

2009年度帰国子女入学試験「実技試験」「小論文」等の採点基準

学科・専攻	実技試験(芸術学科は小論文)		面接		
	狙い・意図、採点のポイント		狙い・意図、採点のポイント	小論文 利用	実技 試験 作品 利用
油 画	ゲーム機を手にして、実際にゲームに興じる人物がいる。モチーフを受験のための絵のモデルさんではなく、家族や友人といった現実味のある人物、考えたり笑ったりする感情を持った人物ととらえられる設定であることが今回の出題のねらいである。考えながら指先を動かすモデルを見てどのように表現するか、創意工夫や応用力、感受性が感じられるか、を採点のポイントとしたい。		制作意欲があり、表現することに真摯に向き合っているか。本学の油画専攻を選んだ理由が明確かどうか。入学以降のビジョンを持っているかなどを総合的に見て採点している。	○	○
工 芸	基礎的描写力の有無を観る。立体意識や物質感をどの程度理解できているか、また表現出来ているかを総合的に判断する。		本学の工芸学科を志望する動機、何を学びたいのか、将来への展望について説明力のある答を求めると同時に人物から受ける熱意を感じ取りたい。また授業に必要な日本語能力のレベルを判断した。	○	○
グラフィック デザイン	出題のねらいは、デザイナーとしてビジュアルコミュニケーションの効果を造りだすのに必要な造形力を求めている。鉛筆デッサンでは、創作の原点ともなる観察力、そこから生まれる発見やひらめきなどを描く描写力を、色彩構成では課題を造形化する発想力と構成力を問う。		<ul style="list-style-type: none"> 日本語日常会話が行えるか。 専門分野の用語が理解できるか。 入学志望理由が明確であるか。 授業への取り組みの意欲があるか。 	○	○
プロダクト デザイン	与えられたモチーフ(ガーデニング用スコップ)のハンドルを自由にデザインし、鉛筆デッサンする課題を出題した。出題のねらいは、モチーフの形や構造を正確に描けるか、色や質感が表現できるか、独創的で理にかなったデザインができるか、その表現力があるかを見ることである。それらの完成度が採点のポイントになった。		面接試験では、しっかりと自分の考えを伝えられるか、学習目標は明確かが採点のポイントになっている。	—	—
テキスタイル デザイン	テキスタイルデザインを学ぶために必要な基礎的観察力と色彩表現力を問うことをねらいとして出題した。設問を正しく理解しているかどうか、独創的且つ調和的な構成が丁寧にできているかを採点ポイントとした。		ひとつは、授業についていくことが出来る十分な日本語力を有しているかどうかを問うために、もうひとつは、テキスタイルデザインを学ぶための意志や志願の動機を明確に説明できるかどうかを問うことをねらいとして面接試験を実施。また、共通教育の小論文は日本語の記述力を見るために参考にした。	○	—
環境 デザイン	本学一般入試と同レベルのデッサン力があるか。形、空間を把握し、平面上に表現する能力があるか。		一般入試では著しく不利になるような日本語能力のハンディキャップ、または日本の入試制度から離れていたことによるハンディキャップがあるか。あるいは海外で教育を受けていたことのメリットが能力に大きく影響し、それが本学科で学ぶことによってさらに成長する可能性があるか。デッサン以外のデザイン力をポートフォリオによって評価。	○	○
情報 デザイン コース	<p>問題文の「あなたが履いている靴のこと」とは、受験生自身の日常生活を構成する「経験」を指示している。自己の経験を捉える力と、その経験を他者にもわかるように表現する力は、情報デザインの基本的な能力である。それは、この領域のデザイン対象となる「情報」がもともと不可視な存在だからだ。また、扱う「情報」は常に人々の生活に直接に結びついている。それ故に、創作する情報の形は、常に人間の活動と経験が鑄型となる。この試験で問うのは、受験生がそのような観念に気づきつつあるのか、あるいは、作品制作をおとしてそのことに気づく力をもっているかどうかである。</p> <p>この作品を制作したみなさんは、自分の経験に本当に着目できただろうか。描きながらその経験の豊かさに気がついただろうか。そして、その豊かさを視覚作品として構想し組み立て表現することはできただろうか。また、経験をふり返ることとそれを新たな作品として創作することを楽しむことはできただろうか。私たちは、提出作品に、みなさんが楽しんだ痕跡とそれを支えたエネルギーを発見し感じそれを評価し採点した。</p>		<p>学科・コースの教育内容を理解しているか。</p> <p>デザインについての基本的な知識や表現技術があるか。(作品のプレゼン)</p> <p>自分の考えを自分の言葉で伝えることができるか。</p>	○	○
情報芸術 コース	主題にたいする独創的な着想能力と、それを表現する創造的な構想能力を審査した。		<p>情報芸術の分野において、将来にわたり表現活動を実践するための感性と創造的な諸能力を審査した。</p> <ul style="list-style-type: none"> 美術、デザインに関する基礎的な知識はあるか 外国生活での経験が有効に身につけているか 人物評価 	○	○
芸 術	論述の着眼点が出題内容に対して明確であるか、論旨は明確で説得力があるか、という点が判断基準となります。常識的にまとめあげた文章より、テーマに踏み込んだ、独自の発想を期待しています。		芸術に関する最低限の基礎知識を持っているか、芸術学科で勉学を進めていくだけの知的能力を持っているか、などを判定します。—	—	—

全学科共通小論文

小論文の出題については、全般的に文章の組み立て方、論述の展開、要旨の明確さ等を通じて、自己の思考性の確かさを試すことをねらいとして出題している。また、美術全般への理解、興味関心の度合いを知ること併せて目的として出題している。

帰国子女については海外での教育レベルを勘案し、本学での就学に支障のない国語能力を有しているか、また、我が国の美術事情に対する理解と興味関心の高さを知るためのテーマ設定を行っている。

A(優)90～100点、B(良)70～89点、C(可)60～69点、D(不可)0～59点