

高等学校 令和8年度（1学年用） 教科 工業（グラフィックアーツ） 科目 実習

教科： 工業（グラフィックアーツ）

科目： 実習

単位数： 2 単位

対象学年組： 第 1 学年 G 科

教科担当者： A鈴木 B若桑 C大嶋

使用教科書：（ デザイナーズハンドブック・色彩検定 ）

教科 工業（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 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、より貢献できる人間性を身に付ける。	・一人一台端末の活用 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。	○	○	○	26
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案することができる。 【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。	・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。	○	○	○	26
C 単元 タイポグラフィ 【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。 【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。	○	○	○	26
定期考査						合計 78

年間授業計画

高等学校 令和8年度（1学年用） 教科 工業（グラフィックアーツ） 科目 実習

教科： 工業（グラフィックアーツ）

科目： 実習

単位数： 2 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 ）

教科 工業（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 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>	○	○	○	26
<p>B 単元 ブックバインディング</p> <p>【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。</p> <p>【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。</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>・一人1台端末の活用 等 youtubeを使った演示動画の配信</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、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。</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>	○	○	○	26
<p>C 単元 デッサン</p> <p>【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。</p> <p>【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。</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>・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、立体物や陰影表現を行うことができる。</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>	○	○	○	26
定期考査						合計 78

年間授業計画

高等学校 令和8年度（1学年用） 教科 工業（グラフィックアーツ） 科目 工業技術基礎

教科： 工業（グラフィックアーツ） 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：久保 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（グラフィックアーツ） 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>	○	○	○	39
<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>	○	○	○	39
<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。 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>	○	○	○	39
定期考査						合計 117

年間授業計画

高等学校 令和8年度（1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Ⅰ

教科： 工業（グラフィックアーツ）

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大嶋 B岸 C久保 D鈴木

使用教科書：（ デザイナーズハンドブック、写真の教科書 ）

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、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】
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、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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・演習課題</li> <li>・考査</li> </ul>	<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>	○	○	○	39
<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・レポート</li> <li>・考査</li> </ul>	<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>	○	○	○	39
<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・演習課題</li> <li>・考査</li> </ul>	<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>	○	○	○	39

<p>D 単元 色彩</p> <p><b>【知識及び技能】</b> 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><b>【思考力、判断力、表現力等】</b> 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><b>【学びに向かう力、人間性等】</b> 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><b>【知識・技能】</b> 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><b>【思考・判断・表現】</b> 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><b>【主体的に学習に取り組む態度】</b> 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>	○	○	○	39
						合計 156









年間授業計画

高等学校 令和8年度（2学年用） 教科 工業（グラフィックアーツ） 科目 必修選択（グラフィック表現B）

教科： 工業（グラフィックアーツ）

科目： 必修選択（グラフィック表現B） 単位数： 2 単位

対象学年組：第 2 学年 G 科

教科担当者：A 諸星

使用教科書：（ デザイナーズハンドブック ）

教科 工業（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 必修選択（グラフィック表現B） 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、自ら課題を見つけられるようにする。

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 公募グラフィック制作</p> <p>【知識及び技能】 公募やコンペティショ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】 公募やコンペティションに応募するための基本について考え、自分なりのものの見方と相手が求めるものを客観的に判断する能力を身に着ける。</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>年間スケジュール 公募・コンペティションの基本 過去作品のリサーチと分析 コンセプト立案 アイデア展開 ブラッシュアップ 応募（提案） コンセプトシート</p>	<p>【知識・技能】 公募・コンペティションに関して、基礎的な知識と技術を有していることを課題等から判断する。</p> <p>【思考・判断・表現】 公募・コンペティションに関して、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講評や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】 公募・コンペティション表現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>	○	○	○	78
定期考査等						
						合計 78

年間授業計画

高等学校 令和8年度（2学年用） 教科 工業（グラフィックアーツ） 科目 実習

教科： 工業（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 工業（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>	○	○	○	52
<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>	○	○	○	52
<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>	○	○	○	52
						合計
						156

年間授業計画

高等学校 令和8年度（3学年用） 教科 工業（グラフィックアーツ） 科目 3年選択（グラフィック技術AB）

教科： 工業（グラフィックアーツ）

科目： 3年選択（グラフィック技術AB） 単位数： 2 単位

対象学年組：第 3 学年 G 科

教科担当者：A鈴木 B中西

使用教科書：（グラフィックアーツ第2版 など）

教科 3年選択（グラフィック技術AB）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、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 3年選択（グラフィック技術AB）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、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 平面構成</p> <p>【知識及び技能】 平面構成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】 平面構成における様々な方法を絵の具やデザイン用具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】 平面構成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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・絵の具などの画材道具、デザイン用具の使用</li> <li>・作品提出</li> </ul>	<p>【知識・技能】 平面構成に関して、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提出作品から判断する。</p> <p>【思考・判断・表現】 平面構成に関して、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】 平面構成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>	○	○	○	39
<p>B 単元 公募</p> <p>【知識及び技能】 公募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】 公募について、課題や授業を通して様々な制作ができる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 公募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】 公募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】 公募について、募集内容について理解をし表現することができるか、実習、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】 公募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>	○	○	○	39
						合計
						78

年間授業計画

高等学校 令和8年度（3学年用） 教科 工業（グラフィックアーツ） 科目 3年選択（グラフィック研究A・B）

教科： 工業（グラフィックアーツ） 科目： 3年選択（グラフィック研究A・B） 単位数： 4 単位

対象学年組：第 3 学年 G 科

教科担当者：A鈴木・大嶋 B諸星・富田

使用教科書：（グラフィックアーツ第2版 など）

教科 工業（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、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 3年選択（グラフィック研究A・B） 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、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 デッサン</p> <p>【知識及び技能】 デッサン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】 デッサンにおける様々な方法を絵の具やデッサン用具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】 デッサンを通じて多様な表現方法があることを理解し、積極的に進路活動に役立て社会にかかわることができる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・絵の具などの画材道具、デッサン用具の使用</li> <li>・作品提出</li> </ul>	<p>【知識・技能】 デッサンに関して、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提出作品から判断する。</p> <p>【思考・判断・表現】 デッサンに関して、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】 デッサン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>	○	○	○	156
<p>B 単元 ポートフォリオ</p> <p>【知識及び技能】 ポートフォリオ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】 ポートフォリオについて、課題や授業を通して様々な制作ができる。</p> <p>【学びに向かう力、人間性等】 ポートフォリオ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】 ポートフォリオ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】 ポートフォリオについて、募集内容について理解をし表現することができるか、実習、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】 ポートフォリオ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>	○	○	○	156

年間授業計画

高等学校 令和8年度（3学年用） 教科 工業（グラフィックアーツ） 科目 実習

教科： 工業（グラフィックアーツ） 科目： 実習 単位数： 6 単位

対象学年組：第 3 学年 G 科

教科担当者： A岸 B鈴木 C若桑 D鈴木弘子 E大澤 F久保

使用教科書：（なし）

教科 工業（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。
- 【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。	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 活版</p> <p>【知識及び技能】 活版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】 活版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】 活版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>・活版印刷機の使用</li> <li>・作品提出</li> </ul>	<p>【知識・技能】 活版印刷に関して、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】 活版印刷に関して、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】 活版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>	○	○	○	29
<p>B 単元 タイプフェイス</p> <p>【知識及び技能】 タイプフェイス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】 タイプフェイスデザインについて、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】 タイプフェイス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】 タイプフェイス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】 タイプフェイスについて、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】 タイプフェイスに関する様々な知識・技術を知り、理解することでタイプフェイス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>	○	○	○	59
<p>C 単元 ブランディング・パッケージ</p> <p>【知識及び技能】 付加価値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】 付加価値表現について、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】 付加価値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>・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】 付加価値表現に関して、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】 付加価値表現に関して、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】 付加価値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>	○	○	○	59
<p>D 単元 リトグラフ</p> <p>【知識及び技能】 リトグラフ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】 リトグラフ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】 リトグラフ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>・作品提出</li> </ul>	<p>【知識・技能】 リトグラフ印刷に関して、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】 リトグラフ印刷に関して、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】 リトグラフ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>	○	○	○	29
<p>E 単元 レタッチ</p> <p>【知識及び技能】 レタッチ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】 レタッチ補正について、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】 レタッチ補正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】 レタッチ補正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】 レタッチ補正について、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】 レタッチ補正に関する様々な知識・技術を知り、理解することでレタッチ補正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>	○	○	○	29

<p>F 単元 ダイアグラム</p> <p>【知識及び技能】 ダイアグラム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】 ダイアグラムについて、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】 ダイアグラム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出来る。</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】 ダイアグラムに関して、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】 ダイアグラムに関して、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】 ダイアグラム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>	○	○	○	29
						合計
						234

高等学校 令和8年度（3学年用） 教科 工業（グラフィックアーツ） 科目 課題研究

教科： 工業（グラフィックアーツ）

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鈴木

C若桑

D久保

使用教科書：（ なし ）

教科 工業（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>	<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】 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能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>	<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】 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能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できる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教材</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】 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><b>【知識及び技能】</b> マルチメディア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><b>【思考力、判断力、表現力等】</b> 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><b>【学びに向かう力、人間性等】</b> 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できる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教材</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><b>【知識・技能】</b> 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><b>【思考・判断・表現】</b> 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><b>【主体的に学習に取り組む態度】</b> 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><b>【知識及び技能】</b> 自身の課題を理解し説明ができる。</p> <p><b>【思考力、判断力、表現力等】</b> コンセプトをプレゼンできる。</p> <p><b>【学びに向かう力、人間性等】</b> 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> <ul style="list-style-type: none"> <li>・中間発表</li> <li>・最終プレゼン</li> <li>・展示計画</li> </ul>	<p><b>【知識・技能】</b> 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><b>【思考・判断・表現】</b> 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><b>【主体的に学習に取り組む態度】</b> 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		
						<table border="1"> <tr> <td>合計</td> </tr> <tr> <td>156</td> </tr> </table>	合計	156
合計								
156								

年間授業計画

高等学校 令和8年度（3学年用） 教科 工業（グラフィックアーツ） 科目 グラフィックメディア

教科： 工業（グラフィックアーツ）

科目： グラフィックメディア

単位数： 2 単位

対象学年組：第 3 学年 G 科

教科担当者：A鈴木 B若桑

使用教科書：（ ビジュアルデザイン論・地域を動かすアイデアとクリエイティブ ）

教科 工業（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応用的なICT技術やソーシャルデザインなどを理解し、情報を分析できる。
- 【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】 各考査や授業、課題を通して、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 グラフィックメディア 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応用的なICT技術やソーシャルデザインなどを理解し、情報を分析できる。	自身の思考や判断を課題や授業を通して表現できる。	各考査や授業、課題を通して、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
			知	思	態	
A 単元 ビジュアルデザイン論  【知識及び技能】 ビジュアルデザイン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ビジュアルデザインを活用し判断できる。  【学びに向かう力、人間性等】 ビジュアル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。	・教材 ビジュアルデザイン論  ・一人1台端末の活用 データの整理やまとめ	【知識・技能】 ビジュア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】 ビジュアルデザインに関して、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】 ビジュア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。	○	○	○	37
B 単元 ソーシャルデザイン  【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能について理解している。  【思考力、判断力、表現力等】 ソーシャルデザインについて、課題や授業を通して表現することができる。  【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、理解することで地域における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。	・教材 地域を動かすアイデアとクリエイティブ  ・一人1台端末の活用 データの整理やまとめ	【知識・技能】 ソーシャル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、定期テスト等で判断をする。  【思考・判断・表現】 ソーシャルデザインについて、理解を表現することができるか、実技演習を通して判断をする。  【主体的に学習に取り組む態度】 ソーシャルデザインに関する様々な知識・技術を知り、理解することで地域におけるソーシャル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。	○	○	○	36
定期考査			○	○	○	5
合計						78

年間授業計画

高等学校 令和8年度（3学年用） 教科 工業（グラフィックアーツ） 科目 グラフィックアーツⅢ

教科： 工業（グラフィックアーツ） 科目： グラフィックアーツⅢ 単位数： 2 単位

対象学年組：第 3 学年 G 科

教科担当者：A岸 B大嶋

使用教科書：（グラフィックアーツ、インフォグラフィック制作ガイド）

教科 工業（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応用的なICT技術やソーシャルデザインなどを理解し、情報を分析できる。
- 【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】 各考査や授業、課題を通して、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 グラフィックアーツⅢ 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応用的なICT技術やソーシャルデザインなどを理解し、情報を分析できる。	自身の思考や判断を課題や授業を通して表現できる。	各考査や授業、課題を通して、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
			知	思	態	
A 単元 グラフィックアーツ 【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アーツを活用し判断できる。 【学びに向かう力、人間性等】 グラフィックアーツ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 グラフィックアーツ ・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。 【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。	○	○	○	37
B 単元 インフォグラフィック 【知識及び技能】 インフォグラフィックに関する基礎的な知識や技能について理解している。 【思考力、判断力、表現力等】 インフォグラフィックについて、課題や授業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】 インフォグラフィックに関する様々な知識・技術を知り、理解することで社会におけるインフォグラフィックの役割や機能に興味をもち探求する力を養うことができる。	・教材 インフォグラフィック制作ガイド ・インフォグラフィックの定義 ・インフォグラフィックの価値 ・社会的背景や使い道 ・企画、リサーチ ・情報整理 ・レイアウト設計 ・作りこみ ・検証、実践 ・一人1台端末の活用 データの整理やまとめ	【知識・技能】 インフォグラフィック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】 インフォグラフィックについて、理解を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】 インフォグラフィックに関する様々な知識・技術を知り、理解することで社会における役割や機能について興味をもち探求しようとする姿勢を評価する。	○	○	○	36
定期考査			○	○	○	5
						合計
						78