

被服学教育における情報教育のガイドライン

【到達目標 1】

被服の役割や構造を理解し、ICTを用いて現代社会に適合する被服の着用を考えた設計やデザインを表現できる。

【到達度】

被服に関する適切な情報（歴史・人体・被服構造・素材・管理）の情報源を理解し、著作権などに配慮して利用できる。

データベース、アーカイブス、文献等から適切に情報収集・分析できる。

文書作成、表計算、画像処理などの情報技術を利用できる。

被服特有のアプリケーションソフトの活用ができる。

ICTを用いて、被服に関するプレゼンテーションができる。

【教育内容・教育方法】

と は、被服に関する信頼できる情報源を理解させ、著作権に配慮した情報収集・分析の演習をさせる。

と は、汎用ソフトを含め、3D計測、CAD、CG、シミュレーションソフトなどを教え、実際に活用して被服のデザインや設計の実習をさせる。

は、画像表現や造形表現ソフトなどを活用した作品をプレゼンテーションさせる。

【到達度確認の測定手段】

と は、レポートなどにより知識と技術を確認する。

～ は、作品の発表やプレゼンテーションなどにより確認する。

【到達目標 2】

被服の生産・流通・消費を通じた衣生活の質の向上にICTを活用できる。

【到達度】

最新の産業構造や生産・流通の仕組みを理解するためにICTを活用できる。

ICTを用いて、ライフスタイルに合わせた商品開発ができ、衣生活の問題点を共有し、商品の品質向上につなげることができる。

ICTをローカルかつグローバルなシェアリングシステムやリサイクルシステムに活用できる。

【教育内容・教育方法】

は、Webサイトを活用して、生産・流通の現状を理解させるために、産業の変化について考えさせる。

は、最新の産業情報や消費者ニーズを調査させ、問題発見や商品企画の提案をレポートさせる。

は、コミュニケーションツールを用いて、将来の衣生活を見据えた新しいシステムを地球規模で考え、発信の模擬演習をさせる。

【到達度確認の測定手段】

と は、レポートなどにより確認する。

は、プレゼンテーション、ディスカッションなどにより確認する。