

公益社団法人私立大学情報教育協会

平成26年第2回 CCC 美術・デザイン学グループ運営委員会 議事録

日時 平成26年9月10日(水) 10:30~12:30

場所 公益社団法人私立大学情報教育協会 事務局会議室

出席者 有馬委員、久原委員、井澤委員(遠隔)、宮田委員(遠隔)

事務局 井端事務局長、森下主幹

当日別紙

- ・平成26年第1回 CCC 美術・デザイン学グループ運営委員会 議事録
- ・平成26年度 CCC 芸術系グループ運営委員会名簿
- ・美術デザイン学教育におけるアクティブ・ラーニングの事例研究開催要項
- ・参考1:アクティブ・ラーニングとはなにか
- ・参考2:「学ぶ」から「できる」へー経営系科目のアクティブ・ラーニングー

議事概要

1. アクティブ・ラーニング事例研究の対話集会の進め方について

- ・開催内容、話題提供の内容検討

事例紹介というより、話題提供を中心にする。

ICTを前面に出さず、アクティブ・ラーニングの促進を目指す。

私情協 Web サイト掲載の事例紹介を出席者に事前に閲覧してもらう。

講演資料 VOD「主体性を育む授業とは(PBL 授業の重要性)」安西祐一郎 氏
長崎大学のアクティブ・ラーニング関連資料など

2. 研究対話集会の開催要項について

プログラムの時間配分は、(1)(2)で1時間(3)(4)で1時間とする。

プログラム(2)の話題提供の①は、宮田委員のワークショップとする。

宮田委員のワークショップは、2年生による1年生の授業サポートや海外の学生とのコラボレートが特徴となっている。詳細は、日本教育工学会論文誌がオンラインで公開している以下の論文にされている。

「ワールドミュージアム：志を広げる多文化異年齢コラボレーション」

<http://ci.nii.ac.jp/naid/110009684859>

さらに、もう1件を委員から話題提供する。

各委員から、大学の授業の中でアクティブ・ラーニングを取り入れた例が紹介された。

有馬委員の話題：

実習基礎 A,B

1年生、前期終了前、7月、月曜4コマ2回計8コマを使い、大学のよいところを探して、プレゼンテーションする。5-6人程度で10チームに分かれて、取材、収集、スケッチ、写真撮影、資料の考察、ドキュメント作成、PCによるプレゼンテーションを行う。

久原委員の話題：

メディアリテラシー（2年次科目）

グループに別れて、特定のテーマに関するニュース番組を作成する。街頭インタビューから特定の意見を抽出して、特定の意見の主張する番組を作成して、情報操作の体験をする。

井澤委員の話題：

週末に千葉県在住の客員教授モンキーパンチさんに神戸のキャンパスにきてもらい、演習的に授業をすすめる。時には、スカイプのこともある。

特別研究授業 集中講義（不定期）

卒業後、漫画家を目指す学生は、東京の編集社を回る。この授業では、大手、出版社が5-8人がキャンパスにきてもらい、産学協同で、実際の社会の問題点をディスカッションする。学生は納期にあわせて自分の漫画制作し、編集者に売り込む。編集社から講評をもらう。一度に10名ほどの学生が参加する。

丹後地方のバスラッピングをデザインする演習

京丹後七姫キャラクターと自然をテーマにしたバスラッピングのデザインを行う。公募をかけて、学生に作品を募る。約10件の応募の中から4-5件が採用される。

井端事務局長からアクティブ・ラーニングの3要素の説明があった。

1. 多様性

様々な視点から見る。異分野で学修する。コラボレーションの必要性。

2. 協働

一人ではできない学び。複数のグループで学び合う。

3. 主体性

自ら進んで、答えのない世界にチャレンジする。既成概念にとらわれない。

議論の結果、井澤委員による丹後地方のバスラッピングの演習を話題提供として採用する。2件の話題提供は以下の通りとした。

① 「異年齢・多文化コラボレーション視覚表現学修」宮田義郎 氏

② 「地域創生に連動したワークショップ型デザイン学修」井澤幸三 氏

③ の「参加者による話題提供」については公募する。

応募者の予定として、有馬委員の提供した話題の「実習基礎 A,B」について、授業担当の助教の先生があげられた。

その他のプログラムの担当は以下の通りとした。

(1) 開催趣旨：有馬委員

(3) 意見交換の司会：久原委員

以 上