

令和6年度 第3回美術学科 FD 研修会報告

日 時：令和6年9月6日（金） 10:00 ~ 12:00

A棟 214 教室

出席者 権田・堀・新井・本山・和田・大谷・大場

進行 新井

テーマ 令和6年度前期授業における適正な成績評価と学習成果のアセスメント

前期授業のGPA値の分布資料をもとに、①学生のパフォーマンスに対する適正な成績評価 ②教員間の成績評価基準の平準化 ③成績状況に応じた適切な学修支援等について検証した。まず、新井から「評価基準の平準化と教える技術の三分類」というテーマで話題提供を行った。授業を進めるにあたり、学力の三要素である、技術・知識の習得、主体的・協働的な学びの態度、そしてそれらを基にした思考・判断能力の向上をどのようにカリキュラムの中で実現し、それらの獲得と評価がどのように結びついているかについて、他の学校の例などを交え発表した。またこれらを踏まえ、これから迎える認証評価において美術学科の学習成果とは何かを考える、ということもテーマとして示した。

成績評価基準の平準化という点において、美術学科で開講された科目において著しく偏りのある評価はなく、一定の共通した評価基準が共有されている。年に一度の非常勤講師との会議等を通して、継続的に共有していく。

2年間の美術教育の成果は、資格や免許の取得数のように明確に見えるものではなく、専門性を活かしたキャリア形成も必ずしも就職率に直結するものではない。美術学科の学びをどのように評価し、就職率以外の成果をどのように示すかについて検討していく必要がある。各教員が前期授業を振り返り意見を述べた上で、後期に向けた手法の共有を行った。また学習評価シートの見直しや、新たな評価項目の追加を行い、一般教養や自己理解を測る手段としてのポートフォリオの導入等も継続して検討していくことを確認した。



○以下、各教員の発言を抜粋

【本山】 デッサンは積み上げによる画力の向上を実感できる評価方法が機能しているが、油画・日本画の演習では、放課後残って制作するなどの主体的な取り組みがやや弱くなっている。今後、主体的な取り組みをどう育てるかが課題である。

【堀】 現代芸術論では、美術作品を見るだけでなく、その背景を理解することが学習成果であると考えている。ただし、15回の授業を1回のレポートで評価するのは不足しているとの指摘があった。

【和田】 コンピューター表現演習1において、SとA評価が多く、受講生の能力差が大きいため、評価とソフトの習熟度にギャップがある。今後、習熟度別の授業方法も検討する必要がある。また、ゲーム映像演習に関しては、3D技術やゲームエンジンの習得に時間がかかるため、教員間の到達目標の認識に差がある。公開オーディションの実施時期や方法の見直しも検討すべきだと感じている。

【大谷】 デザインでは、テーマを明確にすることで公開オーディションでの作品の質向上が見られた。ウェブページ演習では、ソフトの習熟が学習成果だが、美術の学生は美的センスや見栄えにこだわるあまり、苦戦することがある。授業の到達目標のすり合わせが必要だと感じている。

【大場】 デザイン論では、グラフィックデザインだけでなく、広い視点での課題解決型デザイン思考を扱っているが、授業の目的が一部の学生には伝わっていないと感じる。

【権田】 イラストレーション演習では、アナログ画材を用いてスケッチ技術を習得し、イラスト制作を楽しむことを目指している。授業の開始と終了時に自己評価を行わせ、その達成感が得られていると感じている。

【新井】 キャリアセミナーは、半分が就職に関する情報提供であり、学習成果の評価が難しいと考えていたが、今回のFDを通して、どのように評価し、何を身につけさせるかを再考する必要があると感じた。また、サブカルチャー論では、持ち込みテストを行っていたが、学生が自分の言葉で大まかに表現できるよう、試験方法の見直しを検討している。卒業制作等の実習では、実技や知識の獲得が進んでいるが、展示やレイアウトに関するアドバイスが大きな位置を占めているため、過剰な指導を避け、主体的な判断力とのバランスを保つことを意識していきたい。