

工芸高等学校定時制 令和5年度 教科：（ 工業 ） 科目：（ 工業技術基礎 ） 年間授業計画

教科：（ 工業 ） 科目：（ 工業技術基礎 ）

単位数：（ 3 ） 単位

対象：（ 第1学年グラフィックアーツ科 ）

教科担当者：

使用教科書：（ 工業技術基礎 実教 ）

使用教材：（ プリント、印刷メディアディレクション ）

	指導内容	科目の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
4月	☆ガイダンス	○工業技術基礎について（実習の心得）		2
5月	1パート 【端物印刷物の制作－タイポグラフィの基礎】	○端物印刷物の制作（タイポグラフィ基礎） ・編集レイアウトについて ・編集レイアウトソフトの基礎 ・編集レイアウトソフトによる端物印刷物制作		8
6月	1パート 【端物印刷物の制作－タイポグラフィの基礎】	○端物印刷物の制作（タイポグラフィ基礎） ・編集レイアウトソフトによる端物印刷物制作 ・校正・修正、プリント出力	新学習指導要領における3観点による授業評価を行う  知識・技能（制作過程・仕上がり・作品） ●作品の仕上がり状態 ●PCソフトや制作機器・用具類の操作における理解力と知識・技能 ●作品の技術的完成度（配置、バランス、色、美しさ、画像処理、作品の作り込み、再現性）	10
7月	1パート 【端物印刷物の制作－タイポグラフィの基礎】	○端物印刷物の制作（タイポグラフィ基礎） ・プレゼンテーション	思考・判断・表現（思考した行動・工夫・創造・発想） ●テーマに対する理解力（テーマと課題内容が適切か等）、プレゼン説明力 ●アイデアや発想力と課題作品の完成度 ●課題作品の視覚表現力（意図した表現性、他者への共感性や説明力・説得力）	4
8月			主体的に学習に取り組む態度（授業態度・協調性・主体的な思考・提出など） ●難易度の高い制作取組みや積極性（制作に関する向上心などの意思と意欲） ●集中力や粘り強さ（継続力） ●その他：アイデア等の事前準備、プレゼンの有無、レポート提出の有無、レポートの丁寧さやレポート内容、授業態度など	
9月	2パート 【イラスト製版の基礎－デジタル製版基礎】	○イラスト製版の基礎（デジタル製版基礎） ・ペイント系ソフトについて ・ペイント系ソフトの基礎 ・原画のアイデア		10
10月	2パート 【イラスト製版の基礎－デジタル製版基礎】	○イラスト製版の基礎（デジタル製版基礎） ・原画の作成 ・スキャナによる原画入力 ・ペイント系ソフトによる制作（平網の作成と色付け）		9
11月	2パート 【イラスト製版の基礎－デジタル製版基礎】	○イラスト製版の基礎（デジタル製版基礎） ・ペイント系ソフトによる制作（平網の作成と色付け） ・プリンターによる印刷		9
12月	3パート 【写真の基礎】	○写真の基礎 撮影 ・カメラの仕組み ・基本的な撮影技術 ・基本的なスタジオ照明		6
1月	3パート 【写真の基礎】	○写真の基礎 作品企画・制作 ・作品の企画 ・チームで協力してスタジオ撮影を実施		6
2月	3パート 【写真の基礎】	○写真の基礎 作品制作・まとめ ・写真作品の出力 ・プレゼンテーション		12
3月				

工芸高等学校校定時制 令和5年度 教科：(工業) 科目：(工業情報数理) 年間授業計画

教科：(工業) 科目：(工業情報数理)

単位数：(2) 単位

対象：(第1学年グラフィックアーツ科)

教科担当者：

使用教科書：(工業情報数理 [実教出版])

使用教材：(自校作成教材：プリント・テキスト、いちばんやさしいITパスポート)

	指導内容	科目の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
4月	授業概要の把握	ガイダンス・物品確認	[評価の観点] 授業態度、教員の発問に対する受け答え、自発的な質問、課題の提出状況などを総合的に判断し、3観点により評価をする。 ・知識・技能 ・思考・判断・表現 ・主体的に学習に取り組む態度	2
5月	<産業社会と情報活用> ・コンピュータの歴史、利用、情報表現	パソコン起動・準備 メール操作学習・AdobeIDの確認 ・illustratorの基礎操作  ・テクノロジー系 (コンピュータシステム)	[評価方法] 1. 制作に取り組む態度 2. 学習内容の理解 3. 作品の完成度 4. 作品の提出状況 5. 出席状況	6
6月	<産業社会と情報活用> ・情報モラル、セキュリティ ・メディア表現制作、アプリ基本操作	・illustratorの基礎操作  ・テクノロジー系 (コンピュータシステム)	等を総合的に考慮して評価を行う。	6
7月	<産業社会と情報活用> ・メディア表現制作、アプリ基本操作	・illustratorの基礎操作「課題1」  ・テクノロジー系 (データベース、ネットワーク、セキュリティ)		2
8月				
9月	<産業社会と情報活用> ・メディア表現制作、アプリ基本操作	・illustratorの基礎操作「課題1」  ・テクノロジー系 (情報デザイン・情報メディア)		4
10月	<情報活用・コンピュータシステム> ・ソフトウェア、OS、データベース、障害対策 ・メディア表現制作、アプリ基本操作	・illustratorの基礎操作「課題2」  ・テクノロジー系 (情報デザイン・情報メディア)		4
11月	<情報活用・コンピュータシステム> ・ソフトウェア、OS、データベース、障害対策 ・メディア表現制作、アプリ基本操作	・illustratorの基礎操作「課題2」  ・テクノロジー系まとめ(小テスト)		6
12月	<数理処理・アルゴリズムとプログラム・ビジネス基礎(マーケティング)> ・進数、論理回路 ・単位、計測、数理処理	・illustratorの基礎操作「課題2」 ・テクノロジー系 (基本理論・アルゴリズム・プログラム) ・マネジメント系 (開発技術・プロジェクトマネジメント・サービスマネジメント)		2
1月	<数理処理・アルゴリズムとプログラム・ビジネス基礎(マーケティング)> ・プログラミング ・アルゴリズム	・illustratorの基礎操作「課題2」 ・テクノロジー系 (基本理論・アルゴリズム・プログラム) ・マネジメント系 (開発技術・プロジェクトマネジメント・サービスマネジメント)		6
2月	<数理処理・アルゴリズムとプログラム・ビジネス基礎(マーケティング)> ・制御プログラム ・マーケティング	・illustratorの基礎操作「課題2」 ・ストラテジ系 (企業と法務・経営戦略・システム戦略)		4
3月	<数理処理・アルゴリズムとプログラム・ビジネス基礎(マーケティング)> ・情報のまとめ	・illustratorの基礎操作「課題2」 ・ストラテジ系 (企業と法務・経営戦略・システム戦略) ・マネジメント系、ストラテジ系まとめ (小テスト) ・工業数理、ビジネスITまとめ		2

工芸高等学校定時制 令和5年度 教科：（グラフィックアーツ）科目：（グラフィックアーツA） 年間授業計画

教科：（グラフィックアーツ）科目：（グラフィックアーツA）

単位数：（2）単位

対象：（第2学年グラフィックアーツ科）

教科担当者：

使用教科書：（ ）

使用教材：（グラフィックデザイン検定問題集 ）

	指導内容	科目の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
4月	☆ガイダンス グラフィックアーツの基礎	ガイダンス 年間授業計画について グラフィックアーツの概要 1. グラフィックアーツの定義と目的 2. コミュニケーションの形成	[評価の観点] 授業態度、教員の発問に対する受け答え、自発的な質問、調査、課題の提出状況などを総合的に判断し、3観点により評価をする。 ・知識・技能 ・思考・判断・表現 ・主体的に学習に取り組む態度	2
5月	グラフィックアーツの基礎	2. コミュニケーションの形成 3. グラフィックアーツの歴史	[評価方法] 1. 授業に取り組む態度 2. 学習内容の理解 3. ホテスト 4. 提出物状況 5. 出席状況	4
6月	グラフィックアーツの基礎	3. グラフィックアーツの歴史	等を総合的に考慮して評価を行う。 教員の話をしっかり聞いているか	8
7月	グラフィックアーツの基礎	グラフィックアーツとメディア 1. 印刷物制作の基礎知識 2. 視覚伝達とグラフィックデザイン	自ら積極的に取り組んでいるか（質問の有無、質問内容） 目的意識を持って努力する姿勢がみられるか（集中力・態度） 自ら率先して考える努力がみられるかどうか	2
8月			課題に関する基本的な説明を理解しているか 制作作品の向上を目指し努力する姿勢がみられたか 作品評価	
9月	グラフィックアーツの基礎	グラフィックアーツとメディア 1. 印刷物制作の基礎知識 2. 視覚伝達とグラフィックデザイン	美しい構図や配色について理解し作品を表現する力があるかどうか アプリケーションソフトの基本操作を理解して、制作できるか	6
10月	グラフィックアーツの基礎	企画・マーケティング・デザイン 写真	練習問題の理解度、巡回&観察またはパソコン画面上 自分の作品と制作工程を振り返り、感想や反省をまとめることができたか。	6
11月	グラフィックアーツの基礎	写真製版 編集レイアウト	小テストによる理解度 課題制作の取組みと課題作品の評価など	9
12月	グラフィックアーツの基礎	印刷 仕上げ・製本		2
1月	グラフィックアーツの基礎	デジタル機器 記録メディア		6
2月	グラフィックアーツの基礎	アート・ヴィジュアル演習(ファイン) グラフィックデザイン演習(デザイン)		6
3月	グラフィックアーツの基礎	アート・ヴィジュアル演習(ファイン) グラフィックデザイン演習(デザイン)		2

工芸高等学校定時制 令和5年度 教科：（グラフィックアーツ）科目：（グラフィックアーツ実習） 年間授業

教科：（グラフィックアーツ）科目：（グラフィックアーツ実習）

単位数：（4）単位

対象：（第2学年グラフィックアーツ科）

教科担当者：

使用教科書：（ ）

使用教材：（ プリント、印刷メディアディレクション ）

	指導内容	科目の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
4月	ガイダンス パッケージデザイン制作	年間課題説明 年間を通して身につけるべき技術、知識について理解する。 パッケージデザイン制作 説明		8
5月	パッケージデザイン制作	Illustratorの使い方復習 コンセプトシート作成		20
6月	パッケージデザイン制作 写真表現 Photoshop基礎	パッケージデザインアイデア検討 Illustratorによる制作 印刷・組立 完成 プレゼンテーション 課題内容説明	新学習指導要領における3観点による授業評価を行う 知識・技能（制作過程・仕上がり・作品） ●作品の仕上がり状態 ●PCソフトや制作機器・用具類の操作における理解力と知識・技能 ●作品の技術的完成度（配置、バランス、色、美しさ、画像処理、作品の作り込み、再現性）	16
7月	写真表現 Photoshop基礎	課題Ⅰ 観光広告 企画書作成	思考・判断・表現（思考した行動・工夫・創造・発想） ●テーマに対する理解力（テーマと課題内容が適切か等）、プレゼン説明力 ●アイデアや発想力と課題作品の完成度 ●課題作品の視覚表現力（意図した表現性、他者への共感性や説明力・説得力）	4
8月			主体的に学習に取り組む態度（授業態度・協調性・主体的な思考・提出など） ●難易度の高い制作取り組みや積極性（制作に関する向上心などの意思と意欲） ●集中力や粘り強さ（継続力） ●その他：アイデア等の事前準備、プレゼンの有無、レポート提出の有無、レポートの丁寧さやレポート内容、授業態度など	4
9月	写真表現 Photoshop基礎	課題Ⅰ 観光広告 企画書作成 撮影 Photoshop練習 Photoshopで編集／印刷		12
10月	写真表現 Photoshop基礎	課題Ⅱ 写真と感覚による「オノマトペ」表現ボードの作成 エスキース／撮影 illustratorやPhotoshopで編集 造形による素材表現と立体構成 レポート		20
11月	リーフレットの作成	課題内容説明 In Designの機能やツールについて 課題説明 アイディア検討 アイデアを基にした編集レイアウトについて		16
12月	リーフレットの作成	編集レイアウト作成 In Design にやる制作		4
1月	リーフレットの作成	In Design にやる制作		12
2月	リーフレットの作成	In Design にやる制作 印刷 完成・プレゼンテーション		12
3月	リーフレットの作成	印刷 完成・プレゼンテーション		6

工芸高等学校定時制 令和5年度 教科：（グラフィックアーツ）科目：（グラフィックアーツ製図） 年間授

教科：（グラフィックアーツ）科目：（グラフィックアーツ製図）

単位数：（2）単位

対象：（第2学年グラフィックアーツ科）

教科担当者：

使用教科書：（ ）

使用教材：（ ）

	指導内容	科目の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
4月	ガイダンス グラフィックアーツ製図の実習概要  製図の基礎 製図道具の使い方と線の練習  色彩の基礎 平塗りの練習	授業の内容と目的を明確に伝える  製図道具を正しく使用することができる 用途に合わせて美しい線を引くことができる  アクリルガッシュと絵具の周辺道具を正しく使用することができる 平塗りの特徴と方法を理解して美しく塗ることができる  ※年間上記同一の目標となる	[評価の観点] 授業態度、教員の発問に対する受け答え、自発的な質問、課題の提出状況などを総合的に判断し、3観点により評価をする。 ・知識・技能 ・思考・判断・表現 ・主体的に学習に取り組む態度	4
5月	平面構成 練習課題	課題説明 平面構成 練習課題 デッサン	[評価方法] 1. 制作に取り組む態度 2. 学習内容の理解 3. 作品の完成度 4. 作品の提出状況 5. 出席状況	4
6月	平面構成	アイデアスケッチ グループディスカッション カンパ制作 下書き マスキング 平面構成着彩	等を総合的に考慮して評価を行う。	6
7月	平面構成	平面構成着彩		2
8月				
9月	平面構成	平面構成着彩 作品仕上げ		6
10月	デザイン基礎 レタリングの基礎	課題説明 下書き マスキング		6
11月	デザイン基礎 PCCS色相環	着彩 作品完成		4
12月	デザイン基礎 文字による平面構成	課題説明 セパレーション		6
1月	デザイン基礎 文字による平面構成	トレース 色彩計画		4
2月	デザイン基礎 文字による平面構成	着彩		4
3月	デザイン基礎 文字による平面構成	着彩 作品完成 鑑賞		4

工芸高等学校定時制 令和5年度 教科：（グラフィックアーツ）科目：（グラフィックアーツⅡ） 年間授業計

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：（第3学年グラフィックアーツ科）

教科担当者：

使用教科書：（ ）

使用教材：（ 色彩検定公式テキスト3級編 ）

	指導内容	科目の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
4月	ガイダンス 色のはたらき	年間を通して身につけるべき技術、知識について 色彩について、生徒にその事象はなにが起因して起きているのか身近な事象を例として考えさせながら指導を行い、自分自身で思考・解決する力を身に付けさせる。	[評価の観点] 授業態度、教員の発問に対する受け答え、自発的な質問、調査、課題の提出状況などを総合的に判断し、3観点により評価をする。 ・知識・技能 ・思考・判断・表現 ・主体的に学習に取り組む態度	2
5月	光と色について	・色はなぜ見えるのか ・光・電磁波・可視光・スペクトルについて ・光の反射、吸収、透過、分光、屈折、干渉、回折、散乱などの働きと色の見える仕組み	[評価方法] 1. 学習に取り組む態度 2. 学習内容の理解 3. 調査 4. 提出物状況 5. 出席状況	10
6月	光と色について	・眼の仕組み ・照明と色の見え方 ・混色：加法混色、減法混色、混色の応用例	等を総合的に考慮して評価を行う。	8
7月	色の表示（表色系）	・有彩色・無彩色		3
8月				
9月	色の表示（表色系）	・色の三属性：色相・明度・彩度 ・純色・清色・中間色 ・色立体・表色系 ・PCCS色相、トーン		6
10月	色彩心理	・色の心理効果：寒色・暖色、進出・後退、膨張・収縮、硬い・やわらかい、軽い・重い、興奮・沈静、派手・地味 ・色の連想、象徴、イメージ ・色の視覚効果：対比・同化、色陰現象、残像		10
11月	色彩調和	・同一色相配色、隣接色相配色、類似色相配色、中差色相配色、対照色相配色、補色相配色 ・同一トーン配色、類似トーン配色、対照トーン配色 ・色相とトーンの組み合わせ配色		8
12月	色彩調和	・アクセントカラー ・セパレーション ・グラデーション		3
1月	配色イメージ	・配色イメージ：モダン・クリア・ダイナミック・カジュアル・ナチュラル・シック・エレガント・ロマンチックなどの特徴と配色効果		6
2月	ファッションと色彩インテリアと色彩	・ファッションカラーコーディネート ・ベースカラー・アソートカラー・アクセントカラー ・ファッションの配色効果 ・インテリアカラーコーディネート ・インテリアの色の心理効果		6
3月	色彩まとめ	1年間のまとめ		3

工芸高等学校定時制 令和5年度 教科：（グラフィックアーツ）科目：（グラフィックアーツ実習Ⅰ） 年間授

教科：（グラフィックアーツ）科目：（グラフィックアーツ実習Ⅰ）

単位数：（4）単位

対象：（第3学年グラフィックアーツ科）

教科担当者：

使用教科書：（ ）

使用教材：（ プリント ）

	指導内容	科目の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
4月	ガイダンス 【Webサイトの制作】	ガイダンス Web概論「インターネットとWeb」 ○HTMLの基礎について ・タグの入力(HTML)について	・関心・意欲・態度 教員の話をしっかり聞いている 課題に関する基本的な説明を理解している 技術の向上を目指し努力する姿勢がみられる 自ら率先して考え、制作する努力がみられる	8
5月	【Webサイトの制作】	○HTMLの基礎について ・タイトルの作成 ・文字の表示と画像の表示方法 ・リンクについて ・表の作り方 など	期限内に作品を丁寧に仕上げ完成させられる  ・思考力・判断力 作品の趣旨を理解している テーマ、コンセプトが適切である	10
6月	【Webサイトの制作】	○Webデザイン（コーディング） ・HTMLによるサイトの構築 ・スタイルシートについて ・Webによる課題制作	表現方法を工夫し、自らの意図通りに制作が進められる  ・技能・表現 デジタルカメラやPCのアプリケーションソフトを適切に使用し、表現方法を工夫して、意図した通りに制作が進められる	16
7月	【Webサイトの制作】	○Webデザイン（コーディング） ・CSSについて ・Web課題の制作 ・小テスト ・企画書兼レポートの提出	・知識・理解 テーマ、コンセプトに沿ってアイデア展開ができている デジタルカメラやPCのアプリケーションソフトの扱い方を理解し、作品制作においてレイアウト、色彩、表現方法等を自分の意図した通りに表現する力がある	6
8月				
9月	【クリエイション制作】	・アニメーションアイデア検討 ・コマドリ用、モチーフ、キャラクター制作		12
10月	【クリエイション制作】	・コマドリ撮影 ・アニメーション編集作業		12
11月	【クリエイション制作】	・コマドリ撮影 ・アニメーション編集作業		19
12月	【マップ制作】	・コンセプトシート制作 ・アイデアスケッチ ・フォトショップによる画像処理		6
1月	【マップ制作】	・フォトショップによる画像処理 ・イラストレーターによる地図制作		14
2月	【マップ制作】	・イラストレーターによる地図制作 ・イラストレーターにてマップ・写真画像・テキスト等のレイアウト調整		12
3月	【マップ制作】	・データ印刷、提出		4

工芸高等学校定時制 令和5年度 教科：（グラフィックアーツ）科目：（3年グラフィックアーツ実習Ⅱ）

教科：（グラフィックアーツ）科目：（3年グラフィックアーツ実習Ⅱ）

単位数：（2）単位

対象：（第3学年 グラフィックアーツ科）

教科担当者：（A科： ）（M科： ）（I科： ）（G科：津隈 上條・鈴木・森）

使用教科書：（ ）

使用教材：（プリント）

	指導内容	科目の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
4月	【銅版画による凹版とアクアチントの制作】パート1	・凹版印刷の理解と画面全体にグラデーションを用いるアクアチント技法の理解 ・銅板にグラウンド溶液塗布 ・原画作成	●関心・意欲・態度 教員の話をしっかり聞いている。 内容を理解している 技術の向上を目指し努力する姿勢がみられる 自ら率先して考え、制作する努力がみられる 期限内に作品を丁寧に仕上げ完成させられる	2
5月	【銅版画による凹版とアクアチントの制作】	・銅板にグラウンド溶液塗布 ・グラウンド溶液塗布した銅板の表面に原画の転写 ・専用の彫刻刀（ニードル）で転写された原画を彫る ・塩化第二鉄溶液に60分浸し彫った線の腐食 ・インククリーナーで銅板だけの表面にする ・松ヤニパウダーを均一に塗布し120度の高温で流れない程度に溶かす ・白い箇所から黒い箇所まで段階的にグラウンド溶液を表面ぬり5段階の腐食を行う	●思考力・判断力 作品の趣旨を理解している 表現方法を工夫し、自らの意図通りに制作が進められる	10
6月	【銅版画による凹版とアクアチントの制作】	・アクアチント技法の理解 ・凹版印刷技法の理解 ・活版印刷技法の理解	●技能・表現 各版画技法を理解し、表現方法を工夫して、意図した通りに制作が進められる 描写力や表現力が身についている	8
7月			●知識・理解 各版画技法の特徴や制作方法を理解し、適切に表現する力がある	
8月				
9月	【リトグラフ平版多色刷りの制作】パート1	・平版印刷の理解とポスター制作の理解 ・原画作成		6
10月	【リトグラフ平版多色刷りの制作】	・アルミ板に原画の転写 ・クレヨンにて転写した画線を上書きする ・クレヨンで描いた画線を感じ脂化処理してインクのみ付着するようにする		10
11月	【リトグラフ平版多色刷りの制作】	・クレヨンで描いた画線を感じ脂化処理してインクのみ付着するようにする ・画線以外の部分を不感脂化処理を行いインクが付着しないようにする		8
12月	【木版画1版多色刷りの制作】パート1	・木版画1版多色刷りの理解 ・原画作成		4
1月	【木版画1版多色刷りの制作】	・木版に原画の転写 ・彫刻刀の使い方の理解 ・転写した原画通りに凸版形式に彫る ・原画に色分け		6
2月	【木版画1版多色刷りの制作】	・色分けした原画を基に一色ずつインクをのせて紙をのせて馬糞でこすって一色ずつ印刷する ・プレゼンテーション		6
3月				



工芸高等学校定時制 令和5年度 教科：（グラフィックアーツ）科目：（グラフィックアーツ製図） 年間授

教科：（グラフィックアーツ）科目：（グラフィックアーツ製図）

単位数：（3）単位

対象：（第3学年グラフィックアーツ科）

教科担当者：

使用教科書：（ ）

使用教材：（プリント）

	指導内容	科目の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
4月	ガイドランス 課題概要説明 課題①人工物をモチーフとしたイラストレーション (アート表現) 課題②タイポとイラストレーション (アート・デザイン)	年間課題説明 年間を通して身につけるべき技術、知識について ・デッサン基礎：モチーフの靴をよく観察し、鉛筆デッサンする。	●関心・意欲・態度 教員の話をしっかり聞いている。内容を理解している 技術の向上を目指し努力する姿勢がみられる 自ら率先して考え、制作する努力がみられる 期限内に作品を丁寧に仕上げ完成させられる	4
5月	人工物をモチーフとしたイラストレーション 【テーマ：靴】	・モチーフの靴を様々な方向から観察し、多角的にスケッチする。 靴の基本的な形、構造、素材感等を理解し、表現する。 ・アイデア検討：モチーフである靴から連想する様々なイメージをアイデアスケッチする。	●思考力・判断力 表現方法を工夫し、自らの意図通りに制作が進められる 自らの作品についての確にプレゼンテーションできる	9
6月	人工物をモチーフとしたイラストレーション 【テーマ：靴】	・表現方法の検討：画材の特徴を踏まえて様々な表現技法を試し、イラストレーションに活かせる表現を模索する。 ・レイアウト検討：アイデアスケッチをもとにイラストレーションの構図、表現方法をさらに検討する。美しい構図について理解し創造する力を身につける。	●技能・表現 道具、画材について基礎的な知識を持ち、正しく使用することができる 描写力や表現力が身についている	11
7月	人工物をモチーフとしたイラストレーション 【テーマ：靴】	・カンパ作成：決定した構図をもとに実寸大の大きさの下書きを作成し細部を検討する。 ・靴のイラストレーション下描き 決定したレイアウトをイラストボードに下書きする。 ・靴のイラストレーション着色	●知識・理解 美しい構図、配色について理解し表現する力がある	3
8月				
9月	人工物をモチーフとしたイラストレーション 【テーマ：靴】	・靴のイラストレーション着色		5
10月	タイポとイラストレーション 【文字を活かしたイラストレーション】	・レタリング：和文書体 ひらがな、カタカナ、漢字の文字の構造を知り、明朝体、ゴシック体の文字デザインを行う ・レタリング：欧文書体 代表的な欧文書体の特徴を踏まえて文字デザインを行う。		9
11月	タイポとイラストレーション 【文字を活かしたイラストレーション】	・レタリングと文字組み・カーニングのしくみの理解と実技問題 ・既存のイラストレーションを参考にアイデアを検討する。		9
12月	タイポとイラストレーション 【文字を活かしたイラストレーション】	・イラストレーションのカンパ作成 決定した構図をもとに実寸大の大きさの下書きを作成し細部を検討する。 ・タイポとイラストレーション下描き 決定したレイアウトを本番用紙に下書きする。 ・タイポとイラストレーション制作		5
1月	タイポとイラストレーション 【文字を活かしたイラストレーション】	・タイポとイラストレーション制作		6
2月	タイポとイラストレーション 【文字を活かしたイラストレーション】	・タイポとイラストレーション制作		12
3月	タイポとイラストレーション 【文字を活かしたイラストレーション】	・タイポとイラストレーション完成 ・プレゼンテーション ・1年間のまとめ 講評		6

工芸高等学校定時制 令和5年度 教科：（工業）科目：（グラフィックアーツⅡ） 年間授業計画

教科：（工業）科目：（グラフィックアーツⅡ）

単位数：（1）単位

対象：（第4学年グラフィックアーツ科）

教科担当者：

使用教科書：（デザイン史）

使用教材：（ICT機器 プリント プロジェクター）

	指導内容	科目の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
4月	ガイダンス デザイン史について	年間授業 説明 デザインについて	・授業の内容を理解し、自分の表現につなげることができているか  授業の欠席、遅刻の状況  毎時間の課題プリントに対し、取り組み、期限内に提出しているか	1
5月	美とは何か リアルと抽象とは  西洋のデザイン：古代	〔グループワーク〕 ・美について深める 定義による美 ・リアルと抽象の表現の意味について  ギリシャ・ローマ	プリントの内容から授業内の知識が身に付き理解できているか	3
6月	西洋のデザイン：中世 西洋のデザイン：近世	初期キリスト教文化 ロマネスク ゴシック ルネッサンス バロック ロココと新古典主義 19世紀		5
7月	近代のデザインⅠ  近代のデザインⅡ	近代デザインの源流 アーツ・アンド・クラフツ運動 ・印刷技術とポスターの発達 アール・ヌーヴォー		2
8月				
9月	近代のデザインⅡ	アール・ヌーヴォー ・工芸と装飾 ・ユエグントシュティル・分離派 ・ドイツ工作連盟 ・アール・ヌーヴォー期のグラフィックデザイン		3
10月	近代のデザインⅢ  近代のデザインⅢ	アール・デコ ・ルネ・ラリック ・アメリカのインダストリアルデザイン  モダニズムのデザイン ・バウハウス、デ・ステイル、ル・コルビジエ、フランクロイド・ライト		2
11月	第二次世界大戦後	インテリア・プロダクトの展開 ・ミッドセンチュリーのデザイン ・北欧のデザイン ・日本の民芸 戦後の様々なデザイン ・ポップとサイケデリック ・プラスチックのデザイン		3
12月	日本のデザイン 海外の動き 企業の動き	・オリンピックと万博 ・デザインの巨匠 ・活躍しているデザイナー		3
1月	これからのクリエイティブ	様々なクリエイターズ		3
2月				
3月				

工芸高等学校定時制 令和5年度 教科：（工業）科目：（グラフィックアーツ実習Ⅰ） 年間授業計画

教科：（工業）科目：（グラフィックアーツ実習Ⅰ）

単位数：（2）単位

対象：（第4学年グラフィックアーツ科）

教科担当者：（A科： ）（M科： ）（I科： ）（G科： ）

使用教科書：（ ）

使用教材：（グラフィックデザイン検定問題集 ）

	指導内容	科目の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
4月	○情報のビジュアル化 ・コミュニケーションについて	コミュニケーションとは スピーチによる伝達とグラフィックによる伝達について考える。	授業の欠席、遅刻の状況 毎時間の授業に対するの取組む 姿勢 関心・意欲・態度	6
5月	・情報について	消費者の満足調査、広告・宣伝、販売数など、様々なデータを情報 として捉えることについて理解する。	授業の内容を理解しているか 適切な情報を収集できるか、 情報の確認、巡回&観察、P C 画面	6
6月	・情報調査	テーマを決め、そのテーマに関する調査から、数値化できる情報 （データ）を収集する。		6
7月	・情報調査	収集したデータを整理して、そこから必要な情報を抽出する（デー タ分析）		4
8月				
9月	・情報調査	マーケティング手法に関する様々な分析方法を学ぶ	授業の欠席、遅刻の状況 毎時間の授業に対するの取組む 姿勢 関心・意欲・態度	8
10月	・ピクトグラムについて	情報（データ）を分析して、ビジュアル化のためのアイデアを考え る。 データから抽出したキーワードを抽象化する	授業の目的を理解しているか 適切な情報を収集できるか 情報を加工するためのアイデア を生み出せるか、 アイデアの確認、巡回&観察、 P C画面	6
11月	・ピクトグラムについて	言葉の記号化（抽象化）によるコミュニケーションについて		10
12月	・ビジュアル表現による情報伝達	情報を分かり易く視覚表現化する手法を理解し、表現することがで きる。	授業の欠席、遅刻の状況 毎時間の授業に対するの取組む 姿勢 関心・意欲・態度	4
1月	・ビジュアル表現による情報伝達	情報を分かり易く視覚表現化する手法を理解し、表現することがで きる。	授業の目的を理解しているか 情報を視覚化表現ができるか、 課題作品の確認、巡回&観察、 P C画面	6
2月	グラフィックアーツの基礎	アート・ヴィジュアル演習(ファイン) グラフィックデザイン演習(デザイン)		
3月	グラフィックアーツの基礎	アート・ヴィジュアル演習(ファイン) グラフィックデザイン演習(デザイン)		

工芸高等学校定時制 令和5年度 教科：（ 工業 ） 科目：（グラフィックアーツ実習Ⅱ） 年間授業計画

教科：（ 工業 ） 科目：（グラフィックアーツ実習Ⅱ）

単位数：（2）単位

対象：（ 第4学年グラフィックアーツ 科 ）

教科担当者：

使用教科書：（ ）

使用教材：（ プリント ）

	指導内容	科目の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
4月	【銅版画による凹版とアクアチントの制作】パート1	・凹版印刷の理解と画面全体にグラデーションを用いるアクアチント技法の理解 ・銅板にグラウンド溶液塗布 ・原画作成	● 関心・意欲・態度 教員の話をしっかり聞いている。 内容を理解している 技術の向上を目指し努力する姿勢がみられる 自ら率先して考え、制作する努力がみられる 期限内に作品を丁寧に仕上げ完成させられる	4
5月	【銅版画による凹版とアクアチントの制作】	・銅板にグラウンド溶液塗布 溶液塗布した銅板の表面に原画の転写 ・専用の彫刻刀(ニードル)で転写された原画を彫る ・塩化第二鉄溶液に60分浸し彫った線の腐食 ・インククリーナーで銅板だけの表面にする ・松ヤニパウダーを均一に塗布し120度の高温で流れない程度に溶かす ・白い箇所から黒い箇所まで段階的にグラウンド溶液を表面ぬり5段階の腐食を行う	● 思考力・判断力 作品の趣旨を理解している 表現方法を工夫し、自らの意図通りに制作が進められる	6
6月	【銅版画による凹版とアクアチントの制作】	・アクアチント技法の理解 ・凹版印刷技法の理解 ・活版印刷技法の理解	● 技能・表現 各版画技法を理解し、表現方法を工夫して、意図した通りに制作が進められる 描写力や表現力が身についている	8
7月			● 知識・理解 各版画技法の特徴や制作方法を理解し、適切に表現する力がある	
8月				
9月	【リトグラフ平版多色刷りの制作】パート1	・平版印刷の理解とポスター制作の理解 ・原画作成		8
10月	【リトグラフ平版多色刷りの制作】	・アルミ板に原画の転写 ・クレヨンにて転写した画線を上書きする ・クレヨンで描いた画線を感じ脂化処理してインクのみ付着するようにする		4
11月	【リトグラフ平版多色刷りの制作】 【木版画1版多色刷りの制作】パート1	・クレヨンで描いた画線を感じ脂化処理してインクのみ付着するようにする ・画線以外の部分を不感脂化処理を行いインクが付着しないようにする ・木版画1版多色刷りの理解 ・原画作成		8
12月	【木版画1版多色刷りの制作】	・木版に原画の転写 ・彫刻刀の使い方の理解 原画通りに凸版形式に彫る ・転写した原画に色分け		6
1月	【木版画1版多色刷りの制作】	・色分けした原画を基に一色ずつインクをのせて紙をのせて馬糞でこすって一色ずつ印刷する ・プレゼンテーション		6
2月				
3月				

工芸高等学校定時制 令和5年度 教科：(グラフィックアーツ) 科目：(グラフィックアーツ製図) 年間授3

教科：(グラフィックアーツ) 科目：(グラフィックアーツ製図)

単位数：(2) 単位

対象：(第4学年グラフィックアーツ科)

教科担当者：

使用教科書：( )

使用教材：(プリント)

	指導内容	科目の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
4月	ガイダンス 課題概要説明  前年度まで製図の振り返りと講評、意見交換	年間課題説明 年間を通して身につけるべき技術、知識について	● 関心・意欲・態度 教員の話をしっかり聞いている。内容を理解している 技術の向上を目指し努力する姿勢がみられる 自ら率先して考え、制作する努力がみられる 期限内に作品を丁寧に仕上げ完成させられる	6
5月	画材の魅力グラフィックデザインで伝える	・画材とターゲットについて考える ・アイデアを出し構想を練る	● 思考力・判断力 表現方法を工夫し、自らの意図通りに制作が進められる 自らの作品についての的確にプレゼンテーションできる	9
6月	画材の魅力グラフィックデザインで伝える	・企画書作成 ・下書き	● 技能・表現 道具、画材、印刷、製本について基礎的な知識を持ち、正しく使用することができる 描写力や表現力が身についている	15
7月	画材の魅力グラフィックデザインで伝える	・グラフィック制作 ・出来具合の確認	● 知識・理解 美しい構図、配色について理解し表現する力がある	6
8月				
9月	画材の魅力グラフィックデザインで伝える	・グラフィック修正 ・グラフィック完成		12
10月	画材の魅力グラフィックデザインで伝える	・プレゼンテーション ・ふり返し		6
11月	課題② 絵本の出版 ～着想から製本まで～	・課題の概要 ・出版業界の絵本の実態と意義 ・絵本作家の発想法 (映像)		9
12月	絵本の出版 ～着想から製本まで～	・絵本を見合い、発想・思考する。 ・絵本調べ(絵本づくりのリサーチ) ・児童書の傾向調査 ・編集者の実態と魅せ方 (映像)		9
1月	絵本の出版 ～着想から製本まで～	・絵本の実態と自身の絵本の構想(現段階のプレゼン・意見交換) ・構想のヒアリング ・コンセプトシートの作成		6
2月	絵本の出版 ～着想から製本まで～	・絵本の原画を作成 ・表紙の作成 ・スキャンと印刷における調整出力		6
3月	絵本の出版 ～着想から製本まで～	・無線綴じ ・ハードカバーの作成 ・作品の仕上げ ・簡易レポート(振り返り)		3

工芸高等学校定時制 令和5年度 教科：（工業）科目：（課題研究） 年間授業計画

教科：（工業）科目：（課題研究）

単位数：（4）単位

対象：（第4学年グラフィックアート科）

教科担当者：

使用教科書：（ ）

使用教材：（プリント）

	指導内容	科目の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
4月	☆ガイダンス 【2Dアニメーション制作】1パート	☆ガイダンス&商品広告と清涼飲料水について ・2Dアニメーションの課題制作について	①授業態度、理解力、集中力、制作意欲、努力、アイデア、技能の表現（作り込み具合と作品の完成度など）・プリント確認、巡回&観察またはパソコン画面上  ②関心・意欲・態度 企画書、レポート、課題作品、ワークシート、プレゼンテーションを実施して、説明能力や作品の客観的評価力を養うこと・作品表現力および説明能力、作品評価力、態度など  ③課題提出状況 出席状況 を総合的に判断し評価する。	6
5月	【2Dアニメーション制作】1パート	・2Dソフトの基本的機能と操作 ・アニメーション技法と表現 ・コンセプトとストーリー ・2Dアニメーションソフトによる編集（制作）		20
6月	【2Dアニメーション制作】 飲料水の商品広告の制作	・2Dアニメーションソフトによる編集（制作） ・プレゼンテーション  ・商品広告の企画制作 ・ラフスケッチの制作		12
7月	飲料水の商品広告の制作	・商品撮影の説明 ・商品撮影		4
8月				
9月	飲料水の商品広告の制作	・商品広告の企画制作 ・アイデアスケッチ ・ブレインストーミング ・商品撮影の説明 ・商品撮影		8
10月	飲料水の商品広告の制作	・商品撮影 ・photoshopによる画像処理 ・illustratorによる広告制作		12
11月	飲料水の商品広告の制作 ポートフォリオ制作	・illustratorによる広告制作 ・飲料広告のプレゼンテーション  ・企画およびコンセプト ・アイデアと構成		16
12月	ポートフォリオ制作	・レイアウト ・素材の収集 ・作品複写		8
1月	ポートフォリオ制作	・編集作業 ・印刷 ・仕上げ		12
2月				
3月				