※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Ⅱ	単位数	２単位	年次	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）

グラフィックデザインⅠで培ったデザインの知識とグラフィック技術を元に、社会に役立つデザインとはなにかを探求し形にする。情報収集や観察する力を養うとともに、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。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）　社会に役立つデザインの役割を理解し、自身のアイデアを元にオリジナルの企画を考案する。Illustrator を使用した完成度の高い作品を目指す。

（２）　他者に伝わりやすい視認性の高いデザインを考察する。トータルデザインを意識し、洗練された情報伝達を目標とする。

（３）　主体的かつ計画的な学習を行う。世の中を観察したり、自己や他者と向き合うことで、深い思考力を身に着ける。

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	創造的なデザイン表現をするために既習の知識技能を活用し、意図に応じて表現方法を工夫している。	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、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。

4　学習の活動

※令和４年度以降入学生用

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	企画立案	【社会の課題を考える】 身の回りで役立つデザインに目を向け、社会の課題を解決する企画を立案する	b:調べたこと、考えたことをわかりやすく自身の言葉でまとめている。 c:市場調査や情報収集を行い、企画を絞り込むことができている。	作品 観察		作品 観察
	デザイン制作	【ロゴマークの制作】 【各種デザイン制作】 企画コンセプトに基づいたデザイン制作を進める。	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、洗練されたデザインを追求している。 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	【企画パネル制作】 必要な情報やイメージを効果的に伝達し、視認性の高い企画のコンセプトパネルを制作する。	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