

科目「デザイン実習3年」の目標と評価の観点及び評価規準について

1 科目の目標

工業の各専門分野に関する基礎的な技術を実際の作業を通して総合的に習得させ、技術革新に主体的に対応できる能力と態度を育てる。

2 評価の観点及びその趣旨

| 関心・意欲・態度 | 思考・判断 | 技能・表現 | 知識・理解 |
|---|--|--|--|
| デザインに関する多方面にわたる技術、技能について関心をもち、その技術の向上を目指して意欲的に取り組み、さまざまな場面で実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。 | デザインに関する諸問題の適切な解決を目指して広い視野から自らの思考を深め、知識と技術、技能を活用して適切に判断し創意工夫をする能力を身につけている。 | デザインのさまざまな分野に関する技術、技能を身につけ、常に新しい技術や技能に関心を持ち、その成果をよりの確な表現や高度な表現をとおして実現する。 | デザインに関する多方面にわたる知識や技術を身につけ、生産活動や現代社会におけるデザインの果たす意義や役割、必要性を理解している。 |

3 「デザイン実習」における内容のまとめりごとの評価規準について

「グラフィックデザイン(ポスターデザイン)」(3年)の評価規準

| 関心・意欲・態度 | 思考・判断 | 技能・表現 | 知識・理解 |
|--|--|---|---|
| ポスターデザインについて関心をもち、制作のための技術や知識を積極的に身につけ、グラフィックデザインとして実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。 | ポスターデザインの制作上の諸問題の解決を画像理論やデザイン技術等を総合的に活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身につけている。 | 目的に適合したポスターデザインのためのさまざまな発想法や技術、効果的に仕上げるに必要な描画技術と知識を身につけ、よりの確な表現や正確な制作技術をとおして実現する。 | ポスター作成のための発想法やデザイン理論や知識を身につけ、宣伝広告におけるポスターデザインの意義や役割を理解し、その必要性を理解している。 |

「CG(クライアントとデザイナーと製品開発)」(3年)の評価規準

| 関心・意欲・態度 | 思考・判断 | 技能・表現 | 知識・理解 |
|--|--|--|---|
| クライアントとデザイナーの関係を理解し、製品開発について関心をもち、開発理論や技術、コンピュータ操作法を積極的に身につけ、市場調査を行い、現在の製品デザインの表現として実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。 | 購買ターゲットを思考し、製品開発上の諸問題の解決をデザイン理論やコンピュータ操作技術を総合的に活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身につけている。 | 斬新な製品開発のための発想法やコンピュータ操作技術、安全性や使い安さを考慮した製品技術と知識を身につけ、製品イメージをよりの確な表現や高度な表現技術をとおしてプレゼンボードを作成する。 | 製品開発のための発想、デザイン理論やコンピュータ知識を身につけ、モデリングデザインにおける製品の構造上の意義や役割を理解し、その必要性を理解している。 |

「陶芸」(3年)の評価規準

| 関心・意欲・態度 | 思考・判断 | 技能・表現 | 知識・理解 |
|--|---|--|--|
| 陶芸について関心をもち、作品制作にかかわる技術や技法を積極的に身につけ、プロダクト作品(工芸作品)として実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。 | 陶芸作品の制作上の諸問題の解決を陶芸理論や制作技術を総合的に活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身につけている。 | 個性を生かす陶芸表現のためのさまざまな発想法や陶芸の諸技術や美しく仕上げるに必要な釉薬、焼成温度等の知識を身につけ、個性的な作品をよりの確な表現をとおして実現する。 | 個性的な陶芸作品を制作するための発想法や陶芸理論や知識、ロクロ等の操作技術を身につけ、プロダクトデザインにおける陶芸作品の意義や役割を理解し、その必要性を理解している。 |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
|--|--|--|--|

「クラフト」(3年実習)の評価基準

| 関心・意欲・態度 | 思考・判断 | 技能・表現 | 知識・理解 |
|--|--|--|---|
| オリジナルな「クラフト作品」について関心を持ち、それらの制作についての技術や機器操作技術を積極的に身につけ、「ものづくり」を機能デザインの表現として実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。 | 「クラフト作品」における機能デザインの表現、製造上の諸問題の解決をデザイン理論や制作技術を総合的に活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身につけている。 | 「クラフト作品」における制作技術や機能デザイン考えた制作上の描画技術と知識を身につけ、オリジナルな「ものづくり」作品をよりの確な表現や高度な技術をとおして実現する。 | オリジナルな「クラフト作品」のための発想法やデザイン理論、器機の方法や知識、技能を身につけ、機能デザインの意義を理解し、その必要性を理解している。 |

「染色」(3年実習)の評価規準

| 関心・意欲・態度 | 思考・判断 | 技能・表現 | 知識・理解 |
|--|---|---|---|
| テキスタイルデザインの中の染色技術について関心を持ち、その染色技術や技法を積極的に身につけ、テキスタイルデザインの表現技法として実際に活用しようとする創造的、実践的な態度を身につけている。 | 染色デザインの表現上の諸問題の解決を染色理論や染料、繊維知識等を総合的に活用して適切に判断し、創意工夫をする能力を身につけている。 | 個性的な染色デザインのための発想法や染色技術、布に美しく表現するのに必要な描写の技能と染料知識を身につけ、オリジナルな染色作品をよりの確な表現をとおして実現する。 | 染色作品制作のための発想法や染色理論・知識を身につけ、テキスタイルデザインにおける染色デザインの意義や生活における役割を理解し、その必要性を理解している。 |