



令和6年度入学生向け

to be a specialist

ここから始まる、スペシャリストへの道

東京都立八王子桑志高等学校
学校説明会資料



入学者選抜



参考資料
・過去問



参考資料
・入試倍率



参考資料
・カリキュラム



参考資料
・学費等



掲載記事



施設紹介

Ⅰ. 本校の期待する生徒の姿

本校は国家試験や資格検定の合格を目指し、実力を身に付け、夢を実現する学校です。「デザイン」「クラフト」「システム情報」「ビジネス情報」の4分野があり、大学や地域と連携した教育プログラムも特色の一つです。次に示す生徒の入学を期待します。

1. _____

チャレンジ精神をもち、資格取得・大学進学など進路実現に積極的に取り組む生徒

2. _____

志をもって、部活動、生徒会活動、ボランティア活動などに取り組み、社会に貢献する意欲をもつ生徒

3. _____

相手を思いやる心、敬う心をもって、共に生きることのできる生徒

4. _____

自分の可能性を信じ、目的意識をもって勉強・学校行事に意欲的に取り組む生徒

*特に推薦選抜においては、上記の1及び2に該当する生徒が望ましい。

*自己PRカードに記入する際には、以下の(1)から(3) について、該当する項目があれば具体的に記入すること。

- (1) 生徒会活動 (生徒会役員・委員会活動など)
- (2) 部活動 (部長・大会成績など)
- (3) ボランティア活動 (期間・内容など)

II. 募集人員（予定）

募集人員 210人 (35人×6クラス)	デザイン分野 70人(35人×2クラス)
	クラフト分野 35人(35人×1クラス)
	システム情報分野 35人(35人×1クラス)
	ビジネス情報分野 70人(35人×2クラス)

III. 入学者選抜の検査日

1. 推薦に基づく選抜

令和6年1月26日（金）

1-1 一般推薦

- ・ 作文検査
- ・ 個人面接

1-2 文化・スポーツ等特別推薦

「自転車競技（クラフト分野）」

- ・ 実技検査
- ・ 個人面接

*文化・スポーツ等特別推薦と一般推薦を併願する場合は、一般推薦におけるそれぞれの検査も課します。

2. 学力検査に基づく選抜（第一次募集）

令和6年2月21日（水）

学力検査

「国語」「数学」「英語」「社会」「理科」

IV. 募集人員、検査内容、選考方法、出願時の注意等

1. 推薦に基づく選抜について

1-1 一般推薦

(1) 募集人員（予定） 各分野募集人員の30%

- ・デザイン分野 21人
- ・クラフト分野 10人
- ・システム情報分野 10人
- ・ビジネス情報分野 21人

(2) 検査内容

検査内容	作文検査 個人面接
------	--------------

(3) 選考方法

調査書点 (満点)	個人面接点 (満点)	作文検査点 (満点)
450点	200点	250点

(4) 入学者選抜の評価の観点

1. 作文検査

- ・自分の経験をもとに自分らしさを具体的に表現する力

2. 個人面接

- ・コミュニケーション能力
- ・思考力・判断力・表現力
- ・協調性
- ・出願の動機
- ・生活態度

(5) 出願時の注意等

本校にはそれぞれ特色のあるデザイン分野、クラフト分野、システム情報分野、ビジネス情報分野の4つの分野がありますが、合格後に分野を変更することはできません。高校3年間の学習内容を考え、入学願書の志望欄に志望分野を記入してください。

1. 志望の順位の書き方

入学願書には、第1志望及び第2志望まで記入することができます。第2志望を志望しない場合には第2志望欄に「なし」と記入してください。

2. 合格者決定方法

一般推薦では、各分野の第1志望者を優先して合格者を決定していきます。したがって、第1志望者だけで募集人員に達した分野は、その分野の第2志望者が合格者になることはありません。

参考資料

令和3・4・5年度入学者選抜の実施資料

作文検査の過去の出題内容

内容等	評価の観点
<p>・本校のアドミッション・ポリシー（入学者受け入れに関する方針）として、「志をもって、部活動、生徒会活動、ボランティア活動などに取り組み、社会に貢献する意欲をもつ生徒」を掲げている。中学校時代にどのように社会や学校に貢献をしたか、具体的な体験を述べなさい。また今後、社会貢献のために本校でどのような力をどのようにして身に付けたいか、理由とともに述べなさい。 （令和5年度）</p> <p>・問題を発見・解決するために、情報機器を適切に活用し、正しい情報を見極めるためには何が重要か。中学時代の具体的な体験を交えながら書きなさい。 （令和4年度）</p> <p>・失敗から学び、新しいことへ意欲的にチャレンジするには何が大切か。中学時代の具体的な体験を交えながら書きなさい。 （令和3年度）</p> <p>* 検査時間 50 分 文字数 541 文字以上 600 文字以内</p>	<p>○自分の経験をもとに自分らしさを具体的に表現する力</p>

1-2 文化・スポーツ等特別推薦「自転車競技」

以下の全てに当てはまる者

- ・中学時代に自転車競技部又はクラブチームに所属し、公式大会の上位入賞と同等の能力・技術・実力等を有する者、あるいは他競技経験者でその競技大会の都大会レベルと同等の能力・技術・実力等を有する者
- ・入学後3年間自転車競技部に所属し、意欲的に活動する意志があり、学校生活のルールを守り、部活動と学業を両立することができる者

(1) 募集人員

- ・クラフト分野募集人員の内、男女問わず2名

(2) 検査内容

志望分野	検査内容	実技検査内容
自転車競技 (クラフト分野)	・実技検査 ・個人面接	運動能力テスト シャトルラン

(3) 選考方法

	調査書点 (満点)	個人面接点 (満点)	実技検査点 (満点)	作文検査点 (満点)
自転車競技 (ｸﾗﾌﾄ分野)	450点	200点	250点	/

(4) 出願時の注意等

文化・スポーツ等特別推薦は、クラフト分野のみの募集となるため、合格者は必ずクラフト分野への入学となり、合格後に分野を変更することもできません。「一般推薦」を併願する場合は、一般推薦におけるそれぞれの検査も課します。

例えば、文化・スポーツ等特別推薦を志望し、さらに一般推薦を志望した場合は、文化・スポーツ等特別推薦の実技検査と個人面接のほかに、一般推薦の作文検査と個人面接を必ず受検することになります。

2. 学力検査に基づく選抜（第一次募集）について

(1) 募集人員（予定） 各分野募集人員の70%

- ・デザイン分野 49人
- ・クラフト分野 25人
- ・システム情報分野 25人
- ・ビジネス情報分野 49人

(2) 検査内容及び選考方法

学力検査	調査書		学力検査 と調査書 の比率	満点		
	学力検査 を実施す る教科	学力検査 を実施し ない教科		学力 検査	調査書	E-SATJ
国語、数学、 英語、社会、 理科	1倍	2倍	7:3	700 点	300 点	20 点

(3) 出願時の注意等

1. 志望の順位の書き方

学力検査に基づく選抜の入学願書には、第1志望から第4志望まで記入することができます。志望順位ごとに分野名を記入してください。第2志望以下を志望しない場合は、志望しない順位の欄に「なし」と記入してください。合格後に分野を変更することはできません。また、入学願書提出後の志願変更（入学願書取り下げ、再提出）で志望分野の志望順位を変更することはできません。

2. 合格者決定方法

学力検査に基づく選抜では、次のとおり合格者を決定します。

- 1) 4分野の募集人員に相当する人員を総合成績の順により合格候補者とする。
- 2) 前項1) の人員のうちから、次の方法により合格者を決定する。

- ア 分野ごとに、その分野を第1志望とした者の中から、総合成績の順に合格者を決定する。
- イ 第1志望で募集人員に達しない分野は、その不足人員を前項1) の人員のうちから志望の順位に基づき、総合成績の順に充足する。

* 注意

学力検査前に入学願書の受付状況が新聞紙上等で発表されますが、その倍率は、その分野の第1志望者の人数に基づいたものです。そのため、第1志望の分野の倍率が1.00倍以下であった場合でも合格するとは限りません。それは、学力検査に基づく選抜では、総合成績の順に決定した合格候補者の中から第2志望者、第3志望者、第4志望者を優先して各分野の合格者を決定するからです。

V.令和3・4・5年度入学者選抜の参考資料

推薦に基づく選抜

	令和3年度			令和4年度			令和5年度		
	募集人数	応募人数	倍率	募集人数	応募人数	倍率	募集人数	応募人数	倍率
デザイン分野	21	60	2.86	21	50	2.38	21	40	1.90
クラフト分野	10	19	1.90	10	15	1.50	10	18	1.80
システム情報分野	10	28	2.80	10	26	2.60	10	17	1.70
ビジネス情報分野	21	38	1.81	21	31	1.47	21	21	1.00
全体	62	145	2.34	62	122	1.97	62	96	1.55

※クラフト分野応募人数には、文化・スポーツ等特別推薦応募者が含まれています。

文化・スポーツ等特別推薦

クラフト分野 自転車競技

令和3年度	募集人数	2	応募人数	5	倍率	2.5
令和4年度	募集人数	2	応募人数	2	倍率	1.0
令和5年度	募集人数	2	応募人数	4	倍率	2.0

学力検査に基づく選抜（第一次募集）

	令和3年度			令和4年度			令和5年度		
	募集人数	応募人数	倍率	募集人数	応募人数	倍率	募集人数	応募人数	倍率
デザイン分野	49	80	1.63	49	69	1.41	49	55	1.12
クラフト分野	25	24	0.96	25	20	0.80	25	20	0.80
システム情報分野	25	46	1.84	25	42	1.68	25	26	1.04
ビジネス情報分野	49	47	0.96	49	50	1.02	49	38	0.78
全体	148	197	1.33	148	181	1.22	148	139	0.94

令和6年度入学生・教育課程（カリキュラム） 参考資料

第1学年

共通・普通科目

1	現代の国語
2	
3	言語文化
4	
5	歴史総合
6	
7	数学I
8	
9	
10	数学A
11	
12	化学基礎
13	
14	体育
15	
16	保健
17	芸術I
18	
19	英語コミュニケーションI
20	
21	
22	論理・表現I
23	

デザイン分野

24	産業技術基礎
25	
26	
27	工業情報数理
28	
29	企業会計I
30	
31	デザイン実践
32	
33	キャリアデザインI
34	HR

クラフト分野

24	産業技術基礎
25	
26	
27	工業情報数理
28	
29	企業会計I
30	
31	機械製図
32	
33	キャリアデザインI
34	HR

システム情報分野

24	産業技術基礎
25	
26	
27	工業情報数理
28	
29	企業会計I
30	
31	エレクトロニクスI
32	
33	キャリアデザインI
34	HR

ビジネス情報分野

24	産業技術基礎
25	
26	情報処理
27	
28	企業会計I
29	
30	
31	情報スキル
32	
33	キャリアデザインI
34	HR

第2学年

共通・普通科目

1	論理国語
2	
3	
4	公共
5	
6	数学II
7	
8	
9	物理基礎
10	
11	体育
12	
13	保健
14	英語コミュニケーションII
15	
16	
17	
18	家庭基礎
19	

デザイン分野

20	情報スキル
21	
22	デザイン実習①
23	
24	
25	デザイン実習②
26	
27	
28	デザイン実践
29	
30	必修選択+
31	
32	産業経営I
33	キャリアデザインII
34	HR
	クラフト分野
20	情報スキル
21	
22	クラフト実習I
23	
24	
25	
26	クラフト設計
27	
28	機械製図
29	
30	必修選択+
31	
32	産業経営I
33	キャリアデザインII
34	HR

システム情報分野

20	情報スキル
21	
22	システム実習I
23	
24	
25	
26	システム開発とアルゴリズム
27	
28	データベースとネットワーク
29	
30	必修選択+
31	
32	産業経営I
33	キャリアデザインII
34	HR
	ビジネス情報分野
20	情報スキル
21	
22	情報実習
23	
24	
25	企業会計II
26	
27	原価計算
28	
29	
30	必修選択+
31	
32	産業経営I
33	キャリアデザインII
34	HR

必修選択+

古文演習I
数学B
絵画表現基礎
音楽基礎
英語総合
テキスタイルデザインI
基礎グラフィックス
デザイン材料実習
初級CAD演習
マーケティング
簿記
ビジュアルデザイン
アルゴリズム

第3学年

共通・普通科目

1	論理国語
2	
3	
4	地理総合
5	
6	英語コミュニケーションⅢ
7	
8	
9	
10	生物基礎
11	
12	体育
13	
14	

デザイン分野

15	課題研究
16	
17	
18	
19	デザイン実習応用
20	
21	
22	自由選択＋＋
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	
32	産業経営Ⅱ
33	産業イノベーション
34	人間と社会**
35	HR

クラフト分野

15	課題研究
16	
17	
18	クラフト実習Ⅱ
19	
20	
21	
22	自由選択＋＋
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	
32	産業経営Ⅱ
33	産業イノベーション
34	人間と社会**
35	HR

システム情報分野

15	課題研究
16	
17	
18	システム実習Ⅱ
19	
20	
21	
22	自由選択＋＋
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	
32	産業経営Ⅱ
33	産業イノベーション
34	人間と社会**
35	HR

ビジネス情報分野

15	課題研究
16	
17	
18	情報実践
19	
20	
21	
22	自由選択＋＋
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	
32	産業経営Ⅱ
33	産業イノベーション
34	人間と社会**
35	HR

自由選択＋＋

[4単位]

数学Ⅲ
物理
化学
生物演習

[2単位]

現代文演習
古文演習Ⅱ
日本史探究
世界史探究
政治・経済
数学C
物理基礎演習
化学基礎演習
生物基礎演習
生涯体育
英語演習
絵画技法研究
音楽制作演習
保育基礎
フードデザイン
映像デザイン
テキスタイルデザインⅡ
立体プロダクト
デッサン構成
応用CAD演習
自動車一般
システム数理
ビジネス法規

**

「人間と社会」は、
1.2.3学年においてポ
イントリザーブ制で
実施する。

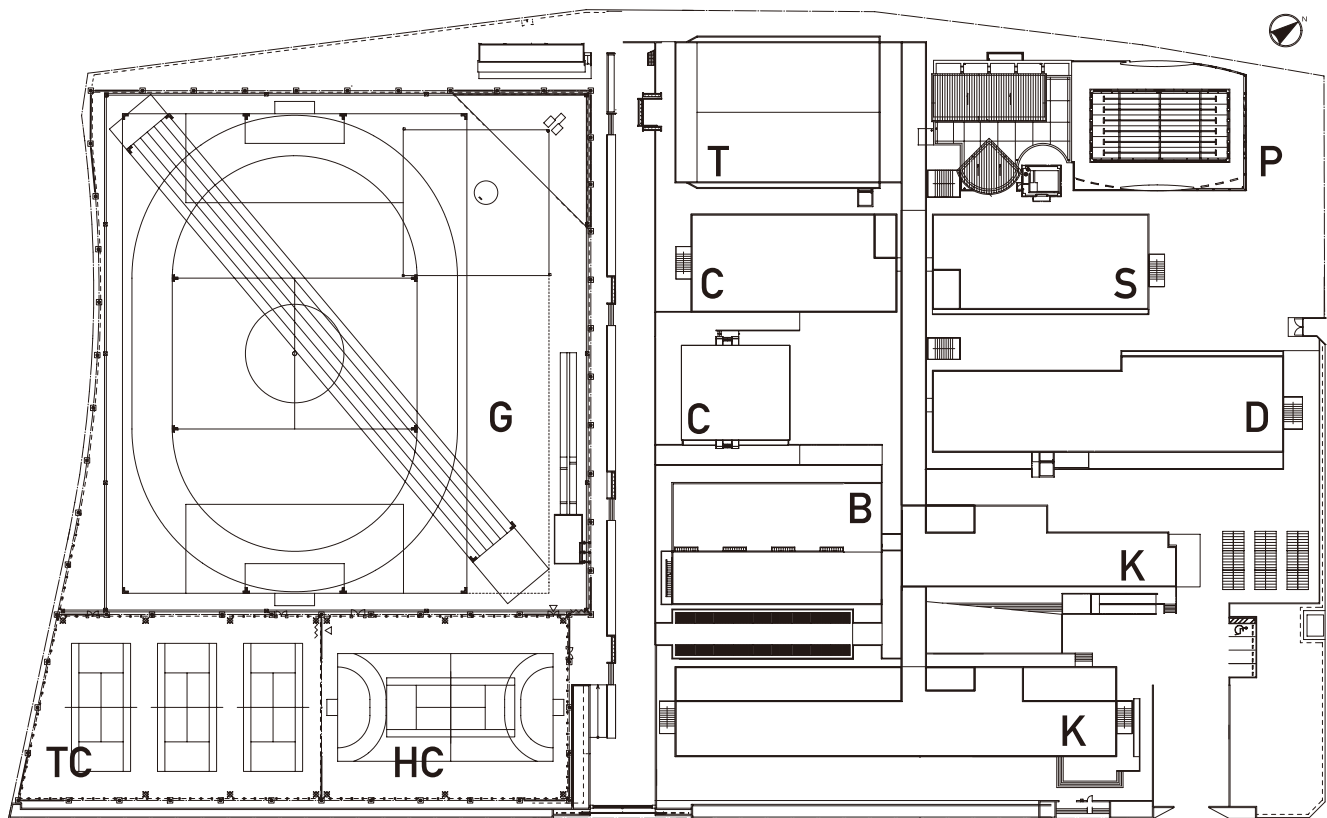
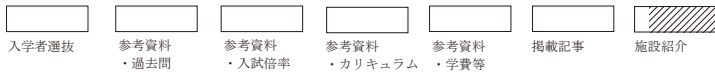
選択科目は開講しないことがあります。

入学時・在学時の学費について 令和5年度入学生の参考例

受検時	入学時	在学中	デザイン分野	クラフト分野	システム情報分野	ビジネス情報分野
入学考査料			2,200	2,200	2,200	2,200
	入学料		5,650	5,650	5,650	5,650
	制服代†1		57,530	57,530	57,530	57,530
	教科書・副教材代†2		(27,478)	(30,708)	(25,728)	(24,762)
	運動着†3		12,300	12,300	12,300	12,300
	水着†4		3,850	3,850	3,850	3,850
	体育館履き		2,950	2,950	2,950	2,950
	上履き		1,650	1,650	1,650	1,650
	実習服†3		3,900	15,550	4,250	0
	実習教材†5		55,000	17,000	0	0
	マスク端末†6		30,000	30,000	30,000	30,000
		授業料（年額）†7	118,800	118,800	118,800	118,800
		積立金†8	98,500	96,500	93,500	96,500
		生徒会費	5,000	5,000	5,000	5,000
		P T A会費	3,000	3,000	3,000	3,000
		検定試験受験料†9				
合計		女子で美術選択の場合	400,330	371,980	340,680	339,430

- †1 男子：冬上着、冬ズボン、ネクタイ、夏ズボン、校章、セーターを購入した場合 55,770 円
女子：冬上着、冬スカート、リボン、夏スカート、校章、カーディガンを購入した場合 57,530 円
- †2 美術を選択した場合の金額
教科書・副教材代は入学時の学校徴収金として納入いただいた50,000円から支出します。残金は積立金に繰り入れます。
- †3 代引き、配送料別途
- †4 男子：2,200 円、女子：3,850 円
- †5 実習教材は、デザイン分野の実習授業に使用する製図器セット、絵の具、水彩色鉛筆等です。クラフト分野は関数電卓、製図器セット等を購入します。

- †6 一人一台ご購入いただく端末（サーフェイス）補助制度適用後、多子世帯別支援制度あり
- †7 授業料は平成26年4月1日から就学支援金事業が始まりました。
- †8 積立金の金額は、毎年多少増減します。（1学年の積立金徴収月は、入学時（50,000円）並びに5月、6月、7月、8月、9月の6回徴収となります。）
- †9 検定試験の受験料は、希望者受験と全員受験の試験があります。実施時期に合わせて担当教諭から募集要項を配布します。
- † 来年度に向けて、上記金額は変動する可能性がありますので参考金額としてお考えください。
- † 在学中の学費は1年次のものです。2年次3年次も毎年徴収いたします。



専門分野ごとに充実した施設設備があります。資格取得を活かして、大学進学や就職など進路希望を実現します。専門を生かして国家資格など高度な資格が取得できます。また、分野ごとに、専門の建物があります。校内にはWindows・Mac合わせて11のパソコン教室があります。

教室棟	デザイン分野	クラフト分野	システム情報分野	ビジネス情報分野
K	D	C	S	B
体育館				
T	デザイン実習室Ⅰ デザイン実習室Ⅱ デッサン室 映像室 写真スタジオ 写真加工室 レーザー加工室 デザインCAD室 CG室 デザイン製図室 プロダクト室 テキスタイル室Ⅰ テキスタイル室Ⅱ テキスタイル室Ⅲ テキスタイルプリント室 アートクラフト室	CAD室 クラフト室 生産システム室 第1製図室 第2製図室 機械加工室1 機械加工室2 鋳造工房 メカニック工房 ウッドクラフト室 溶接室 多目的室	ロボット工房 電子工作室 ネットワーク実習室 プログラミング室 計測器材室 システム実習室 システムゼミ室1 システムゼミ室2	第1アプリケーション室 第2アプリケーション室 マルチメディア実習室 EITユーザーコンピュータ実習室 プレゼンテーション実習室 IT資料室 研究開発室 第1ゼミ室 第2ゼミ室
トレーニング・プール棟				
P				
グラウンド				
G				
テニスコート				
TC				
ハンドボールコート				
HC	造形実習室 造形溶接室 染織デザイン室 染織工房 染色加工室			