

## 平成22年度 第1回CCC芸術系グループ運営委員会 議事概要

I. 日時 : 平成22年6月18日(金) 午前10時から午前12時まで

II. 場所 : 私立大学情報教育協会 事務局 会議室

III. 出席者 : 高田嘉八郎委員、有馬十三郎委員、西垣泰子委員、小川博委員  
(事務局) 井端事務局長、森下主幹、渡邊職員

### IV. 議事概要

1. 事務局長より事業計画「分野別にまとめた学士力を基に情報教育」についての検討事項、資料①「平成22年度の学系別FD/ICT活用研究会・サイバーキャンパスコンソーシアム運営委員会の活動計画(案)」と「社団法人 私立大学情報協会平成22年度事業計画」に基づき、1、学士力。2、ICT活用。3、教員の教育力。4、学士力を実現するための情報活用。を4本の柱をたて、今期の事業計画と今後の方針の提示がある。

- ・ ICT(Information and Communication Technology)活用の教育力の事例とまとめ。
- ・ ICTを授業に取り入れる ICTを利用した大学の教育力
- ・ ICT活用についてのFD研修を開催する。

2. 各委員から本日までに提出された資料⑤を中心として意見交換

#### 1) 「ICT活用事例についての検討」

- ・ 分野により異なることを踏まえ、ICT活用は芸術教育の中で「どの部分に必要か」、「ICTの限界と可能性」について効果的な使用を提示。
- ・ 学生の知識力を高めるための初年次教育に効果的である。
- ・ 視知覚、言語メディアとしてICTを利用。
- ・ ノートを取らせ、視覚の記憶を喚起させる講義形式をとる。

表現の歴史の概観をふまえる必要がある。また、表現の価値観は普遍的である。

論理的な見方。理論的な表現は説得力があり、理論に基づいた表現が必要。

また、学生の知識力不足と知識の定着力が低いことから、教員の専門力に入り込めない事を含めからITCを活用する。

2) ICTでの知識習得では、必ずしも身に付かず、そこで得た知識は浮遊感覚がある。また、学生(特に情報学部として)には、教育内容として表現の源となる身体感覚が重要であることから確かな「情報」をえるため工夫をする。そこでは事前の調査や現場感覚を重視する。また、インターフェイスでの情報伝達では、受け手が、視知覚として認識する。それらは、従来の印刷メディアでのインフォメーションデザインで完成されている部分があることから、それを習得できるカリキュラムを組む。

また、知識の定着として「ミニテスト」を常時おこない、確認をする。

委員から、「技術的に必要な部分と必要のない分野」があり、ICTの活用が異なることから、分けて議論したい、また、知識分野と技術分野と分ける必要がある。との意見交換があったが、資料④の「美術・デザイン学教育における情報教育(中間まとめ)」に沿い、また基本とし検討する事が提示される。

3) 建築科と共同にて補修授業のための「eラーニング」を構築中であり、小テストを入れ込む準備段階。具体的には、「基礎数学」、「物理現象」(燃焼実験、大気交流)等を高校の教員と協力。チュートリアルとして「アニメ関係の技術入門編」、等々。ビデオ(5分程度)、静止画含む。

4) デザイン表現と関連した技術よりの表を作成。その資料を基に説明あり。色彩表現のためにソフト利用に効果がある等、授業毎にICTの利用を説明。

ICT活用について有効性の高い授業について議論をしていく必要がある提示から、「学士力」からモデル授業を紹介する必要がある。と提案され、具体的な授業を出し検討する案が出される。

- 1、到達度を基盤にして、基礎力を主にするかについて議論
- 2、分野固有のICT活用について議論
- 3、クリエイティビティの根源についての議論(到達点には基礎力が必要ということから一般論では同じ土台にはおけない)
- 4、今、ICT活用に効果があるかを議論の前提とする—ICTの限界と可能性を含めた提示が必要。

委員の授業から具体的な例を次回で実演するためメールで配信。

私学情報として異なる授業を、3例位とりあげ発表する案が提示され、承認される。

3、資料②「平成22年度CCC芸術系FD調査」について検討。

概ね賛同されたと認識する

4、資料④「美術・デザイン学教育における情報教育(中間まとめ)」の表記言葉を修正する。

主な例)

- ①、文面全ての「情報通信技術」—「ICT」と修正。(Information and Communication Technology)
- ②、「コミュニケーションツールを利用できる」—「コミュニケーションツールやデータベースを利用できる」
- ③、「情報通信技術を活用して発信できる」—「ICT利用できる」
- ④、「課題研究させる」—「課題研究をさせる」
- ⑤、「演習を通じて」—「演習・実習を通じて」
- ⑥、「グラフィック・描画・動画ソフト」—「グラフィックソフト、描画ソフト、動画ソフト、」
- ⑦、「Webやサウンド」—「Web制作やサウンド」
- ⑧、「3Dやデータベース」—「3次元技術(グラフィック、モデリング、アニメーション、オーサリング)を応用して制作できる。」

上記を修正した「美術・デザイン学教育における情報教育(中間まとめ)」を纏める

## V. 次回の開催日程

- 1、「教育内容・教育方法」について、委員が各大学で指導している「授業事例のプレゼンテーション」をおこなう。
- 2、次回日程は、8月後半にて調節する。