

年間授業計画様式

東京都立町田工科高等学校 令和 8 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：宮越・清水・澤・原田）
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。		
	1 班		(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
	2 班	3DCGの基礎(メタセコイア) 塑像(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
	3 班	3DCGの基礎(メタセコイア) 塑像(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。	

	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			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。	
	1 班			
	2 班			
	3 班	3DCGの基礎(メタセコイア) 塑像(立体) 学校ポスター制作(Illustrator、Photoshop)		3
	1 班			
	2 班	3DCGの基礎(メタセコイア) 塑像(立体) 学校ポスター制作(Illustrator、Photoshop)		3
	3 班			
	1 班			
	2 班	3DCGの基礎(メタセコイア) 塑像(立体) 学校ポスター制作(Illustrator、Photoshop)		3
	3 班			

	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） 塑像（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） 塑像（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） 塑像（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） 塑像（立体） 学校ポスター制作（Illustrator、Photoshop）		3
	1 班 2 班 3 班	3DCGの基礎(メタセコイア) 塑像(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
7 月	1 班		3 DCGの基礎（メタセコイア） 塑像（立体） 学校ポスター制作（Illustrator、Photoshop）		3
	2 班				
	3 班				

	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
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) PD(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) PD(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) PD(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) PD(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) PD(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) PD(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
11 月	1 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) PD(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3
	2 班			
	3 班			
	1 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) PD(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3
	2 班			
	3 班			
	1 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) PD(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3
	2 班			
	3 班			

	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
12 月	1 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) PD(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3
	2 班			
	3 班			
	1 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) PD(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3
	2 班			
	3 班			
	1 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) PD(立体) 3Dプリンタの活用(Illustrator、Fusion360)		3
	2 班			
	3 班			

	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 月	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
2 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
3 月				