

社団法人私立大学情報教育協会
平成21年度第6回CCC芸術系グループ運営委員会議事概要

- I. 日 時 : 平成21年10月23日 午前11時～午後1時
II. 場 所 : 私情協事務局会議室
III. 出 席 者: 有馬委員、久原委員、井澤委員、宮田委員、高田委員
井端事務局長、森下主幹、山野上係長

IV. 検討事項

1. 今回から、新たに高田委員が CCC のメンバーに参加いただいた。
2. 学士力考察(案)についてサイバFD 研究員の意見を参照し提示された内容から意見交換を行なった。

① 工芸、書道の扱いについて意見

高校の指導要領は 美術、工芸、書道があるが、大学のカリキュラムにはふくまれていないこと。また、今回のメンバーには、その分野の先生が含まれていないことから、美術デザインのカテゴリーに絞り込み、そのなかで網羅することにした。舞台美術も、同様であり、委員が検討できる範囲に絞ることにした。

② コアカリキュラム1に演習をいれる意見について

この項目では、論理的把握であり、そのなかから理解する事だから「演習」項目とは異なるので導入しない。

③ 到達目標1. について

美的感覚 ということば事態があいまいである。また、近代までは美的。恒久的な価値観がないから美学は無意味。感動とは、美的な感激のように思われてしまう恐れ。感動させるより、考えさせる。ことのほうが重要である。

このような点を踏まえ

・感受性に富、創作を通じて独創的な表現が理解できることから、送り手、受けての双方が含ま

れる。

・定量的な評価ということにかんして、デザインではマーケット分析とかはいるが。

・視覚芸術表現として、でひとつにすれば領域を分ける必要がなくなる。すでに、欧米ではそのようにみなされている。今回、音楽が含まれていないので、視覚芸術表現とすれば、全てに当てはまる。大項目を「美術＆デザイン」では無く「視覚表現」と変更したら、良いのではないか。

・映像等、音表現はエレメントとして作品に大きな効果を生み出す事から、「音」については表現に自然に含まれている。また、視覚表現と項目変えをすると、日本の大学では「視覚伝

達」として、デザインにシフトされてしまうことから、変えない方が良い。また、高校からのカテゴリー分けから「美術＆デザイン」と学士力に表記している。

・レベルの肯定にばらつきがみられる。また、視覚芸術表現の定義づけが必要。

上記については、他大学に意見を求めた時点で「美術＆デザイン」となり、今回変更するとなれば、再度、意見を求める事が必要とされることから変更はしない。

① 到達度について

語句のばらつきが見られる事から、修正案が出され、直す

到達目標2. について

① コアカリキュラムにある「技術」だけでは、鑑賞者の立場が抜けていることから定量的アプローチ 分析的アプローチを入れる。

② 「独創的」の語句には、反論が多いことから、削除する。

③ 知識について、どこまでが範囲になるのか曖昧であり、範囲を限定出来ないこと。また、芸術の評価、教員の技量に依存していることが問題ではないかと意見交換される。

上記を踏まえ、芸術作品を理解できるだけでなく、様々な現象の中に潜在する芸術性を理解し、伝達することができる。美術・デザインの芸術性を他者が感じ取ることができるよう、独創的に表現 することができる。素材・メディア等の技術を活用できる。とする。

到達目標3. について

① 主観を育てる教育が重要という意見が出される。

感動、利便性について

「感動」は必要なものでは無いのか、自分か、社会かわからない。

利便性だけではない。福祉、社会貢献 社会的機能性が必要である。また、生活の質の向上と QOL 向上が必要である。アメリカの芸術は社会福祉の範疇である。

等の意見が出され、到達度を改定した。

【到達度】

- ・ 表現のコンセプトを説明でき、そのコンセプトに沿って具現化できる。
- ・ 市民生活や組織との関係の中で作品制作を通じて自己表現を達成し、利便性や感動を与えることができる。

以上