

2年デザイン（MYP デザイン）【家庭科：1単位】

科目のねらい

- デザインするプロセスを楽しむ、その優雅さとパワーを知ること
- さまざまな学習分野の知識、理解、スキルを深め、デザインサイクルを用いて問題に対するソリューションをデザインし、制作すること
- 情報の入手・処理・伝達、ソリューションのモデル化と制作、および問題解決の手段として、効果的に技術を活用、応用すること
- デザインの革新が生活、グローバル社会、環境にもたらす影響への認識を深めること
- それぞれの文化的、政治的、社会的、歴史的、そして環境的な文脈において、過去、現在、未来のデザインを認識すること
- 他者の視点を尊重することを覚え、問題の解決にはいくつもの方法があることを認識すること
- 誠実さと正直さをもって活動し、自らの行動に責任をもつことで、効果的な仕事の進め方を覚えること

目標および評価規準

A 探究と分析

- 【A i】特定の顧客やターゲット層のためのソリューションの提供の必要性を説明し、その妥当性を示すこと
- 【A ii】ソリューション開発に必要なとされる、一次および二次資料によるリサーチを特定し、それに優先順位をつけること
- 【A iii】ソリューション開発のヒントを得るため、幅広く既存の製品を分析すること
- 【A iv】先行研究の分析を要約した、詳細なデザインブリーフを作成すること

B アイデアの発展

- 【B i】ソリューションのデザインに関する成功規準を明記した設計仕様書を作成すること
- 【B ii】他が正しく解釈できる、実現可能なデザイン案を複数作成すること
- 【B iii】最終的に選択したデザインを提示し、その妥当性を示すこと
- 【B iv】正確で詳細な計画のスケッチや図案を作成し、選択したソリューションの制作要件を簡単に述べること

C ソリューションの制作

- 【C i】論理的に筋の通った計画を立てる。その計画では時間やリソースを無駄なく使う方法が詳しく述べられており、他の生徒もそれを見てソリューションの制作ができるものになっていること
- 【C ii】ソリューションの制作にあたり、優れた技術的スキルを示すこと
- 【C iii】計画に従い、意図した通りの機能を実現するようソリューションを制作すること
- 【C iv】ソリューションの制作にあたり、選択したデザインや計画に対して変更を加えた場合には、その根拠を十分に示すこと

D 評価

- 【D i】ソリューションの効果を測定するためのデータを生成する、詳細かつ適切なテスト方法をデザインすること
- 【D ii】効果の測定結果を設計仕様書と付き合わせて、批判的に評価すること
- 【D iii】ソリューションをどのように改善できるかを説明すること
- 【D iv】ソリューションが顧客やターゲット層に及ぼす影響を説明すること

年間計画

時期 前・後	Unit No.	重要概念	関連概念	グローバル な文脈	ATLスキル	総括的評価 課題	評価規準（ストラ ンドまで書く）
前・後	1	発展	持続可能性 協働	個人的表現と 文化的表現	思考スキル 創造的スキル	my rice ball 製作 記述成果物	A i ii iii iv B i ii iii iv C i ii iii iv D i ii iii iv
後	2	発展	市場と トレンド	グローバル化と 持続可能性	思考スキル 批判的スキル	記述成果物	A i ii iii iv B i ii iii iv C i ii iii iv D i ii iii iv