

年間授業計画様式

東京都立町田工業高等学校 令和4年度 教科工業 科目実習 年間授業計画

教科：工業 科目：実習 単位数：3単位

対象学年組：第3学年1組

教科担当者：(1組：玉寄・片岡・吉野奈・澤)

使用教科書：( )

使用教材：( )

	指導内容	科目実習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	実習における服装・態度を確認する。		2
	1班 2班 3班	3DCGの基礎(メタセコイア) オリジナルキャラクター制作(立体) 学校ポスター制作(Illustrator、Photoshop)	(1) 知識及び技能 デザインについて基礎的な技術を身に付け、適切な結果を出すことができるか。 デザインの社会的な意義を理解し、応用的な処理ができるか。	3
	1班 2班 3班	4DCGの基礎(メタセコイア) オリジナルキャラクター制作(立体) 学校ポスター制作(Illustrator、Photoshop)	(2) 思考力、判断力、表現力等 デザインについて基礎的な知識を適切に活用し、応用する能力が身についているか。	3
	1班 2班 3班	4DCGの基礎(メタセコイア) オリジナルキャラクター制作(立体) 学校ポスター制作(Illustrator、Photoshop)	(3) 学びに向かう力、人間性等 デザインについて関心を示し、意欲的に取り組んでいるか。	3

	指導内容	科目実習の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
5 月	1 班 2 班 3 班	3 DCGの基礎 (メタセコイア) オリジナルキャラクター制作 (立体) 学校ポスター制作 (Illustrator、Photoshop)	以上の点について学習態度 や課題提出等で総合的に判断 する。	3
	1 班 2 班 3 班	4 DCGの基礎 (メタセコイア) オリジナルキャラクター制作 (立体) 学校ポスター制作 (Illustrator、Photoshop)		3
	1 班 2 班 3 班	3 DCGの基礎 (メタセコイア) オリジナルキャラクター制作 (立体) 学校ポスター制作 (Illustrator、Photoshop)		3
	1 班 2 班 3 班	4 DCGの基礎 (メタセコイア) オリジナルキャラクター制作 (立体) 学校ポスター制作 (Illustrator、Photoshop)		3

	指導内容	科目実習の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
6 月	1 班 2 班 3 班	3 DCGの基礎 (メタセコイア) オリジナルキャラクター制作 (立体) 学校ポスター制作 (Illustrator、Photoshop)		3
	1 班 2 班 3 班	4 DCGの基礎 (メタセコイア) オリジナルキャラクター制作 (立体) 学校ポスター制作 (Illustrator、Photoshop)		3
	1 班 2 班 3 班	3 DCGの基礎 (メタセコイア) オリジナルキャラクター制作 (立体) 学校ポスター制作 (Illustrator、Photoshop)		3
	1 班 2 班 3 班	4 DCGの基礎 (メタセコイア) オリジナルキャラクター制作 (立体) 学校ポスター制作 (Illustrator、Photoshop)		3

指導内容	科目実習の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
1 班 2 班 3 班	3 DCGの基礎 (メタセコイア) オリジナルキャラクター制作 (立体) 学校ポスター制作 (Illustrator、Photoshop)		3
1 班 2 班 3 班	4 DCGの基礎 (メタセコイア) オリジナルキャラクター制作 (立体) 学校ポスター制作 (Illustrator、Photoshop)		3
7 月			

	指導内容	科目実習の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
8 月				

指導内容	科目実習の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
1 班 2 班 3 班	オリジナルキャラクターの3Dモデリング(メタセコイア) 照明器具制作(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3
1 班 2 班 3 班	オリジナルキャラクターの3Dモデリング(メタセコイア) 照明器具制作(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3
9 月 1 班 2 班 3 班	オリジナルキャラクターの3Dモデリング(メタセコイア) 照明器具制作(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3
1 班 2 班 3 班	オリジナルキャラクターの3Dモデリング(メタセコイア) 照明器具制作(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3

	指導内容	科目実習の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
10 月	1 班 2 班 3 班	オリジナルキャラクターの3Dモデリング(メタセコイア) 照明器具制作(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3
	1 班 2 班 3 班	オリジナルキャラクターの3Dモデリング(メタセコイア) 照明器具制作(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3
	1 班 2 班 3 班	オリジナルキャラクターの3Dモデリング(メタセコイア) 照明器具制作(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3
	1 班 2 班 3 班	オリジナルキャラクターの3Dモデリング(メタセコイア) 照明器具制作(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3

指導内容	科目実習の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
1 班 2 班 3 班	オリジナルキャラクターの3Dモデリング(メタセコイア) 照明器具制作(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3
1 班 2 班 3 班	オリジナルキャラクターの3Dモデリング(メタセコイア) 照明器具制作(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3
11 月 1 班 2 班 3 班	オリジナルキャラクターの3Dモデリング(メタセコイア) 照明器具制作(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3
1 班 2 班 3 班	オリジナルキャラクターの3Dモデリング(メタセコイア) 照明器具制作(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3



指導内容	科目実習の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
1 班 2 班 3 班	オリジナルキャラクターの3Dモデリング(メタセコイア) 照明器具制作(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3
1 班 2 班 3 班	オリジナルキャラクターの3Dモデリング(メタセコイア) 照明器具制作(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3
12 月 1 班 2 班 3 班	オリジナルキャラクターの3Dモデリング(メタセコイア) 照明器具制作(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3

	指導内容	科目実習の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
	1 班 2 班 3 班	学校ポスター コンペ発表		3
1 月	1 班 2 班 3 班	学校ポスター コンペ発表		3
	1 班 2 班 3 班	学校ポスター コンペ発表		3
	1 班 2 班 3 班	学校ポスター コンペ発表		3

	指導内容	科目実習の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
	1 班 2 班 3 班	学校ポスター コンペ発表		3
	1 班 2 班 3 班	学校ポスター コンペ発表		2
2 月	1 班 2 班 3 班	学校ポスター コンペ発表		2

	指導内容	科目実習の具体的な指導目標	評価の観点・方法	配当 時数
3 月				