

芸術学の美術・デザイン分野

第1節 美術・デザイン教育における学士力の考察

芸術学は、知性・感性・身体性など人間の多様な側面を統合し、表現する役割を担っている。

グローバル化した社会の中で、芸術は、既存の文化・価値観を超え、再構築していくための手段として、文化や社会の発展に貢献している。知性と感性の融合によって新しい表現を創造するために、美術・デザイン分野の果たす役割は大きい。

人を感動させて癒しや安らぎを与えることや社会に問題提起を投げかける作品を制作するには、歴史、文化、科学などの幅広い理解を踏まえ、偉大な先人の作品を系統的に研究することによって、豊かな感受性を養うことが肝要である。また、自己の既成概念の枠に囚われることなく、自分の視野を広げ、常に新鮮で啓発的な概念を開拓し続けることが必要である。さらには、芸術が社会に及ぼす影響を鋭く捉え、地域社会と連携して自分の作品を役立たせることも大切である。

このような背景から美術・デザイン分野の教育では、個人的な経験、直感、表現技法だけでなく、世界的な視野と志をもった作品制作のために、基礎教養力、コミュニケーション能力、社会貢献力を育成することを目指した。

そこで、美術・デザイン教育における学士力の到達目標として、以下の三点を考察した。

第一に社会、歴史、自然、人間などの観点から造形表現を理解できること、第二に感受性に富み、創作や鑑賞を通じて造形表現が理解できること、第三に専門の理論と技術を統合し、社会貢献に寄与できることとした。

【到達目標】

1 社会、歴史、自然、人間などの観点から造形表現を理解できる。

ここでは、個人の固定観念から脱却させるため、客観的な観点から造形表現を理解させねばならない。そのために、基礎・教養科目を通して得られる創造的活力や心の豊かさ、物事に対する理解力の修得を目指す。

【コア・カリキュラムのイメージ】

美学、美術史、芸術学、色彩学、材料学、デザイン学、造形理論、メディアアートなど

【到達度】

- ① 造形表現が社会にもたらす機能・社会的価値などの役割を理解できる。
- ② 社会における造形表現方法・手段を理解できる。
- ③ 造形表現の歴史を概観できる。

【測定方法】

- ①～③は、筆記試験、レポート、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。

【到達目標】

2 感受性に富み、創作や鑑賞を通じて造形表現が理解できる。

ここでは、柔軟な思考で、新たな可能性を模索できるようにさせるため、視野を広げ、芸術的な考え方を深化させねばならない。そのために、多くの作品を創作し、分析や批評を通じて、感受性を高め、多くの人に受け入れられる表現を目指す。

【コア・カリキュラムのイメージ】

構成、デッサン、アートプログラミングなどの専門分野に求められる技術、鑑賞など

【到達度】

- ① 作品を様々な自然・社会現象と関連付けることにより、芸術性を理解することができる。
- ② 作品の表現法を分析することにより、素材・メディアなどの性質やその構成方法を理解し、表現に活用することができる。
- ③ 多面的な視点を取り入れて、より広い視野から表現することにより、多くの人にとって意味のある創作をすることができる。

【測定方法】

- ①～③は、筆記試験、研究発表、作品提出、プレゼンテーション、ディスカッション、講評会などにより確認する。

【到達目標】**3 美術・デザイン分野における専門の理論と技術を統合し、社会貢献に寄与できる。**

ここでは、創作を通じて個人の価値観を社会に還元させるため、美術・デザインが担う社会的役割の重要性を認識させねばならない。そのために、例えば造形表現の歴史・方法・手段や構成などの専門理論とデザイン、アートプログラミングなどの専門技術を統合して社会的に意味のある作品の創作を目指す。

【コア・カリキュラムのイメージ】

作品制作、研究論文、作品発表、企画・製品化、インターンシップなど

【到達度】

- ① 表現のコンセプトを記述、口述でき、それに沿って具現化できる。
- ② 市民生活や組織との関係の中で作品制作を通じて、社会での機能性、利便性、生活の質向上などの実現に取り組むことができる。

【測定方法】

- ①と②は、講評会、外部評価、企画・提案書、報告書、論文などにより確認する。

第2節 到達目標の一部を実現するための教育改善モデル**美術・デザイン教育における教育改善モデル【1】**

上記到達目標の内、「感受性に富み、創作や鑑賞を通じて造形表現が理解できる」を実現するための教育改善モデルを提案する。

1. 到達度として学生が身につける能力

- ① 作品を様々な自然・社会現象と関連付けることにより、芸術性を理解することができる。
- ② 作品の表現法を分析することにより、素材・メディアなどの性質やその構成方法を理解し、表現に活用することができる。
- ③ 多面的な視点を取り入れて、より広い視野から表現することにより、多くの人にとって意味のある創作をすることができる。

2. 改善モデルの授業デザイン**2.1 授業のねらい**

作品が個人的視野にとどまり、多くの人々に理解され、社会の期待に十分応えられる創作を行わせることが困難になっている。個人的な経験、直感、表現技法だけでなく、世界的な視野と志をもった創作者を育成するための幅広い多面的な学びを工夫する必要がある。

この授業モデルでは、歴史、社会、自然、人間などの観点から作品のコンセプトについて、学生、社会などの多様な意見を取り入れ、創作できることを目指す。

2.2 授業の仕組み

この授業を進めるにあたっては、到達目標1の「社会、歴史、自然、人間などの観点から造形表現を理解できる」ことが修得されていることを前提としている。到達していない場合には、学修支援システム*において、学生の能力に応じたeラーニング*を行う。

多くの感性から学ぶために、多面的な視点で創作や鑑賞ができるよう、美術・デザインに加えて他分野の教員と協働するためのプラットフォーム*を構築しておく。その上で、授業時間外でも学びを可能にする学修の仕組みや支援体制を構築する。

2.3 授業にICT*を活用したシナリオ

以下に授業シナリオの一例を紹介する（図）。

- ① 多くの優れた作品に接する中で自然・社会現象と関連付けさせて、芸術性を確認させる。
- ② 提示した制作課題に対し、調査・分析し、作品のコンセプトを追求させ、制作させる。
- ③ 制作した作品をアーカイブすることで相互評価を行い、作品表現の多様性を認識させる。
- ④ アーカイブした作品について他分野からの多様な意見を踏まえて、振り返りを行う。
- ⑤ 作品をネット上で発表し、大学間、社会からの意見を取り入れて学びを発展させる。



図 授業シナリオのイメージ

2.4 授業にICTを活用した学修内容・方法

以下に学修内容・方法の一例を紹介する。

- ① 美術館、博物館、資料館などの学外研修やデジタルアーカイブなどから多くの優れた作品に接する機会をつくる。
- ② 制作課題の過程でファシリテーター*を導入し、チュートリアル学修を行う。
- ③ 制作した作品をネット上にアーカイブし、学内外との意見交換を行い、異なる視点から振り返りを行わせ、その上で相互評価を行う。

- ④ 連携のプラットフォームを通じて他分野の専門家や社会からの意見を受け、見直しを行い、発展的な学びを展開させる。

2.5 授業にICTを活用して期待される効果

- ① 制作過程を自己確認できることから、振り返りと客観的な自己評価ができる。
- ② 作品制作のプロセスを可視化することで、多様性を理解し、他の感性から学ぶことができる。
- ③ 他分野の専門家から作品の意見を受けることで、様々な現象の中に潜在する芸術性を理解することができる。
- ④ ネット上に作品を公開し、第三者の意見を得ることで、発展的な学びができる。

2.6 授業にICTを活用した学修環境

- ① 他分野の教員とコンソーシアムを形成して協働するための教育クラウドの整備が必要になる。
- ② チュートリアル型の学修支援を行うファシリテーターを導入することが必要になる。
- ③ 学外や学内他科に情報を公開し、意見を求めるための環境が必要になる。

3. 改善モデルの授業の点検・評価・改善

この授業の点検・評価・改善は、他分野の教員による意見、学生の相互評価、社会からの意見を取り入れながら制作内容の振り返りと発展的な学びができたかの検証を行う。その際、ICTを用いて一定の期間、作品をネット上に公開して意見を求める。その結果を参考に、複数の教員で意見交換を行う場を設け、振り返りの仕組みを改善する。

4. 改善モデルの授業運営上の問題及び課題

- ① 教員間でコンソーシアムを形成して協働するため、他大学や第三者との連携の仕組みを構築する必要がある。
- ② 対話型チュートリアル学修を行うファシリテーターの育成と確保が必要となる。
- ③ ネットでデジタル化した作品を公表するための著作権管理の仕組みが必要となる。

美術・デザイン教育における教育改善モデル【2】

上記到達目標の内、「美術・デザイン分野における専門の理論と技術を統合し、社会貢献に寄与できる」を実現するための教育改善モデルを提案する。

1. 到達度として学生が身につける能力

- ① 表現のコンセプトを記述、口述でき、それに沿って具現化できる。
- ② 市民生活や組織との関係の中で作品制作を通じて、社会での機能性、利便性、生活の質向上などの実現に取り組むことができる。

2. 改善モデルの授業デザイン

2.1 授業のねらい

グローバル化が加速する社会の中で、様々なところで美術やデザインを通じた表現の発信による社会作りに大きな期待が寄せられているが、その取り組みは比較的限制的と思われる。

ここで提案する授業は、異分野、他大学、地域社会などとの連携を通じて美術・デザインが社会にもたらす役割を理解し、社会や市民生活の発展に関与できることを目指す。

2.2 授業の仕組み

ここでは、特定の年次をイメージしたものではなく、4年間を通じて能力を身につけるようにした授業改善モデルであり、造形表現の歴史、方法、手段を理解し、構成、デッサン、アートプログラミングなどの専門技術の理解と併せて進めることを前提とする。

専門の理論と技術を統合するために、異分野、他大学、地域社会などとの間で協働しながらネットワークを形成していく。

到達度の確認は、作品を対面や学修支援システム上で公表して相互評価を行う。また、必要に応じてネットを通じて異分野、他大学の教員や地域社会などからも外部評価を受けることで、社会的な通用性を確認する（図1）。

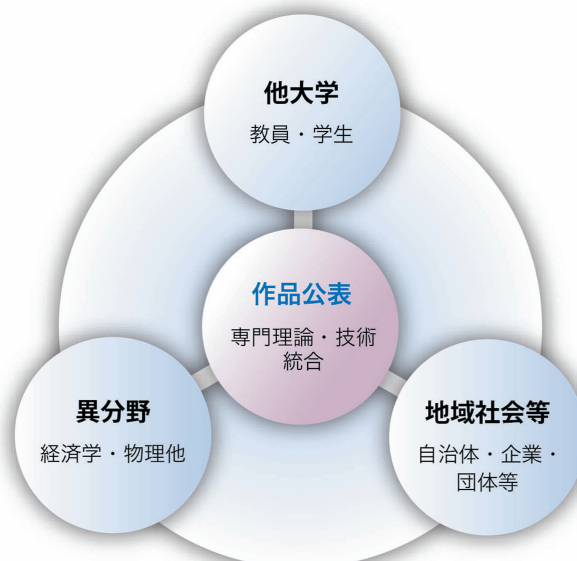


図1 授業の仕組み

2.3 授業にICTを活用したシナリオ

以下に授業シナリオの一例を紹介する（図2）。

- ① 造形表現の歴史、方法、手段や構成、デッサン、アートプログラミングなどの専門技術の理解が不足している場合には学修支援システムのサイトにおいて、学生の能力に応じたeラーニングを行い、上級学年生などのファシリテーターが学修を支援する。
- ② 作品や制作過程をネット上で可視化し、共有しながら作品の相互評価、制作過程のリフレクションを行いながら他の専門科目との連携を行う。
- ③ 異分野間で意味を共有できる幅広いテーマを設定し、オンラインでプロセスを共有しながら大学間の混合チームで制作を進める。
- ④ 地域や社会における自治体・学校・企業・団体などに関係を持ちながら、社会的に価値・意味のある課題に取り組ませることで、社会や市民生活の改善や発展に関与させる。

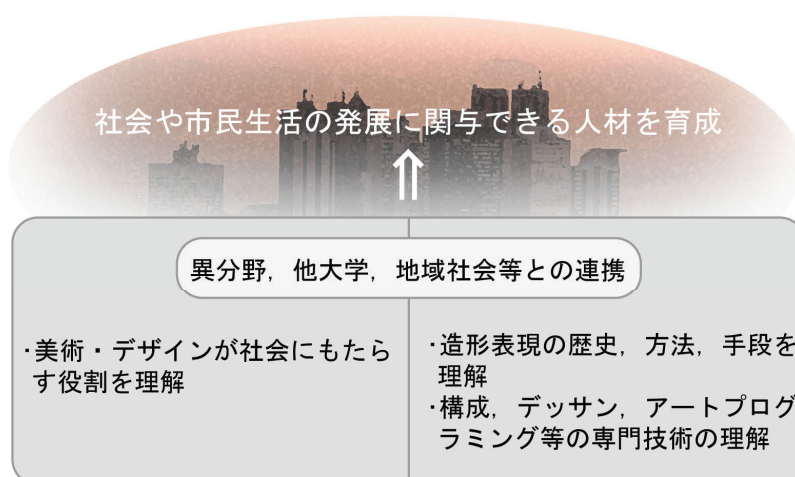


図2 授業シナリオのイメージ

2.4 授業にICTを活用した学修内容・方法

以下に学修内容・方法の一例を紹介する。

- ① 作品の相互評価や制作過程のリフレクションをネット上で共有し、相互評価を行い、視点と表

現の多様性を認識するとともに、客観的な視点で振り返りを行い、制作の方向性を明確にする。

- ② 大学混合チームでネットを用いて協働での制作を進め、それぞれの持ち味や役割を発見しながら視野を広げていく。その際、学修に有用な資料をネット上で共有し、データベース化する。
- ③ 異分野間で意味を共有できる幅広いテーマを設定し、オンラインでプロセスを共有しながら大学間の混合チームで制作を進める。

例えば、異分野の大学間でのコラボレーションとして、小学生向けの教材制作を教育系学生がコンテンツ制作、デザイン系学生がインターフェイスデザイン、情報系学生がプログラミングを担当して行う。ボストン、香港、日本の小学校教員と大学生が連携し、小学生の国際コラボレーションによるアニメーション制作を行うなど。

- ④ 社会との関わりの中で制作活動を体験させ、培った知識と能力を再認識させる。その上で、美術・デザインの役割や期待を理解させ、社会や市民生活の改善や発展に関与することを意識させる。

例えば、地元信用金庫の紹介による中小企業・商店などのWebページデザインに学生がグループワークで取り組み、地域との連携を行うなど。

2.5 授業にICTを活用して期待される効果

- ① 学修の過程をネット上で可視化し、共有することで、日常的な省察が可能になり、より広い視野での発想が可能になる。
- ② 異分野、他大学、地域社会などとの連携の中で、多数の助言・評価が得られるとともに、新たな連携の可能性が生じる。
- ③ 学修プロセスの詳細が見えることで、学生への適切な指導が可能になる。

2.6 授業にICTを活用した学修環境

- ① 異分野、他大学、地域社会などとの間でコンソーシアムを形成して協働するための教育クラウドの整備が必要になる。
- ② 対話やネットでチュートリアル型の学修支援を行う上級学年生によるファシリテーターの導入が必要になる。
- ③ 学外や学内他科に情報を公開し、意見を求めるための環境が必要になる。

3. 改善モデルの授業の点検・評価・改善

この授業の点検・評価・改善は、教員による意見・助言、学生の相互評価及び異分野、他大学、地域社会などからの意見・助言を取り入れながら発展的な学びができたかの検証を行うことで実施する。その際、ICTを用いて一定の期間、作品をネット上に公開して意見を求め、その結果を参考に、意見交換を行う。

4. 改善モデルの授業運営上の問題及び課題

- ① グループワークやコラボレーションを行うためのファシリテーターの育成と確保が必要となる。
- ② 学修履歴や作品の著作権などを保護するための体制やシステムが必要になる。
- ③ 異分野、他大学、地域社会などとの間で協働するために、コンソーシアムを形成するなど、他大学や外部との連携の仕組みを構築する必要がある。

第3節 改善モデルに必要な教育力、FD※活動と課題

【1】美術・デザイン分野の教員に期待される専門性

- ① 創作やデザインを通して個人や社会が向上していくことに使命感を有していること。
- ② グローバルな視野で多様な表現活動に積極的に関わること。
- ③ 新しい技術や表現方法の開発に意欲的に関わるイノベティブな姿勢があること。
- ④ 様々な分野とのコラボレーションを通じて表現活動できること。
- ⑤ ICTなどの教育技法を駆使して、発信型の教育ができること。

【2】教育改善モデルに求められる教育力

- ① 授業のカリキュラム上の位置付けを十分に理解し、教育方針に沿った授業を実施できること。
- ② 社会、歴史、自然、人間などの観点から、学生が主体的に対話の場を形成し、広い視野を獲得するよう指導できること。
- ③ 多面的な視点で創作や鑑賞を学修させるため、他分野の教員や専門家などの協力を結び付けられること。
- ④ 4年間を通じて造形表現や専門理論と技術に関する理解を深めるために、学修支援サイトなどを活用したeラーニングを実施できること。
- ⑤ 社会との関わりの中で創作活動を体験させ、社会や市民生活に貢献する志を育てられること。
- ⑥ ICTなどを活用して作品を公表し、学内外の評価を通じて到達度を確認し、改善できること。

【3】教育力を高めるためのFD活動と大学としての課題

（1）FD活動

- ① カリキュラムの全体像と当該授業の位置付け及び授業内容と教育方針との点検・評価の確認を組織的かつ継続的に行う必要がある。
- ② 学生が多面的な観点で主体的に考え、学ぶコーチング手法の研究会などを組織的に行う必要がある。例えば、グループや協働での学修、対話型授業の実践的指導法があげられる。
- ③ 創作や鑑賞の知見を向上させるために関連分野の教員や専門家を招くなど、学び合いの場を設ける必要がある。
- ④ ICTなどにより作品を社会に公開し、助言・評価を通じて授業改善に取り組む機会を設ける必要がある。

（2）大学としての課題

- ① ICTを用いた教育方法を支援する組織と環境を大学として統合的に整備する必要がある。
- ② FDの基盤情報として授業の録画、教材コンテンツ、作品のポートフォリオ、ネット上のディスカッションなどをアーカイブ化し、共有可能なプラットフォームを整備する必要がある。
- ③ 関連分野の教員・専門家などと連携した授業運営を組織でマネジメントする必要がある。
- ④ 地域社会との連携の中で実践的な創作活動を展開できるよう組織的な支援が必要である。
- ⑤ 大学が掲げる教育理念、教育目標を反映した教育方法や評価基準・方法の策定、社会における通用性などを達成するために人材の確保及び財政的支援を行う必要がある。
- ⑥ 世界を視野に入れた教育の質保証を持続的に行う責任がある。