※令和４年度以降入学生用

学校番号	１００１

令和８年度　芸術科　美術工芸

教科	芸術	科目	グラフィックデザインⅠ	単位数	２単位	年次	２・３年次
使用教科書	資料プリントなど適時配布						
副教材等							

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

美術分野における色彩・デッサンの基礎知識の習得を前提とし、既習の知識を活用し造形的な創意工夫を行い、意図やメッセージを第三者に効果的に伝達することを目的とする。また、情報収集や観察する力を養い、社会における課題をデザインの力で解決しようとする社会貢献の意識を大切にしたい。

2　学習の到達目標

美術・デザイン的視点に立った幅広い創造活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、美的体験を重ね、生活や社会に溶け込んだデザインの意義を見出し、社会を変えようとする創作的な資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

（１）　社会におけるデザインの役割を理解し、IllustratorCC の基本操作を習得する。

（２）　視覚伝達の視点から、他者に伝わりやすい視認性の高いデザインを考察する。単純化やデフォルメ等、様々な表現方法を追求する。

（３）　計画的で主体的な学習を行い、確実な技術習得を目標とする。社会の中でのデザインの役割に目を向けることができる。

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	対象や事象を捉える造形的な視点について理解を深めている。 創造的なデザイン表現をするために必要な技能を身に付け、意図に応じて表現方法を創意工夫し表している。	造形的なよさや美しさ、表現の意図と創造的な工夫、デザインの働きなどについて考えるとともに、主題を生成し発想や構想を練ったり、社会に対する見方や感じ方を深めたりしている。	美術やデザイン社会と豊かに関わり、主体的に思考を深め、計画的な創造活動に取り組もうとしている。

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。

※令和４年度以降入学生用

４　学習の活動

学期	単元名	学習内容	単元(題材)の評価規準	評価方法		
				知(a)	思(b)	主(c)
前期	デザイン制作	【ドロー系ソフトの基本操作】 数種類の練習課題を作成し、基本的なソフトの使い方を習得する。	a:操作説明や説明プリントに沿って、操作方法を理解し制作している。 c:意図に沿ったデザインを制作するために根気よく繰り返し作業を行っている。	作品 観察		作品 観察
	デザイン制作	【ロゴマーク・ピクトグラムの制作】 単純化、デフォルメ等デザイン的な表現技法や色彩理論を学習する。	a:　基礎的なデジタル技法など、既習の技術を最大限に活用している。 b:無駄を省き、視認性の高いデザインを求めている。 c:アイデアスケッチにおいて、資料の観察およびイメージの考察を十分に行っている。	作品 観察	作品	作品 アイデアスケッチ
後期	デザイン制作	【ポスター・チラシ(広告媒体)の制作】 必要な情報やイメージを効果的に伝達し、視認性の高い広告を制作する。	a:ＰＣソフトの技法・効果を活用し、配色・構図の整った見やすい画面を作成している。 b:　美しいレイアウトに配慮し視認性の高いデザインを求めている。 c:企画の意図を伝達するために、配色や構図、説明文に関して試行錯誤をしている。	作品	作品 アイデアスケッチ	アイデアスケッチ ワークシート
	プレゼン	【作品プレゼン】 作品のプレゼン発表を行う。他者の評価を元にコンセプトやデザインの見直しを行う。	b:自身の考えやイメージを適切な言葉で説明することができている。 c:他者の作品から学び、自身の作品制作にフィードバックしようとしている。		発表 ワークシート	相互評価シート 振り返りシート

※　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