：4 単位

対象学年組：第1学年 G科

教科担当者：A岸 B若桑 C大嶋 D福田

使用教科書：（デザイナーズハンドブック・新配色の大原則・写真の教科書・タイポグラフィ自校作成教）

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「グラフィックアーツ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】
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。

(1) 道具・材料・技法の理解 (2) 技法特徴を理解し、図案を計	指導項目・内容	評価規準	知	思	態	配当 時数
A 単元 デザイナーズハンドブック 【知識及び技能】 グラフィック表現に関する基礎的な知識や技術を理解している。 【思考力、判断力、表現力等】 自分の考えていることや相手に様々な方法を利用しわかりやすく伝える方法としてグラフィック表現を活用し判断できる。 【学びに向かう力、人間性等】 グラフィック表現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。	・教材 デザイナーズハンドブック ・一人1台端末の活用 データの整理やまとめ	【知識・技能】 グラフィック表現に関して、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。 【思考・判断・表現】 グラフィック表現に関して、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定期テストや授業課題等を通して判断する。 【主体的に学習に取り組む態度】 グラフィック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。	○	○	○	33
B 単元 新配色の大原則 【知識及び技能】 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。 【思考力、判断力、表現力等】 基礎的な色彩について、色彩技術を通して表現することができる。 【学びに向かう力、人間性等】 色彩に関する様々な知識・技術を知り、理解することで生活における色彩について興味をもち探求する力を養うことが出来る。	・教材 新配色の大原則	【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、定期テスト等で判断をする。 【思考・判断・表現】 基礎的な色彩について、色彩技術を通して表現することができるか、実技演習を通して判断をする。 【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、理解することで生活における色彩について興味をもち探求しようとする姿勢を評価する。	○	○	○	33
C 単元 タイポグラフィとレイアウト 【知識及び技能】 タイポグラフィとレイアウトの基本的な特徴を理解し、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】 基礎的な配置原則を理解し、コンセプトやクライアントに応じてタイポグラフィとレイアウトを選択できる。 【学びに向かう力、人間性等】 各回の課題を通して、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。	・教材 タイポグラフィとレイアウト（自校作成教材） ・一人1台端末の活用 配布プリントのデジタルデータ配布、課題作品の共有化	【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、その理由や特徴について言語化して記録することを通して判断する。 【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。	○	○	○	33
D 単元 写真の教科書 【知識及び技能】 カメラ・写真の基本的な構造、撮影方法について理解し、知識を課題等に活用することができる。 【思考力、判断力、表現力等】 撮影に関する理論、写真の表現について思考し、コンセプトに合わせた表現をすることができる。 【学びに向かう力、人間性等】 各課題を通して自身と向き合い、実習との関連性を考慮しながらより豊かな写真表現の出来る人間性を身に付ける。	・指導事項 ・教材 さあ始めよう 写真の教科書 ・一人1台端末の活用 課題作品の共有化	【知識・技能】 毎時間ごと振り返りを行い、知識の定着度を自己評価させる。また、課題等を用いて、学習内容から得た知識や技能の把握を行う。 【思考・判断・表現】 各課題を通して気づいたことを理解し、考えたことを言語化してアウトプットさせ、記録させることを通して判断する。 【主体的に学習に取り組む態度】 課題や講評を通して得たことを今後の課題制作へと反映し、改善しようとする態度を評価する。	○	○	○	33
定期考査			○	○	○	4

高等学校 令和5年度（1学年用） 教科

工業 科目 実習

教科：工業

科目：グラフィックアーツ

単位数：4 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・色彩の新原則 ）

教科精：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。

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 | マ-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。

(1) 道具・材料・技法の理解 (2) 技法特徴を理解し、図案を計	指導項目・内容	評価規準	知	思	態	配当 時数
A 単元 エディトリアル 【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。 【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。 【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。	・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。 制作品を共有させ、改善点を自身で検討できるよう指導する。 ・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	【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、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。 【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 色彩構成 【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。 【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えることができる。 【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。	・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。 ・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。	【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、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。 【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 ロゴマーク 【知識及び技能】 イラストレータの基本的な操作とロゴマーク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。 【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。 【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。	・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。 ・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。	【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、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。 【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5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：4 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・色彩の新原則）

教科精：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。

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|マ-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。

(1) 道具・材料・技法の理解 (2) 技法特徴を理解し、図案を計	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5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 三浦

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1精：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できる。

【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。

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|マ-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できる。	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。

(1) 道具・材料・技法の理解 (2) 技法特徴を理解し、図案を計	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、実践することができる。</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、表現することができる。</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が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できる。</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できる。</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できる。</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ができる人間性を身に付ける。</p>	<p>・指導事項</p> <p>・教材</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、印刷表現へと活かすことができる。</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できる。</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できる。</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が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</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

年間指導計画

東京都立工芸高等学校 全日制課程

担当者教員名		久保 岸	
教科の名称		グラフィックアート	
科目の名称		写真(2年)	
使用教科書		精選工業情報数理(実教出版)	
指導学年・学科		2学年	
単位数		2単位	
科目の目標		グラフィックアートと産業社会、情報技術に関して、理解させる。メディアリテラシーを踏まえた作品の制作を行う。また、その仕組みや、メディアの種類などについても習得させる。 コンピュータとソフトウェア、ハードウェアへの理解を推進させる。	
評価の観点		マーケティングに基づいた作品の制作ができている。メディアリテラシーならびに知的財産権に基づいて制作できている。自分なりのアイデアを表現している。作品のプレゼンテーションがしっかりできる。	
月	指導内容 【年間授業計画】	科目工業(グラフィックアート)の具体的な指導目標 【年間授業計画】	予定 時間
4月	デザイン、コンセプト概論 文字と組版概論	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	6
5月	構図について 画像概論	構図について理解させる。 デジタル画像の基礎・基本を理解させる。データの圧縮について理解させる。	8
6月	構図について演習 ページもの制作概論	構図を決め制作を行う。 ページもの制作について理解させる。	8
7月	デザイン、コンセプトについて 広告物の制作について 試験	筆記試験で一学期に関する内容の理解度を評価する。	6
8月			
9月	レイアウトについて演習 規格概論	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	8
10月	色について	色について理解させる。 デジタルでの色表現について理解させる。	6
11月	色について演習 配色について	平面構成の制作を行う。 カラー印刷の色を理解させる。	8
12月	レイアウトと色について 試験	筆記試験で二学期に関する内容の理解度を評価する。	8
1月	グラフィックデザインについて 印刷と製本概論	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	6
2月	グラフィックデザインについて 演習	ポスター制作を行う。 CMSの基礎知識を理解させる。	6
3月	一年間のまとめ 試験	ポスター講評。 筆記試験で三学期に関する内容の理解度を評価する。	8
		合計	78

年間指導計画

東京都立工芸高等学校 全日制課程

担当者教員名		富田	
教科の名称		グラフィックアート	
科目の名称		2年選択(グラフィック表現A)	
使用教科書		精選工業情報数理(実教出版)	
指導学年・学科		第2学年 G科	
単位数		2単位	
科目の目標		グラフィックアートと産業社会、情報技術に関して、理解させる。メディアリテラシーを踏まえた作品の制作を行う。また、その仕組みや、メディアの種類などについても習得させる。 コンピュータとソフトウェア、ハードウェアへの理解を推進させる。	
評価の観点		マーケティングに基づいた作品の制作ができている。メディアリテラシーならびに知的財産権に基づいて制作できている。自分なりのアイデアを表現している。作品のプレゼンテーションがしっかりできる。	
月	指導内容 【年間授業計画】	科目工業(グラフィックアート)の具体的な指導目標 【年間授業計画】	予定 時間
4月	画材用法	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	4
5月	かたちの取り方	立方・柱・錐体の形の捉え方を学習し、石膏を描く。	8
6月	陰影表現	光と影の表現を理解して、モチーフを描く。	8
7月		濃度の表現を工夫する。 講評会	8
8月			
9月	形体と質感	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	8
10月		量感・テクスチャーの表現を工夫し、伝達することを意識する。	8
11月	構図	複数のモチーフを配置し、対比させて描く。	8
12月		余白の取り方と画面の重心に考慮して構図を設定する。 講評会	6
		合計	58

年間指導計画

東京都立工芸高等学校 全日制課程

担当者教員名	岸 久保 三浦		
教科の名称	グラフィックアート		
科目の名称	グラフィックアート演習		
使用教科書	精選工業情報数理(実教出版)		
指導学年・学科	2学年		
単位数	2単位		
科目の目標	グラフィックアーツと産業社会、情報技術に関して、理解させる。メディアリテラシーを踏まえた作品の制作を行う。また、その仕組みや、メディアの種類などについても習得させる。 コンピュータとソフトウェア、ハードウェアへの理解を推進させる。		
評価の観点	マーケティングに基づいた作品の制作ができています。メディアリテラシーならびに知的財産権に基づいて制作ができています。自分なりのアイデアを表現している。作品のプレゼンテーションがしっかりできる。		
月	指導内容 【年間授業計画】	科目工業(グラフィックアーツ)の具体的な指導目標 【年間授業計画】	予定 時間
4月	GD検定実技試験 3DCGの基礎 アニメーション制作の基 本	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	6
5月	各種アプリケーション ソフトの活用	インデザインというソフトの基本をしっかり学ぶ。 MAYAというソフトの基本をしっかり学ぶ。 ループアニメーションを制作し、モーションについて学ぶ。	8
6月	検定に合わせた対策 スクラップアート カッティング	指定された位置に配置できるようにし、トリミングや回転を行う。 現実世界に着想を得て、基本形を組み合わせ、モチーフを制作する。 絵コンテを元に複数のカットを制作し、効果音を付ける。	8
7月	時間に合わせた完成 アニメーション 動画の完成	合格できるように、何度もチャレンジさせる。 様々な方法でアニメーションを制作しレンダリングする。 書き出し形式を理解しエンコードを行う。	6
8月			
9月	GD検定実技試験 3DCGの基礎 アニメーション制作の基 本	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	8
10月	各種アプリケーション ソフトの活用	インデザインというソフトの基本をしっかり学ぶ。 MAYAというソフトの基本をしっかり学ぶ。 ループアニメーションを制作し、モーションについて学ぶ。	6
11月	検定に合わせた対策 スクラップアート カッティング	指定された位置に配置できるようにし、トリミングや回転を行う。 現実世界に着想を得て、基本形を組み合わせ、モチーフを制作する。 絵コンテを元に複数のカットを制作し、効果音を付ける。	8
12月	時間に合わせた完成 アニメーション 動画の完成	合格できるように、何度もチャレンジさせる。 様々な方法でアニメーションを制作しレンダリングする。 書き出し形式を理解しエンコードを行う。	8
	合計		58

年間指導計画

東京都立工芸高等学校 全日制課程

担当者教員名		大嶋 若桑 岸	
教科の名称		グラフィックアーツ	
科目の名称		グラフィックアーツ実習(2年)	
使用教科書		精選工業情報数理(実教出版)	
指導学年・学科		第2学年・グラフィックアーツ科	
単位数		4単位	
科目の目標		グラフィックアーツと産業社会、情報技術に関して、理解させる。メディアリテラシーを踏まえた作品の制作を行う。また、その仕組みや、メディアの種類などについても習得させる。 コンピュータとソフトウェア、ハードウェアへの理解を推進させる。	
評価の観点		マーケティングに基づいた作品の制作ができている。メディアリテラシーならびに知的財産権に基づいて制作できている。自分なりのアイデアを表現している。作品のプレゼンテーションがしっかりできる。	
月	指導内容 【年間授業計画】	科目工業(グラフィックアーツ)の具体的な指導目標 【年間授業計画】	予定 時間
4月	色彩の基礎 Webデザイン概要 印刷出力	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	12
5月	色彩表現と印刷表現 Web:プロトタイピング データの制作	色彩理論と印刷結果の差異に着目した表現の実際 ペーパープロダクトののちワイヤーフレーム制作を行う。 データの加工・編集・レイアウトを行う。	16
6月	色彩の応用 Web:ソフト使用方法 製版・印刷作業	色の組み合わせと色彩設計 WEB制作用ソフトDreamweaverを理解とIllustratorで素材作成を行う。 刷版への焼付け、offset枚葉印刷機でプロセスカラー印刷を行う。	16
7月	色彩を使った展開 Web:制作・発表 資料解析	色を中心としたロゴマークとVIグッズの展開 出来上がったWEBポートフォリオをプレゼンし講評し合う。 データ、刷り見本と比較し問題点を分析、理解させる。	12
8月			
9月	色彩の基礎 Webデザイン概要 印刷出力	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	16
10月	色彩表現と印刷表現 Web:プロトタイピング データの制作	色彩理論と印刷結果の差異に着目した表現の実際 ペーパープロダクトののちワイヤーフレーム制作を行う。 データの加工・編集・レイアウトを行う。	16
11月	色彩の応用 Web:ソフト使用方法 製版・印刷作業	色の組み合わせと色彩設計 WEB制作用ソフトDreamweaverを理解とIllustratorで素材作成を行う。 刷版への焼付け、offset枚葉印刷機でプロセスカラー印刷を行う。	16
12月	色彩を使った展開 Web:制作・発表 資料解析	色を中心としたロゴマークとVIグッズの展開 出来上がったWEBポートフォリオをプレゼンし講評し合う。 データ、刷り見本と比較し問題点を分析、理解させる。	12
1月	色彩の基礎 Webデザイン概要 印刷出力	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	12
2月	色彩表現と印刷表現 Web:プロトタイピング データの制作	色彩理論と印刷結果の差異に着目した表現の実際 ペーパープロダクトののちワイヤーフレーム制作を行う。 データの加工・編集・レイアウトを行う。	16
3月	色彩を使った展開 Web:ソフト使用方法 資料解析	色を中心としたロゴマークとVIグッズの展開 WEB制作用ソフトDreamweaverを理解とIllustratorで素材作成を行う。 データ、刷り見本と比較し問題点を分析、理解させる。	12
合計			156

年間指導計画

東京都立工芸高等学校 全日制課程

担当者教員名	大嶋		
教科の名称	グラフィックアーツ科		
科目の名称	2年選択(グラフィック表現B)		
使用教科書	精選工業情報数理(実教出版)		
指導学年・学科	第2学年 G科		
単位数	2単位		
科目の目標	グラフィックアーツと産業社会、情報技術に関して、理解させる。メディアリテラシーを踏まえた作品の制作を行う。また、その仕組みや、メディアの種類などについても習得させる。 コンピュータとソフトウェア、ハードウェアへの理解を推進させる。		
評価の観点	マーケティングに基づいた作品の制作ができている。メディアリテラシーならびに知的財産権に基づいて制作できている。自分なりのアイデアを表現している。作品のプレゼンテーションがしっかりできる。		
月	指導内容 【年間授業計画】	科目工業(グラフィックアーツ)の具体的な指導目標 【年間授業計画】	予定 時間
4月	デジタルカメラについて 学校を撮る	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	4
5月	プレゼンテーション	ハードの違いを作品制作で確認する。 周辺機器の違いを作品制作で確認する。	8
6月	フィルムカメラ	パソコンソフトの変えて作品制作する。	8
7月	現像処理	プレゼンテーションを行う。 各種コンクールなどに応募する。	8
8月			
9月	友人を撮る	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	8
10月	プレゼンテーション	パソコンソフトの変えて作品制作する。 実践で作品制作を行う。	8
11月	フィルムカメラ	画像機器を作品によって使い分ける。 周辺機器を作品によって使い分ける。 実践で作品制作を行う。	8
12月	現像処理	実践で作品制作を行う。 各種コンクールなどに応募する。	6
1月	商品撮影	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	6
2月	現像処理	作品のプレゼンテーションを行う。 オズボーンチェックを行う。	8
3月	プレゼンテーション	一年間のまとめ	6
		合計	78

年間指導計画

東京都立工芸高等学校 全日制課程

担当者教員名	福田 久保 大嶋		
教科の名称	グラフィックアート		
科目の名称	工業情報数理		
使用教科書	精選工業情報数理(実教出版)		
指導学年・学科	2学年		
単位数	3単位		
科目の目標	グラフィックアートと産業社会、情報技術に関して、理解させる。メディアリテラシーを踏まえた作品の制作を行う。また、その仕組みや、メディアの種類などについても習得させる。 コンピュータとソフトウェア、ハードウェアへの理解を推進させる。		
評価の観点	マーケティングに基づいた作品の制作ができている。メディアリテラシーならびに知的財産権に基づいて制作できている。自分なりのアイデアを表現している。作品のプレゼンテーションがしっかりできる。		
月	指導内容 【年間授業計画】	科目工業(グラフィックアート)の具体的な指導目標 【年間授業計画】	予定 時間
4月	(1)製本基礎 (2)スクリーン印刷 (3)アイデア展開	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	9
5月	(1)製本技術 (2)スクリーン印刷 (3)アイデア展開	(1)束見本の制作、並製、上製。 (2)スクリーン製版を行う。 (3)コピーと写真の組み合わせによるアイデアの展開	9
6月	(1)製本基礎 (2)スクリーン印刷 (3)アイデア展開	(1)本文のかがり方 (2)調色と校正刷りをおこなう。 (3)ウィットとユーモアを生むアイデアの展開	12
7月	(1)製本技術 (2)スクリーン印刷 (3)アイデア展開	(1)表紙と本文、背の構成方法 (2)様々な支持体に印刷をする。 (3)糸・布・紙など素材を利用したアイデアの展開	12
8月			
9月	(1)製本基礎 (2)スクリーン印刷 (3)アイデア展開	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	9
10月	(1)製本技術 (2)スクリーン印刷 (3)アイデア展開	(1)束見本の制作、並製、上製。 (2)スクリーン製版を行う。 (3)コピーと写真の組み合わせによるアイデアの展開	12
11月	(1)製本技術 (2)スクリーン印刷 (3)アイデア展開	(1)本文のかがり方 (2)調色と校正刷りをおこなう。 (3)ウィットとユーモアを生むアイデアの展開	12
12月	(1)製本 (2)スクリーン印刷 (3)アイデア展開	(1)表紙と本文、背の構成方法 (2)様々な支持体に印刷をする。 (3)糸・布・紙など素材を利用したアイデアの展開	12
1月	(1)製本基礎 (2)スクリーン印刷 (3)アイデア展開	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	9
2月	(1)製本技術 (2)スクリーン印刷 (3)アイデア展開	(1)束見本の制作、並製、上製。 (2)スクリーン製版を行う。調色と校正刷りをおこなう。 (3)コピーと写真の組み合わせによるアイデアの展開	9
3月	(1)製本 (2)スクリーン印刷 (3)アイデア展開	(1)表紙と本文、背の構成方法 (2)様々な支持体に印刷をする。 (3)糸・布・紙など素材を利用したアイデアの展開	12
		合計	117

年間指導計画

東京都立工芸高等学校 全日制課程

担当者教員名		岸 福田 久保 若桑	
教科の名称		グラフィックアーツ	
科目の名称		課題研究	
使用教科書		精選工業情報数理(実教出版)	
指導学年・学科		3学年	
単位数		4単位	
科目の目標		グラフィックアーツと産業社会、情報技術に関して、理解させる。メディアリテラシーを踏まえた作品の制作を行う。また、その仕組みや、メディアの種類などについても習得させる。 コンピュータとソフトウェア、ハードウェアへの理解を推進させる。	
評価の観点		マーケティングに基づいた作品の制作ができている。メディアリテラシーならびに知的財産権に基づいて制作ができている。自分なりのアイデアを表現している。作品のプレゼンテーションがしっかりできる。	
月	指導内容 【年間授業計画】	科目工業(グラフィックアーツ)の具体的な指導目標 【年間授業計画】	予定 時間
4月	(1)グラフィック (2)写真 (3)メディア (4)ブック	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	12
5月	(1)グラフィック (2)写真 (3)メディア (4)ブック	コンセプトシートの制作等を通して自分の課題を明確化することを目的としたプレゼンテーションを実施する。	12
6月	(1)グラフィック (2)写真 (3)メディア (4)ブック	コンセプトに基づいたデザインアイデアの展開を行い、テストケースを制作するなかで表現の幅を広げる。	16
7月	(1)グラフィック (2)写真 (3)メディア (4)ブック	中間発表に備えた制作を進め、アイデアの具体性のある表現につなげる。	16
8月			
9月	(1)グラフィック (2)写真 (3)メディア (4)ブック	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	12
10月	(1)グラフィック (2)写真 (3)メディア (4)ブック	文化祭に向けた、展示を踏まえたデザイン制作を考案する。	16
11月	(1)グラフィック (2)写真 (3)メディア (4)ブック	自身のコンセプトと展示計画を考案する。	16
12月	(1)グラフィック (2)写真 (3)メディア (4)ブック	最終プレゼンテーション発表会を行い、卒業制作展に向けた制作状況を再考する。	16
1月	(1)グラフィック (2)写真 (3)メディア (4)ブック	(1)道具・材料・技法の理解 (2)技法特徴を理解し、図案を計画する。 (3)マテリアル・テクスチャの特徴理解とアルゴリズム	12
2月	(1)グラフィック (2)写真 (3)メディア (4)ブック	作品のプレゼンテーション・展示計画を行う。	12
3月			16
		合計	156

年間指導計画

東京都立工芸高等学校 全日制課程

担当者教員名		岸 若桑 久保 大嶋 福田 三浦 鈴木	
教科の名称		グラフィックアーツ	
科目の名称		グラフィックアーツ実習(3年)	
使用教科書		なし	
指導学年・学科		第3学年・グラフィックアーツ科	
単位数		3単位 + 3単位 計6単位	
科目の目標		グラフィックアーツの総合的な基礎力をもとに、自己のコンセプトに合わせた応用的な制作を行う。	
評価の観点		実践で活用できるような作品を制作している。積極的に取材し、その内容を応用している。グループで協力して作品制作ができる。アイデアとマーケティングをミックスしている。活字文化を伝承する姿勢がある。	
月	指導内容 【年間授業計画】	科目工業(グラフィックアーツ)の具体的な指導目標 【年間授業計画】	予定 時間
4月	タイプフェイス概要説明 ブランディング概要説明 パッケージ概要説明 ピクトグラム概要説明 版画・フォトレタッチ・マップデザイン企画立案	オリジナルタイプフェイスの設計とポスター表現を行う。 広告する商品を決め、マーケティングを行う。 商品陳列について学び、マーケティングを行う。 サイン・ディスプレイについて学び、サインの制作を行う。 銅版エッチング・リトグラフ・フォトレタッチ・マップデザインの技法を理解する。	18
5月	タイプフェイス概要説明 ブランディング概要説明 パッケージ概要説明 ピクトグラム概要説明 版画・フォトレタッチ・マップデザイン作品制作	オリジナルタイプフェイスの設計とポスター表現を行う。 広告する商品を決め、マーケティングを行う。 商品陳列について学び、マーケティングを行う。 サイン・ディスプレイについて学び、サインの制作を行う。 各技法でラフスケッチでコンセプトを表現させる。	24
6月	タイプフェイス概要説明 ブランディング概要説明 パッケージ概要説明 ピクトグラム概要説明 版画・フォトレタッチ・マップデザイン作品制作	オリジナルタイプフェイスの設計とポスター表現を行う。 広告する商品を決め、マーケティングを行う。 商品陳列について学び、マーケティングを行う。 サイン・ディスプレイについて学び、サインの制作を行う。 各版式に応じた製版を行う、レタッチ作業、マップ制作。印刷を行い完成させる。	24
7月	タイプフェイス概要説明 ブランディング概要説明 パッケージ概要説明 ピクトグラム概要説明 版画・フォトレタッチ・マップデザイン企画立案	オリジナルタイプフェイスの設計とポスター表現を行う。 広告する商品を決め、マーケティングを行う。 商品陳列について学び、マーケティングを行う。 サイン・ディスプレイについて学び、サインの制作を行う。 銅版エッチング・リトグラフ・フォトレタッチ・マップデザインの技法を理解する。	18
8月			
9月	タイプフェイス概要説明 ブランディング概要説明 パッケージ概要説明 ピクトグラム概要説明 版画・フォトレタッチ・マップデザイン企画立案	オリジナルタイプフェイスの設計とポスター表現を行う。 広告する商品を決め、マーケティングを行う。 商品陳列について学び、マーケティングを行う。 サイン・ディスプレイについて学び、ピクトグラムの制作を行う。 各技法でラフスケッチでコンセプトを表現させる。	18
10月	タイプフェイス概要説明 ブランディング概要説明 パッケージ概要説明 ピクトグラム概要説明 版画・フォトレタッチ・マップデザイン作品制作	オリジナルタイプフェイスの設計とポスター表現を行う。 広告する商品を決め、マーケティングを行う。 商品陳列について学び、マーケティングを行う。 サイン・ディスプレイについて学び、ピクトグラムの制作を行う。 各版式に応じた製版を行う、レタッチ作業、マップ制作。印刷を行い完成させる。	24

11月	<p>タイプフェイス概要説明 ブランディング概要説明 パッケージ概要説明 ピクトグラム概要説明 版画・フォトレタッチ・マップデザイン作品制作</p>	<p>オリジナルタイプフェイスの設計とポスター表現を行う。 広告する商品を決め、マーケティングを行う。 商品陳列について学び、マーケティングを行う。 サイン・ディスプレイについて学び、ピクトグラムの制作を行う。 各技法でラフスケッチでコンセプトを表現させる。</p>	24
12月	<p>タイプフェイス概要説明 ブランディング概要説明 パッケージ概要説明 ピクトグラム概要説明 版画・フォトレタッチ・マップデザイン作品制作</p>	<p>オリジナルタイプフェイスの設計とポスター表現を行う。 広告する商品を決め、マーケティングを行う。 商品陳列について学び、マーケティングを行う。 サイン・ディスプレイについて学び、ピクトグラムの制作を行う。 各版式に応じた製版を行う、レタッチ作業、マップ制作、印刷を行い完成させる。</p>	24
1月	<p>タイプフェイス概要説明 ブランディング概要説明 パッケージ概要説明 ピクトグラム概要説明 版画・フォトレタッチ・マップデザイン企画立案</p>	<p>まとめとプレゼンテーション</p>	18
2月	<p>タイプフェイス概要説明 ブランディング概要説明 パッケージ概要説明 ピクトグラム概要説明 版画・フォトレタッチ・マップデザイン企画立案</p>	<p>卒展にむけた準備、ブラッシュアップ</p>	24
3月	<p>タイプフェイス概要説明 ブランディング概要説明 パッケージ概要説明 ピクトグラム概要説明 版画・フォトレタッチ・マップデザイン企画立案</p>	<p>卒展にむけた準備、ブラッシュアップ</p>	18
合計			234

年間指導計画

東京都立工芸高等学校 全日課程

担当者教員名		久保 若桑	
教科の名称		グラフィックアーツ	
科目の名称		グラフィックアーツⅡ	
使用教科書		グラフィックアーツ(印刷学会出版部)、特殊印刷・加工事典(フレア)	
指導学年・学科		3学年	
単位数		2単位	
科目の目標		マーケティングの基本理論から応用・実践方法まで学習する。 グラフィックアーツ関連のICT技術やインターネット技術などを、応用を含めて学習する。	
評価の観点		積極的に授業参加し、様々な分野での活用・応用への関心が高い。歴史の変遷と現在の状況分析ができ、活用しようとする意欲がある。各考査で結果を出すことができる。	
月	指導内容 【年間授業計画】	科目工業(グラフィックアーツ)の具体的な指導目標 【年間授業計画】	予定 時間
4月	マーケティングの定義 ヴィジュアルデザイン	マーケティングとは何か。定義から理解させる。 グラフィックアーツ≡ヴィジュアルコミュニケーションデザイン	6
5月	マーケティングの役割 VDの要素	マーケティングの必要性を具体例を出しながら理解させる。 「文字」「サイン・シンボル・ロゴマーク」「イラストレーション」	8
6月	マーケティングの環境分析 サイン計画について	マクロ・ミクロ・SWOT分析の学習をする。 情報を凝縮したサイン・ロゴについての使用方法	8
7月	マーケティングの環境分析 コンポジション	マクロ・ミクロ・SWOT分析の学習をする。 版面を整理する「コンポジション」の基本を学ぶ	6
8月			
9月	フレームワーク 広告デザイン	4Pの理解と応用を理解させる。 広告主の行う媒体の選択を考える。	8
10月	マーケティングミックス AIDMA・SIPS	製品及びそのサイクルについて学習する。 AIDMA、AISAS、SIPSについて比較検討する。	8
11月	マーケティングミックス コピー制作について	新製品開発プロセスを理解させる。 広告デザインの際にコンセプトになりうるコピーの制作方法を学ぶ	8
12月	マーケティングミックス オッカムレザーについて	ブランドについて学習する。 デザインの基本に立ち返る。広告の費用、今後の展望など。	6
1月	マーケティングミックス メディアリテラシー	価格戦力策定時の論点について学習する。 情報を媒介する作業を行うものとしての心得	6
2月	グラフィックメディア全般	まとめと復習	8
3月	グラフィックメディア全般	まとめと復習	6
		合計	78

年間指導計画

東京都立工芸高等学校 全日制課程

担当者教員名	福田 大島		
教科の名称	グラフィックアート科		
科目の名称	グラフィックメディア(GM)		
使用教科書	デザイナーズハンドブック		
指導学年・学科	第3学年 グラフィックアート科		
単位数	2単位		
科目の目標	多彩なグラフィックアーツの分野の理解を図る。印刷現場におけるグラフィック表現とその規則について実践的に学ぶ。またダイアグラム・ピクトグラムなどの観点を通してオリンピック・パラリンピック教育を推進させる。		
評価の観点	積極的に授業に参加し、学習意欲が高いこと。多彩なグラフィックアーツの分野を理解し、実習や将来実社会で活用・応用しようとする意欲があること。各考査で結果を出すことができる。		
月	指導内容 【年間授業計画】	科目工業(グラフィックアーツ)の具体的な指導目標 【年間授業計画】	予定 時間
4月	概要説明 インフォグラフィック概要	広範囲なGA産業の範疇を示して理解させる。 ピクトグラムによる表現の特徴を学ぶ	4
5月	機能等による分類 ピクトグラムの機能と表現	目的や機能別に製品の分類、整理を行う。 ピクトグラムによる機能と表現の可能性を探る	8
6月	媒体別製品の目的 ダイアグラムとストーリー	製品を例挙し分類させ、その目的を理解させる。 ストーリーのあるピクトグラムとしてダイアグラムを学ぶ	8
7月	プリプレスと校正 インフォグラフィックと図解	プリプレスと校正における、各工程(データ入稿から刷版)について学習する。 インフォグラフィクスと図解の違い	8
8月			
9月	プリンタの仕組み 図解の制作フロー	各種プリンタの仕組みを理解させる。 図解の流れと制作までのワークフロー	8
10月	PostScript RIP インフォグラフィクス制作	PostScript RIPの特徴と役割について学習する。 図解からの応用としてのインフォグラフィクスの制作	8
11月	CTP、DDCP インフォグラフィクスの内容	CTP、DDCPの仕組みと特徴について学習する。 インフォグラフィクスの内容と活用領域	8
12月	製造技術と実例 インフォグラフィックのデザインパターン	軟包装印刷を冷凍食品等で説明する。 金属印刷を飲料缶等の製造法で説明する。 インフォグラフィックに適した内容と代表的デザインパターン	6
1月	製造技術と実例 インフォグラフィックの作り方	工業製品の製造を説明する。 インフォグラフィックの作り方とワークフロー	6
2月			8
3月			6
合計			78