学校番号	1008

令和８年度　総合造形科

教科	総合造形	科目	（学）総合映像 メディア表現Ｂ	単位数	２単位	年次	２，３年次
使用教科書	なし						
副教材等	なし						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

コンピューターグラフィックスによるポスター等の制作を通じて、コンピューターを用いた芸術表現の力を育成する。デジタル機器の操作に関する知識を身につけ、表現に活かす力を育成する。
アイデアの捻出から作品完成まで計画的に制作を進める能力を養う。

2　学習の到達目標

コンピューターグラフィックスの創作活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、美的体験を豊かにし、生活や社会の中のポスターやグラフィックデザインの文化と豊かに関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

【知識及び技能】
画面の構成や文字の配列･色彩などの効果に着目しグラフィックデザイン作品を制作することができる。
【思考力、判断力、表現力等】
・グラフィックデザインの伝達効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりする。

【学びに向かう力、人間性等】
・グラフィックデザインの特性をいかして表す創造活動に主体的に取り組む。

3　評価の観点及びその趣旨

観点	a:知識・技能	b:思考・判断・表現	c:主体的に学習に取り組む態度
観点の趣旨	・複数のアプリを併用して、機能を活かした画面構成ができている。 ・相手に制作意図が伝わるように、また相手のニーズを意識した表現を身につけている。	・多くの作品を鑑賞し、アプリの機能をマスターした上で、グラフィックデザインに対する表現の工夫を積極的に行っている。	・グラフィックデザインによる表現活動に主体的に取り組もうとする。 ・グラフィックデザイン作品の鑑賞の創造活動に主体的に取り組もうとする。

上に示す観点に基づいて、学習のまとまりごとに評価し、学年末に５段階の評定にまとめます。学習内容に応じて、それぞれの観点を適切に配分し、評価します。

4　学習の活動

学期	学習内容	単元(題材)の評価規準	評価方法		
			知(a)	思(b)	主(c)
一学期	グラフィックデザインの基礎 ・「CG」に関する基礎知識 ・グラフィック系アプリケーションの操作方法 ・画像取り込みと写真の合成 ・画像の加工と合成 ・ポスター制作 ・作品レポート	a：画面の構成や文字の配列、色彩の効果をもとに全体のイメージや作風などで捉えることを理解している。 b：考えたことをもとにCGによる表現の特性をいかして主題を生成し画面の構成や言葉や色彩の効果について考え創造的な表現の構想を練っている。 C：CGによる表現の創造活動や鑑賞活動に主体的に取り組もうとしている。	エスキース	作品	振り返りシート 作品レポート 鑑賞レポート
二学期	・グラフィック系アプリケーションの操作方法 ロゴのデザイン ・基本操作の確認 ブックカバーデザイン ・文字組みの基本 ・編集制作 ・作品レポート	a：画面の構成や色彩の効果をもとに全体のイメージや作風などで捉えることを理解している。 b：考えたことをもとにCGによる表現の特性をいかして画面の構成、文字、色彩などの働きについて考え創造的な表現の構想を練っている。 C：CGによる表現の創造活動や鑑賞活動に主体的に取り組もうとしている。	エスキース	作品	振り返りシート 作品レポート
三学期	自由制作 ・素材を集める ・グラフィック系アプリケーションでの素材制作 ・編集制作 ・作品レポート	a：画面の構成や色彩の効果をもとに全体のイメージや作風などで捉えることを理解している。 b：考えたことをもとにCGによる表現の特性をいかして画面の構成、文字、色彩などの働きについて考え創造的な表現の構想を練っている。 C：CGによる表現の創造活動や鑑賞活動に主体的に取り組もうとしている。	エスキース	作品	振り返りシート 作品レポート

※　表中の観点について　a:知識・技能　b:思考・判断・表現　c:主体的に学習に取り組む態度