

(25) 美術・デザイン学教育における授業モデルの検討

サイバー・キャンパス・コンソーシアム美術・デザイン学グループは、22年6月、8月、11月、23年2月の4回開催し、学士力の実現に求められるICT活用の授業モデルの検討を行った。

美術・デザインが社会にもたらす役割を理解し、表現、利便性、感動を通じて市民生活や組織に関与できる能力を身に付けさせるための授業モデルを2例とりあげることにした。

一つは、美術やデザインで学んだ知識・技術を活用して、社会の課題解決に取り組むことができる能力を身に付けさせるために、PBL型のグループ学習で制作課題に取り組む、制作コンセプトの決定、共同制作の過程やリフレクションをLMS上の掲示板などに掲載することで、グループ間での質疑応答や相互評価を行うことで学習効果を高める授業モデルとした。

二つは、素材やメディアを活用して視覚芸術表現ができる能力を身に付けさせるため、多様な造形の表現方法・手法について、グループで学ばせ、学びの成果（作品表現など）をLMS上で意見交換し、発表会を行い、作品をネット上で社会に公開することで外部の専門家（美術館等の学芸員や企業のデザイナー等）の意見を取り入れ、振り返り学習を行う授業モデルとした。