

1、教育の理念

志高く、芸術を深め人生を豊かにするには
どのようなことを見つめ、深めていくべきかを根底に考える。

美術領域で学ぶ為に必要な基礎習得を行う。表現に必要な描写力・造形力・考察力を身に
付け、研究制作を重ねることで発想・展開・構築を繰り返し自身の原点を見つける。
日本画分野では素材研究・技法研究と表現の可能性を専門に行う。
古典研究では絵画の調査と模写を通じ、古美術の基礎的な素材・語法・構想を学び
文化財保護の視点からも古美術の重要性と考察する。

2、担当授業の概要

美術表現 I - A

美術表現 I - B

美術（コンテンポラリーアート）IV-A

美術（コンテンポラリーアート）IV-B

造形 I A（日本画）

造形 I B（日本画）

日本画研究 I

日本画研究 II

3、教育の方法

●美術表現 I - A、美術表現 I - B

人体画／描写力を身につけ、絵画的表現に結びつけ素材と表現の研究を行う。

風景画制作／基礎描写力を身につけ、絵画表現の素材と表現研究を行う。

静物画制作／基礎描写力を身につける。絵画表現の素材と表現研究を行う。

日本画基礎／日本画技法の基礎を習得し、紙本絵画制作の表現の幅を広げる。

洋画基礎／洋画材料の物質的体感を通し、プロセスを学ぶ。

立体基礎／立体制作を実践的に学ぶ。

「自己のテーマと日本画表現」課題を自ら確認し、日本画制作（絵画制作）を通して日本画表現の可能性を探る。各自の研究テーマの方向性を基軸に作品制作を行い、研究課題を明確にする。日本画について高度な技術・技法を習得して、さらに知識と認識力を育成して内容を深く研究にする。

●美術（コンテンポラリーアート）IV-A 美術（コンテンポラリーアート）IV-B

身の周りの事象と向き合い、時代と伴走する表現を実現する。

授業の達成目標としては 作品プランに基づき、4年間の集大成に相応しい作品の制作を目指す。前期に練ったプランに随時修正を加えながら、卒業制作展に向けて制作する。創造性と高い技術を体得する。アトリエでの試作展示をもとにプレゼンテーションやディスカッションを行ない、表現の質を高める。 個々で深めてきたテーマで制作する。

●造形 I A（日本画）、造形 I B（日本画） 日本画研究 I、日本画研究 II

日本画制作を通して日本画表現の可能性を深く探求する。

自己の研究テーマをより深く追求し、研究課題を明確にする。日本画について高度な技術、技法を習得して、認識力を育成し、発想の展開を行い技法の研究と表現の可能性を模索し完成度の高い作品発表を行う。古典研究では模写を通じて古典技法の重要性を考察する。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

授業アンケートは結果も良く、学生自らが積極的に取り組んでいる様子が見て取れる。

今後も現状を維持しつつ、学生の個々の希望に沿った指導を心掛けていきたい。

コロナ禍では控えていた学外での研究発表、鑑賞等も積極的に行っていきたい。

5、今後の教育目標

学生個々の個性と表現の感性を大切にし、芸術表現の基礎力を身に付けることで自己表現を深め、幅広く研究への導入を行う。その目標をカリキュラムに反映させ、より良い環境と教育を目指す。

1, 教育の理念

幅広い芸術表現を研究領域として表現の原点を追求し、それぞれの研究者と学生たちが相互に関わり合い深く研究のびのびと活動できる環境を目指す。また個性を大切にし、自身と向き合う中で芸術表現を模索していく。そうして美術とは何か、芸術とは何か、何故表現をするのかという本質的な問いかけを含む教育における芸術理論の根幹を追求していく。以上が名古屋造形大学美術表現領域の教育の軸である。

各自が個を深めオリジナリティを探究すること、深めた個の価値観が出合うことのできる「ひらかれた場」をつくることが重要である。正解がひとつではない芸術に真剣に取り組み自分なりの解を探究していくことは、生きる上でのさまざまな局面においても、自ら思考する力の礎となるはずだ。

2, 担当授業の概要

2022年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

修了制作（洋画）大学院 1名	修了制作（先端）大学院 3名
先端表現研究Ⅰ大学院 1名	先端表現研究Ⅱ大学院 1名
洋画研究Ⅰ大学院 3名	洋画研究Ⅱ大学院 3名
美術表現選択演習ⅢA-1（洋画） 24名	美術表現選択演習ⅢA-2（洋画） 24名
美術表現選択演習ⅢB-1（洋画） 24名	美術表現選択演習ⅢB-2（洋画） 24名
美術（洋画）Ⅲ-A 2名	美術（洋画）Ⅲ-B 2名
美術表現Ⅰ-A 40名	美術表現Ⅰ-B 40名
美術表現Ⅱ-A 42名	美術表現Ⅱ-B 42名
美術（洋画）Ⅳ-A 12名	美術（コンテンポラリーアート）Ⅳ-A 2名
美術（洋画）Ⅳ-B 12名	美術（コンテンポラリーアート）Ⅳ-B 2名
美術表現選択演習ⅡA-1（洋画） 23名	美術表現選択演習ⅡA-2（洋画） 23名
美術表現選択演習ⅡB-1（洋画） 23名	美術表現選択演習ⅡB-2（洋画） 23名

3, 教育の方法

『見ること、制作すること、考えること。』のサイクルを軸に実技授業を展開している。

画材の基礎知識や技術の習得だけでなく、個を深めオリジナリティの探求をしていくために必要な思考／試行を育むことを目指している。

『見ること』はフィールドワーク、リサーチなど、探求心を養い、高等学校までの学習指導要領における「共通事項」を獲得していく役割を担っている。

探求の過程において、課題の発見と解決に必要な知識及び技能を身に付けるためにはまず見ることが重要である。

『制作すること』は創造的な表現を工夫したり、芸術のよさや美しさを深く味わったりすることを実感を伴って経験する機会でもある。身体性を伴った創作活動は実社会や実生活と自己との関わりから問いを見だし、自分で課題を設定し、情報を集め、整理・分析して、まとめ・表現していく態度を養っていく。美術教育、研究の軸となる部分である。

『考えること』は言葉にすることでもあり、社会性を持ち、表現をひらいていくことに繋がる。それぞれの価値観を共有していくことで、感性を高め、心豊かな生活や社会を創造していく態度を養い、豊かな情操を培っていく。

4, 学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

学生による授業アンケートの結果は平均点ほどだが、私の授業に概ね満足しているようであった。授業で出された課題だからと受け身で制作するよりも、自分の考えを積極的に表し制作に取り組む学生が少なくない。課題の導入の際、美術史や名画だけでなく、開催中の展示を紹介するなどに努め、実際の展覧会や作品が見られるように工夫した。同じく活躍する地元のアーティストや現存作家と対面できる機会も紹介出来た点は学生にとって有意義であった。

改善点としては、制作期間の半ばでも中間講評などを設けて改めて集中出来るような工夫が必要だと感じた。また、授業時間が重なり、複数学年の指導や講評会に追われるなど、余裕のある質疑の機会をつくれなかったため、不満に思う学生もいた。

5, 今後の教育目標

実技授業にもワークシートやアイデアスケッチでの問いや仮説の設定や計画・目標の設定など具体的な評価項目を可視化させていくことが必要になっている。制作途中や完成後の自己評価とのつながりも含めて自ら振り返ることができるような教材を開発し、運用と改善に取り組みたい。

同時に、生涯にわたり芸術を愛好する心情をいかにして育むかを具体的に考えていくこと、さらに分野を横断した視野を持つための課題についても取り組んでいきたい。

2022年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

美術表現領域

教授 高橋 綾子

1、教育の理念

芸術系大学としての本学は、造形力を身につけ磨き高めていく創作と研究において、自己実現のみならず他者を慈しみ共に生きていく力を醸成することを使命・目的としている。このことは芸術に期待される普遍的な価値であり、そこでは芸術に関わる歴史観と同時代の社会状況を認識する思考力と、積極的に人と社会を結びつける創造力を醸成することが求められている。創作と発表行為に自己批評的な観点が連動し、さらに豊富な鑑賞体験を伴うことによって、創作活動が自己完結することなく、社会に開いていくことである。芸術教育に携わる自らの指針として、「制作・発表・批評・記録」の連環を芸術教育の場で実践することを理念としている。

2、担当授業の概要

学部では1年次の導入講義、創作活動が地域社会に開いていくことへの自覚を促す講義と学外実習、美術領域においては制作のための思考と展示を主眼としたスタジオゼミ、そして博物館学芸員資格取得のための「学芸員課程」を担当している。大学院ではアートマネージメントと教育普及等に関する専門教育を行っている。

社会の中のアート&デザイン 83名（うち3名は他大学）

キャリアデザインR 119名、再履修 3名

キャリアデザインS 183名、再履修 1名

博物館概論 29名

視聴覚教育メディア論 46名

博物館経営論 37名

館務実習Ⅱ事前・事後の指導（3年） 36名

館務実習Ⅱ事前・事後の指導（4年） 27名

博物館実習Ⅱ（館務実習） 26名

学外フィールドワーク 36名

美術表現Ⅱ-B（通年） 2名

美術表現Ⅲ-A（通年） 1名

アートマネージメント（院） 9名

芸術計画研究Ⅰ、Ⅱ（院）（通年） 1名

修了制作（芸術計画）（院） 1名

2、教育の方法

1年次の導入授業である「キャリアデザイン」や、学芸員課程の1年次の「博物館概論」などでは、授業の序論としてなるべく最新のデータや時事的なトピックスを示し、同時代意識と関心を促すように心がけた。主にパワーポイントを用いた講義形式であるが、特定の教科書をなぞるだけに**な**ることを避け、適宜動画なども活用している。2年間休講となっていた「学外フィールドワーク」が2022年度に再開され担当した。コロナ禍への配慮をしたうえで、岐阜市、美濃市、犬山市、常滑市へ出向き、地域資源とまちづくりをテーマにしたフィールドワークを企画、随行した。今後はフォローアップの講義や訪問先での実習も、より幅広く魅力的な内容で実施していきたい。さらに学芸員課程においては、自身が担当する科目以外の非常勤講師(現役の美術館学芸員もしくは経験者)の人選や連携にも取り組んだ。2022年度は「博物館展示論」「博物館資料論」「博物館経営論」の合同講義を行い、大学ギャラリーでの企画展の関連事業として一般に公開する試みも遂行できた。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

回答率があまり高くないので断定できないが、学芸員課程の資格科目を中心にどの科目も概ね良好な反応であり、特に問題が指摘されていない。講義科目であるためか、「B-6 あなたは予習復習をしましたか?」の回答は3.5程度であった。このことは、教員側が積極的に参考図書や教材の指定をして、予習復習を推奨するように心がけるべき課題と認識し、改善をはかりたい。また「B-8 質問の機会は十分にありましたか?」については3.8-4.0であり、やや低い。授業時間の90分間を講義でフル活用しているためであると解され、個別の質問は授業後の休憩時間など限られた対応となり、時間外にTeamsでのチャット機能で随時対応した。しかし実務的な内容が中心となるので、より講義の内容に関する質問が誘発できる配慮が必要であろう。科目によってはもっと質疑応答や、ディスカッション形式の時間をもっと増やしていくなど改善していきたい。

5、今後の教育目標

新キャンパス移転を経て、今後ますます大学が立地する地域社会との関係や、現場性をもった教育の実践が有効となり、ますます重要な意義や期待を担うと考える。大学ギャラリーやアートストリートのスペースやホールを活用した展示や講座などの企画運営を、学芸員課程や大学院での授業やゼミを中心とした教育活動のなかで実践していく所存である。そこでは学生たちの創作と普及、批評と記録をつなげながら、芸術系の学生が苦手意識を抱く傾向にある言語能力の開発にも寄与していきたい。なお学芸員課程に限らず、美術館や博物館でのゼミや展覧会企画や運営、編集物の制作、さらには魅力的で刺激的な学外の特別講師の招聘にも積極的に取り組むこととする。創作と思考のために、豊かな鑑賞力を培い、その喜びや緊張感を得ることのできる機会を、授業の内外で開発、実践することを目標とする。

造形学部造形学科
美術表現領域
特任教授 小林 亮介

1. 教育の理念

視覚芸術の表現者は、空間の中での自らの眼の位置について考え世界と自分との関係性について考察することから逃れられないが、この哲学的な問いこそが、取りも直さず視覚芸術の核心にあるべきものと考ええる。

視覚表現の基礎となるデッサンにおいては、ともすれば、単に対象を上手く画面上に描く技術と捉えがちであるが、自らの眼の位置から対象がどのように見えているのかについて先入観を排除して捉える技術の獲得を目指すことが重要であり、それによって得られる空間認識力の強化がその後の各専門領域での専門性の深化につながると考える。

また、表現に関する指導においては、なぜその表現に至ったのかについて深く掘り下げて考えることを促し、自らの専門領域での活動を行う上で、生涯を通して根幹となり得る考え方に到達することを目指す。

2. 担当授業の概要

前期

美術表現選択演習A

受講者：34名

後期

美術表現選択演習B

受講者：30名

後期

プロジェクト科目「アートフィールド」

受講者：11名

3. 教育の方法

美術表現選択演習A「静物デッサン」、美術表現選択演習B「人体デッサン」においては、最初の授業の際に、1.今まで描いたデッサン（木炭紙や画用紙に描いたもの）の枚数、2.高校の美術教員、画塾の講師など、どこで誰に指導を受けたか、3.苦手なところや、今後強化したいところ、についてのアンケートを行い、回答を参考に指導を行った。

授業中には常に1人ずつ回りながら、各自の習熟度にしたがい最適な指導を行うよう心がけた。また、対象の形の捉え方、構図のとり方、画材の使い方、対象と眼の位置の関係によるパースペクティブの変化等について分かり易く作成した画像をプロジェクションするなど、随時資料を提示しながらレクチャーを行った。さらに、最終日には、あらかじめ提出された作品（複数）を写真撮影し批評を書き加えたプリントを作成し、受講生一人ひとりに配布した上で講評を行った。

プロジェクト科目「アートフィールド」においては、野外展の参考画像をプロジェクションしながら解説し、過去の「アートフィールド」の展示の様子や作成資料についても提示し、解説を行った。

また、常にディスカッションを行い、授業時間外ではLINEでのやり取りやTeamsに参考資料をアップしたりしながら展覧会の実施に向けて準備を進めた。

学生が主体的に動くことがこの授業の主眼でもあり、こちらから決めてかかることを極力避けながら、必要に応じてアドバイス・指導を行った。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

現状（2023年1月16日現在）では前期のアンケート結果しか出ていないが、思いのほか高評価を得ることが出来た。指導に関しては今年度の指導を基本に、さらにきめ細かく行って行きたい。

望むらくはデッサンに相応しい環境で授業を行いたい。レクチャー室の照明はデッサンに全く相応しくなく、不自然な陰影が出来たり大切な中間トーンが得られないなど、せっかく意欲的に取り組んでいる学生たちの能力を伸ばせる機会を失ってしまっている。

非常に残念であり、もっとも改善すべき点はここにあると思う。

5、今後の教育目標

基礎教育の重要性についての受講生の理解を深め、彼らが納得した上で授業に取り組めるよう尽力して行きたい。また、当講座で身に付けたことがその後の各専門領域での自律的な活動につながるよう動機付けを行って行きたい。

いずれの授業でも、個々の受容力や意欲を十分に見極めた上での指導を行ってゆけるよう努力したい。

2022年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
映像文学領域
准教授 石川 俊樹

1、教育の理念

プロ漫画家を育てることが具体的な目標ではあるが、領域制とともににより幅広い学生層を受け入れるにあたって、漫画に限らずあらゆる分野に活用できるような普遍的なストーリーテリングの理論を研究する事。物語を作るためには人間の営みだけではなく、物の仕組みや自然界のあり方など広範囲の知識と理解が必要である事をもとに、自分が描きたい作品を思いつきと手グセだけで終わらせない、世界に一步踏み込んだ深い作品作りに好奇心と根気を持ってアプローチしていく指導とサポートをする。

2、担当授業の概要

映像文学Ⅱ-A (16名)

映像文学Ⅳ-A (22名)

映像文学選択演習ⅡA-1、ⅡA-2 (15名)

映像文学選択演習ⅢA-1、ⅢA-2 (22名)

映像文学Ⅰ-B (23名) (36名)

映像文学Ⅱ-B (15名)

映像文学Ⅲ-B (23名)

映像文学Ⅳ-B (22名)

映像文学選択演習ⅡB-1、ⅡB-2 (16名)

映像文学選択演習ⅢB-1、ⅢB-2 (21名)

3、教育の方法

学年ごとにストーリーに対するアプローチは変わる(もちろん個人差あるが)。

1年時は未経験者も含めまず自分の考えるストーリーを形にすることを主眼とし、基本的な画力と演出理論を学ぶ。ただしページ数指定や内容は制限せず、自分のストーリーを表現するのにどれほどの創作カロリーを必要とするのか、身を以て経験させる事が重要である。

2年時はより具体的なコマ割りや必要な描写を習得すると同時に映像作品を観てそのストーリー構造を解析し、エンターテインメント作品がどのように成り立っているのか学ぶ。

3年時は出版社への投稿をメインに、自分のアイデアをエンターテインメント商品としてのクオリティに上げていく。一対一のネームセッションを通じて個別のアプローチと可能

性を探る。

4年時は個別面接によって作家志望か就活するか決めた上で卒業制作を進めていくが、メインの目標は投稿や出張編集部企画を通した具体的な成果である。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

評価は概ね平均もしくは平均以上の評価だったが、学生個別の進捗では授業によってはフォローアップが甘かったかもしれない。個別ネームセッションも基本的には希望者から行っていたので、全く発言しない、もしくは進捗が著しく遅い学生との意見交換の機会が少なくなる事は今後改善すべき反省点である。

5、今後の教育目標

今の学生は好きなものに対する執着はすごいのに、経験を広げるような読書や映画に対する興味が薄い。特にストーリー構造を学ぶのに最も有効な映画では、実写映画を観ている、もしくは興味を持つ学生が思いの外少ないのが現状である。

本来映画は大学時間外に自主的に観るのが望ましいが、上記のような理由から映画を題材としたストーリーの構造解析は今後も強化していきたい。

また学生の持つアイデアのリアリティの底上げをしていく意味でも背景描写や演出意図についてゲームやアニメからだけではない、観察力と取材精神を活かした画面作りをカリキュラムに積極的に組み込んでいきたいと思う。

1. 教育の理念

人間は、すべての人が違う性質を持って生まれてきます。そしてアートは、その人それぞれが持つ個性を伸ばしていくことに特化した活動であり学問です。アートを学ぶことによって、個々人が違うことを認め、それを尊重できる新しい社会や人を作っていくことが大切であると考えます。

2. 担当授業の概要（受講人数）

- ・色彩基礎（95人）（内容／色彩／筆触を分解し、絵を組み立てる基礎を学びます。）
- ・ドローイング／作品制作（24人）（ドローイングの作成を通じて、作品の成り立ちを学びます。）
- ・現代美術演習（1人）（平面／立体／デザインの3つの課題を経験し、アウトプットの方法を学びます。）
- ・取材／作品制作（7人）（作品制作を前提とした取材の仕方を学びます。）
- ・物語／作品制作（9人）（物語を伝える作品形式を研究します。）
- ・紙と絵と言葉（45人）（zineの歴史からオルタナティブな生き方、発表の仕方を学びます。）

3. 教育の方法

授業内で、今現在行われているアートの展示、イベントを見せることが重要でです。学生が自分が制作している作品と、世の中に今出現しているアート作品がダイレクトにつながっていることを知ることで、自分自身の作品の社会的な位置を自分自身で決定していくことができるようになります。アートの役割は多様化しており、作品発表の場所、メディアは広がっています。全員違う道に進むことは自明なので、個別に対応をしていく必要があります。

4. 学生からの評価と授業改善の努力

実際のところ授業アンケートで読み取れることは少ないと感じます。私の担当は実技の授業なので、授業中に学生全員と話すこととなります。その際に色彩基礎の授業を受けた学生から、「筆を使った経験がなかったので、もう少し詳しく絵の描き方を教えて欲しい」、「配色について詳しく知りたかった」という意見が出ました。今学期は、1枚の絵を描く過程を写真に撮り、筆の使い方、絵を描くときのポイントなどの解説を行い、色彩についてもニュートンとゲーテの色彩論の説明を取り入れ、既存の作品の中で色彩がどのような効果をもたらしているかを見せました。

5. 今後の教育目標

色彩基礎については、来年はシュタイナーを通して色彩の内面的な力という方向からも解説できることを目標にします。紙と絵と言葉では、他の学校との連携展示を目標とします。スタジオでは、個人として活動を続ける具体的な方法を来年からは紹介していく予定です。

2022年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
映像文学領域
准教授 吉川 隆之

1、教育の理念

本学が建学の精神である「同朋精神」を「共なるいのち」を生きることと言い換えて、教育現場に反映している点を踏まえ、学生たち、そして私自身が「共なるいのち」を尊重しながら自己を確立していくために、以下を重要な考えとしてとらえている。

それは、他者への尊重は他者との対話から始まり、他者への対話は自己との対話から始まるという認識である。

この「自己との対話・他者との対話」という一言を、在学中の4年間をかけて説明していくことが教育の理念につながると考えている。

私が専門分野として教えている3DCGに細分化すると、3DCGは道具(手段)であり、目的や表現する媒体(例えばグラフィックデザイン、イラストレーション、マンガといった特定の制作ジャンル)とは異なることが、この分野の特徴である。目的のために集まるゼミと異なり、道具(手段)で集まり、目的が異なる形で各ゼミ生が制作を行うスタイルを採用する理由としては、3DCGという道具が本学において最も難しい技術を要する道具の一つと位置付けられる為、習得までに専門的な技術を伝える時間を要する為である。

また、昨今の現状において3DCGという多様な表現手法を模索する研究に対し、とりわけゲーム業界、アニメ業界での需要、必要性が際立っており、学生たちもそのような趣向が強いこともあり、上記に重きを置いた教育を現状行っている。しかし、単に「技術を習得する場として」ではなく、自身の経験と技術を用い、社会に如何に貢献していくか、というテーマを念頭に置き、技術習得を行いながら「自己との対話・他者との対話」と行うことが私のミッションと考えている。

2、担当授業の概要

映像文学ⅠA(3DCG基礎)	50名	
映像文学ⅡA(CG)	20名	
映像文学ⅢA(吉川スタジオ)	13名	
アニメーション・CGⅣA	8名	
映像文学ⅠB(CG)	22名	
映像文学ⅡB(吉川スタジオ)		16名

映像文学ⅢB(吉川スタジオ)	13名
アニメーション・CGⅣB	8名

3、教育の方法

私が専門分野として教えている 3DCG に細分化すると、具体的な教育内容としては大きく 2 点に分けられる。

1、3DCG ソフト、及びそれに付随するソフトの習得との習得

2、1 を用いた制作物の指導

上記を指導するにあたり、1,2 年期と 3,4 年期で教育の内容を無段階的に移行する方法をとっている。

1,2 年期においては「再現性」「脱落者が出ない」の 2 点に重点を置いている。これは、初期のタイミングで領域の学生全員に同等の 3DCG 教育を行う際に、個々のスキルやモチベーションの差異にかかわらず一定のレベルに到達させるためのレジュメづくりや質問に対する回答指導を行うことで担保している。そして、大多数が初めて触れる道具に対する苦手意識を払拭し、楽しみや感動体験、成功体験を感じてもらうことを主な目的としている。

3,4 年期においては、将来 3DCG を道具として制作活動を行うことを選んだ学生たちが「何を作りたいか」という目的を明確に出せるように、そして、「作りたいものを作れるように」学生たちに寄り添い、伴走する方針を取っている。

学生たちの喫緊の課題として常に意識されている卒業後の自身の身の振り方についても、就職指導など具体的な傾向と対策を行う場合もあれば、作家的な制作者として、自身の制作スタイルの確立など、個別の対応を行いながら、大学ならではの学び方を学生たちと共に模索を行っている。

特にデジタルメディアでは潮流が速く、描画技術の進歩や AI の進化など新しい要素と常に向き合わなければならず、指導者自身が情報の更新を行いながら時代の空気と学生のニーズを汲み上げ、一つ所に留まらず、しかしながら変わることのない根源的な要素にも意識を向けつつ指導を行っている。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

前述の通り、1,2 年期と 3,4 年期で教育の内容を無段階的に移行する方法をとっている。

1,2 年期においての評価は「3DCG は難しいけれど楽しかった」「分かりやすく質問に対し丁寧に回答してくれる」といった好意的な感想が多くみられる。昨年度 1,2 年期の授業評価アンケートの結果もおおむね平均値かそれ以上の状況である。今後もこうした回答が多く並ぶように、レジュメの正確性を上げるための改善や、ソフトのバージョンアップに対応していくための修正作業を適時行っていく。

3,4 年期に関して、昨年度の授業評価アンケートの結果は就職指導に関する回答が多く、その場合、教員に対してではなく、自身の目標達成度に対する自己評価の色合いが強くなり、同時に属人的な回答となる傾向がある。総じて、個々人の目標達成のために教員として行える指導を徹底していくことで、学生たちの自己実現の一助となるため個別指導を行っていくことに尽きると考える。

5、今後の教育目標

引き続き、

1、3DCG ソフト、及びそれに付随するソフトの習得との習得

2、1 を用いた制作物の指導

を行いながら、「自己との対話・他者との対話」というゼミの核となるミッションを遂行していくことになるが、具体的な施策として、学生たちと共同で行うプロジェクトに重点を置いていきたい。というのも、私自身の直近の研究テーマがアニメーション制作であったことに対し（これは前コースが「アニメーション・CG コース」であったことにも関係する）、学生の思考が、ゲーム的、及びリアルタイム（双方向）思考に偏りつつあるか、そのような思考を持った学生が「ゲーム業界出身」という肩書を持つ私のもとに集まる傾向にある。

このような現状を鑑み、私自身も近年のリアルタイム技術、ゲームエンジンの技術を取り込み、更に学生たちの制作に密接に（共同で行うことも検討している）かかわることで、時代のニーズに合った技術や志向の提供を行っていきたいと考えている。そしてそのような制作活動を、社会や産業に貢献出来るプロジェクトに発展させていくことが今後の目標と考えている。

以上

2022年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
映像文学領域領域
講師 三輪布巳子

1、教育の理念

教育の理念として、本学の建学の精神「同朋和教 共に生き、共に学ぶ」と 芸術の人や社会における役割「人々に感動や生きる喜びをもたらし人生を豊かにし、社会全体を活性化する」を根幹としてエンターテイメント分野の表現・可能性を研究し教育につなげていくことを理念とする。コミックイラスト分野は視覚的な表現だけでなく、感情・思想・歴史など目に見えず、伝達困難な分野においても多くの可能性を秘めている。絵画的表現からデザインの伝達表現、映像における没入型表現など今後も進化を続ける表現媒体を学生・様々な分野の教員と共に対話し、研究し模索して行ける学びの場を作ることを教育の理念とする。

2、担当授業の概要

- ・映像文学 I -A (Aクラス) 25名
- ・映像文学 I -A (Bクラス) 25名
- ・映像文学 I -A (Cクラス) 25名
- ・映像文学 I -A (Dクラス) 25名
- ・映像文学III-A (三輪スタジオ三輪ゼミ) 12名
- ・映像文学III-A (三輪スタジオ加藤ゼミ) 11名
- ・イラストレーションデザインIV-A 10名
- ・マンガIV-A 1名
- ・アニメーション・CGIV-A 5名
- ・メディアデザインIV-A 2名

3、教育の方法

コミックイラスト分野の教育方法は学年別に目的を配する。1年次では分野の歴史と社会における役割を基礎知識として学び、表現の基盤といえるキャラクターデザインを実践。2年次ではよりエンターテイメント性の表現を背景描写・デザイン配色・タッチ表現をデジタルソフトとアナログ画材双方からの制作を通して自身の特性獲得と目標とする。3年次では卒業後の自身の進路を見据え、自身のテーマ・表現をまとめるポートフォリオ制作

と、公募や産学連携・ソーシャルツールを通じた社会への表現発信と分野表現のスキルアップを実施。4年次では3年次までの集大成として自身が社会と表現を繋ぐためのテーマを設定し、卒業制作作品を表現方法にとらわれず制作を実施する。

1年次では座学・制作演習を主とし、2・3年次では制作演習・分析を主、最終4年次では自己表現の昇華を卒業制作を通してここへの対話とアドバイスをを行う。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

1年次授業は同内容をA～Dクラスで実施しているため、総評的な平均評価を記載。3年4年次はコミックイラストレーションゼミとして他コース生でコミックイラスト分野を学びたい学生がつつのった複合ゼミを実施したため、美術・マンガ・アニメーションCG・イラストレーションデザイン・メディアデザインの学生の総評的な平均評価で記述を行いたい。設問内容についてはⅠ：授業の目的・内容についてⅡ：学生の授業への参加状況についてⅢ：教員の授業方法や態度については平均値以上の為、自身の対応が必要と感じたⅤ：学習の達成度、授業への満足度、Ⅵ：自由記述を中心に、分析を行う。

[アンケート集計結果]

○良かった点

- ・ 授業の進行速度
- ・ 授業資料の趣旨と理解への資料提示と説明
- ・ 授業への出席意欲
- ・ 新たな知識や技術の習得
- ・ ここがアドバイスを受ける機会の確保
- ・ 教員の説明の明確さ
- ・ 教員の熱意
- ・ 全体としての満足

○改善すべき点

- ・ リモート時の教員の声の不明瞭
- ・ 制作、研究の目標達成が一部学生ができなかった

[アンケート結果からの分析]

○良かった点

1年次については、去年アンケート時の授業スピードの遅さと専門性理解への意欲を上げるため、学生個々のわかりやすく、実践的な参加型内容を入れたことにより自由記述で学生の授業への興味関心があがり、課題の取り組みや理解向上が大きく上がった。

3年次においては就職活動と個々の制作基礎の屋台骨である人体クロッキーを毎授業内冒

頭に実施。自身の表現見直しとポートフォリオ用項目の制作実践を同時に行うことができた。

○改善すべき点

コロナ禍が一時落ち着いたこともあり、対面授業を実施する中でもやむを得ず濃厚接触・陽性反応が出つつも体調が良好で自宅待機をせざるを得ない学生に対し 大学での授業をリモートでも聴講できるよう同時開講を行ったが、同時時間中に他授業でもネットワーク利用があるためか、配信が途切れることがあった。以後授業内容はリモートライブでなく授業のレコーディングを聴講してもらうことで対応したい。

授業課題・目標の達成を上げるためには、現在の課題内容の見直しを図り 授業内でより明確な制作方法の指導提案・意欲向上のための個別対応を早期の段階から増やしていきたい。

5、今後の教育目標

近年のコロナ禍など大きく人の生活スタイルが変わる中、エンターテインメント分野における役割は大きく変化を続けている。特にオンラインへの表現の多様性と新ジャンルの確立、デザイン性やテーマ性のセンシティブな扱いは重要であるため 今ある・今まである形式だけでなくグローバルな視点から様々な様式やスタイルを提案しながら、学生個々でも自身分野への深堀と客観的な分析を常に行えるよう 授業内外でも伝えていこうと考える。

来年度授業内容に知的財産への深い理解と、世界のエンターテインメント表現・人々の意識など分析と思考の重要性も座学として取り入れていきたい。

2022年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
映像文学領域
准教授 津田 純人

1、教育の理念

自身のゼミではデザインセンスを持った映像クリエイター、映像を扱えるグラフィックデザイナーの育成を目指しています。主に映像デザインについてミュージックビデオ、CMなどの実制作を中心に企画、コンテ、撮影、編集までをトータルに体験し、実践出来る授業内容を設定しています。またそれらと関連性の高いその他のデザイン、例えばCDジャケットのデザインや販売促進のためのグッズデザインなども取り入れています。

2、担当授業の概要

映像文学選択演習 2A (12名)

映像文学 2A (11名)

映像文学 3A (4名)

映像文学選択演習 3A (29名)

グラフィックデザイン 4A (6名)

映像文学 1B (27名)

映像文学 2B (8名)

[プロジェクト科目] デザインコンペにチャレンジ B (40名)

映像文学 3B (4名)

グラフィックデザイン 4B (6名)

3、教育の方法

必修授業に関しては、1年次はパブリックスペースでの映像広告として一般化したデジタルサイネージを媒体とし、自身の出身地をアピールするためのプロモーションムービーの制作を行います。2年次はテレビ媒体での展開を想定した公共CMの制作、3年次はそれぞれのイメージする将来の仕事像に合わせ各自企画書を作成し、映像を中心とした個人制作を行なっています。選択演習科目に関しては異なる複数の分野から履修生がいるため、実写映像、アニメーション、モーショングラフィックス、3DCGなど各自が得意とする手法を使って共通のテーマの元で自由に映像作品を制作します。プロジェクト科目では紙媒体の広告を中心にCM、イラストレーション、写真など様々なビジュアルデザイン系の公募展を選択した上でその傾向を分析し、対策を考え、各自作品制作を行なっています。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

授業評価アンケートでは学年、履修人数、授業の性質によって結果に多少のバラつきは見られましたが、概ね理解出来ているという評価でした。全体的に見てよく出来た点としては、授業の開始時間を厳守し、極力休講にせず、ほぼ当初の計画通りに進行出来たという点です。課題の進行状況を確認しつつ、個人の制作相談の時間とタイミングを調節しながら進められた点も良かったのではと思います。反省点は、特に履修者が20名を超える授業では毎回の個人相談の時間が十分に確保出来ず、参考作品の紹介、解説などを行う時間も予定より少なくなってしまう点です。また前述の各自で課題を考えて企画書を制作するというプロセスでは、特に2年次生はまだそういった経験が殆どなく、どんな内容にしてよいか悩んでしまう学生が複数見られたため、特に課題提示の段階で具体的な参考例を示すなど今後改善すべき点があると感じました。

5、今後の教育目標

デザイン力を備えた映像作家を育成するという指針は変わらず、今後は授業時間内で実制作に費やす時間以外に、資料や参考作品の提示と解説のための時間を極力増やし、コンピューターのオペレーションや加工のテクニックだけでなく、オリジナリティのある作品を創造するために必要なディレクション能力を高める事を具体的な目標として掲げたいと考えています。

2022年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

映像文学領域

教授 村田 直哉

1、教育の理念

名古屋造形大学のディプロマポリシーの1.専門分野における発想や表現の基本的な能力を獲得できているか。2.自己の存在を認識し、創作・研究に向かうことができているか。3. 広く社会を認識し、深い創作・研究に向かうことができているか。4.自らの創作・研究を他者に伝えるコミュニケーション能力を獲得できているか。5.分野を横断した視野を持ち、積極的に人や社会と関わる能力を獲得できているか。という項目に沿った上でグラフィックデザイン分野の知識と技術の修得だけでなく実践的な思考力を身に付けさせることを第一と考えている。時代と共に変化するデザイン環境に左右されず、常に正しい考え方とは何かを問い続け、個々の創造性や作家性に向き合いながらグラフィックデザインを通じどのような形でも社会に貢献できる人材を育成することを理念としている。

2、担当授業の概要

映像文学 I -A

映像文学 I -B

映像文学 II -A

映像文学 II -B

映像文学 III -A

映像文学 III -B

グラフィックデザイン IV -A

グラフィックデザイン IV -B

プロジェクト科目「グラフィック系コンペに挑戦」

コミュニケーションデザイン論

3、教育の方法

基本的なスタイルは授業の期間で複数のタームを区切り、その中で必要と考える課題を出し、アイデアチェックや途中経過、中間講評などを経て作品の完成度を高め、最終の提出作品を講評してまとめるというスキムを繰り返している。その中で、学年や前期後期のタイミングなどで課題内容をアレンジしている。1年生はまだ志望分野も固まっていない学生も多く、分野を問わず必要になるコンピュータスキルや基礎造形能力の向上に繋がる課題を軸に出している。課題の制作期間も1日+自宅制作で行えるレベルの小課題を複数出

すなど、個々の課題の完成度より、スキルの修得を優先している。以降は徐々にグラフィックデザインの分野専門スキルの修得が柱になる。2年生からは学生のグラフィックデザイン志望がはっきりしてくるので、ビジュアルコミュニケーションの基礎としてのポスター課題や各種の広告デザインの課題を増やしている。デザインの考え方の幅を広げる観点からも広告だけでなくパッケージや編集の課題を織り交ぜながら、多様な経験を積ませるようにしている。さらにデザインの作業的な部分だけでなく、講評では各自の考え方やコンセプトを学生に発表させ、プレゼンテーション力も向上させることを加えていき、卒業制作や就職活動の面接にも生かせるよう考えている。3年生はそれまでの基礎課題をベースにより実践的な課題に取り組みせながら、大学外のコンペなどにも挑戦できるような内容にシフトし、来る就職活動に向けて実績を積めるよう指導している。加えてこれまでの制作実績の集大成としてのポートフォリオ（作品集）の編纂とデザインを進めていく。4年生は主に卒業制作が主軸にはなるが並行して就職活動のフォローを行いポートフォリオや企業から出されるデザイン課題のアドバイスなども行いながらデザイン能力の向上に努めている。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

アンケート結果は学年や内容によりばらつきがある上に上の学年は回答率が極端に下がるのでデータとしての有効性に疑問が残るが、自由記述のアンケートからは、新しい経験や、課題の解説による理解には好意的な意見が多く、課題の内容だけでなく、必要性や有用性をきちっと伝達していくことが重要と考える。実技系の授業はアンケート以外にも日々のチェックや講評会で学生とのコミュニケーションをとる機会が多いので、そこから学生の意向や考え方を吸い上げることも重要と考える学生からの個々の相談は近年導入のTeamsなどで授業時間外でも頻繁に来るので、なるべく早くアドバイスを行うようにしている。

5、今後の教育目標

教育の理念との関連性を維持しながら、社会に出ても学び続けることが出来る人材育成を目標にしていく。そのためにも、単に課題制作をスキル修得の手段とせず、デザインを通じ社会に必要な人材となるべく成長していく意識を育てていきたいと考えている。そのためには学外のコンペや産官学連携のプロジェクトへの参加、また他大学や既存のデザイン団体との交流や展覧会などのイベントを充実させていくこと課題だと考えている。

2022年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

映像文学領域

教授 東仲 雅明

1, 教育の理念

大学建学の精神「同朋精神」とは、私たち人間が同じ「いのち」を生きるがゆえに、互いの「いのち」を敬い生きることである。映像文学領域において私の担当するグラフィックデザイン分野は、社会や依頼者が抱えている課題の解決にあたることが主な使命であり、それは他者への深い理解の上に立ってこそ成し遂げられるものである。デザイン教育を通じ、他者と共に豊かな生活世界構築に貢献できる力を持った人を育てる。

2, 担当授業の概要

●演習授業

<必修科目>

映像文学ⅠB「マーク&ロゴ」

映像文学ⅡA「編集デザイン」

映像文学ⅡB「ブックデザイン」「パッケージデザイン基礎」

映像文学ⅢA「パッケージデザイン」「ブックデザイン」

映像文学ⅢB「パッケージデザイン」「ブックデザイン」

グラフィックデザインⅣA「卒業制作構想」

グラフィックデザインⅣB「卒業制作」

八百津町デザインプロジェクトA「八百津町活性化のためのデザイン」

八百津町デザインプロジェクトB「八百津町活性化のためのデザイン」

森と木の活用プロジェクトA「林業活性化のためのデザイン」

森と木の活用プロジェクトB「林業活性化のためのデザイン」

<選択科目>

映像文学選択演習ⅢB-1/映像文学選択演習ⅢB-2「ポートフォリオ制作」

愛知学院大学蜂蜜酒ラベルデザイン（実技・学外実習）

伊藤建具様シンボル・ロゴデザイン（実技・学外実習）

●講義授業

<選択科目>

コミュニケーションデザイン論

3、教育の方法

●演習授業

- ・デザイン演習の課題として実社会にあるものを取り上げる。最終的に生み出されるものが「美しい」ことは大前提にしながら、表層的な仕上げにのみ拘泥するのではなく、制作過程を通じて、取り組むテーマが内包する本質や他者の本意などの洞察や、「誰に・何をどう伝えるのか」という思考や、受け手へメッセージとしての的確に届けるために必要な表現手法をたえず探究する姿勢を求める。
- ・デザイン発想や思考、その具現化に向けた試作検証と評価、完成へ徹底したこだわりなどにより多くの時間が費やせるような工夫を施す。具体的には、課題それぞれに沿って作成した補助教材（PC 操作手順などを含む）を復習可能な冊子として作成配布することで、技術面での制作阻害要因を可能な限り排除する。
- ・学生の自主性を育み経験知を高める。答えや解決手法を先走り示唆するような指導方法は可能な限り避け、学生自ら考えたうえでの試行と検証を求め、高い目標設定や失敗をおそれない挑戦を歓迎し、結果と過程ともに評価する。

●講義授業

- ・ビジュアルコミュニケーションについて、前半では関連する諸領域にも視野を広げ、後半では社会にあらわれる具体的事例の取り上げる内容構成とし、多数の視覚資料を通じて学生の知識と視野を広げる。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

●演習科目

各項目ともほぼすべて平均あるいは平均以上の評価を得ている。これは毎年同様だが、数値に現れないマイナス面がないか特記事項チェックを怠らないよう努める。

●講義科目

対面授業より多人数に対し効果的な視覚資料提示ができていることをはじめ、例年2項目以外全評価項目で平均かそれを上回る評価を得ている。平均値より僅かに低い「予習復習の機会」「質問の機会」について、次年度は Teams で授業後の質問を受け付けられる仕組み導入を検討したい。

5、今後の教育目標

デザイン演習授業を通じて、多面的視野や洞察力、理解力、思考力、発想力、創造力などの教養を身につけ、それをもって他者とともに豊かな社会をつくってゆける人間形成に寄与しつづけることを目標とします。

1、教育の理念

地域社会圏領域では「地域をつくる建築をつくる」ことを基本理念とし、建築学・建築設計の教育を基盤にしながら、建築の周辺環境・地域社会との関係が豊かになる「住環境・建築デザイン・まちづくり」についての教育研究活動を行っている。

私自身の専門は建築意匠分野であり、学部時代に建築の空間構成に関する研究論文、修士課程で都市における建築の集合形式に関する研究論文を提出し、それらの研究テーマの実践として建築デザインを続けてきたことから、本学での教育においても学生が生涯かけての創作の礎となるテーマを持てるような教育・研究活動を行うことを心がけている。

2、担当授業の概要

- ・地域社会圏領域 I -A (実技基礎) 30 名
- ・地域社会圏領域 III-A (教育文化施設の設計) 34 名
- ・地域社会圏領域 III-B (集合居住施設の設計) 34 名
- ・地域社会圏領域 IV-A (プレ卒制) 28 名
- ・地域社会圏領域 IV-B (卒業制作) 28 名
- ・地域社会圏領域 選択演習 III-B-1 (地域ビジネス考案) 25 名
- ・建築概論 79 名
- ・都市デザイン論 58 名
- ・建築生産 58 名
- ・大学院建築デザイン研究 I 4 名
- ・大学院建築デザイン研究 II 4 名
- ・大学院修了制作 (建築) 5 名

3、教育の方法

地域社会圏領域は、建築学を基礎としつつ社会科学にまたがったデザイン分野であるため、工学的な思考(理系能)とリサーチなどの観察力(文系能)がともに求められる。美術系大学の学生があまり得意ではない工学的な分野については、デザイナーとして身につけるべき技術面での知識や視点と、エンジニアに任せられる知識や視点とのちがいや見極めかたを教えることによって、工学的な分野に苦手意識を持たないように工夫している。

社会科学的分野については、参考文献や映画などの映像作品に触れること、実際の建築やまちを見てまわることを推奨し、授業内においても図書の解説的な講義や建築見学・まちあるきを実施している。特に日常生活における周辺環境や他者へのまなざしを大切にすることに努めて指導している。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

・例年、授業アンケートで評価にバラツキがあるのが「授業の進む速度が適切でしたか？」の項目である。学生にヒアリングをすると、実技授業における速度は「課題を自分がこなせる速度」ととらえられて回答されているようである。工業高校で建築を学んでから大学に入学している学生も少数いるが、大半は大学で初めて建築を学ぶ学生であるので、学生に対して「成長のスピードは人それぞれだからあまり気にしないように」というアドバイスをすることで、精神面での負担や不安をなくせるように心がけている。

・一方、少なくない学生が家庭において祖父母や親の介護に携わっているケースがみられ、実技の課題の量が負担になるケースがみられる。課題提出締め切りが重なることを避けたり、締め切りまでの期間が短い課題を減らすことなどの工夫に加えて、人それぞれに事情があるという意識をもって学生に接するように心がけている。

5、今後の教育目標

学生が生涯かけての創作の礎となるテーマを持てるような教育・研究活動を行っていくためには、スタジオ（ゼミ）単位での活動の積み重ねが重要であると考え。大学院生および学部3.4年生によるスタジオ単位の活動が、名古屋周辺の圏域における実際のプロジェクトに関わるような実践的な教育を取り入れること、一方で建築や都市についての論考を重ねるゼミを続けることによって、スタジオでの教員の教育・研究活動のテーマを顕在化させることを目標とする。

2022年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
地域社会圏領域
専任講師 伊藤 維

1、教育の理念

建築設計の基本的な内容を教えていくとともに、自身のゼミ・スタジオでは、『「それぞれの地域社会」が立ち現れる建築』をテーマとして掲げ、教育や学生と一緒に探究するプロジェクトに従事しています。テーマの説明は以下の通りです。

.....

建築は、抽象的なアイデアから、具体的な使い方・材料・構法・施工技術まで、多様で膨大なモノ・人が関わって作られています。どんなに小規模で凡庸に思える条件でも、ひとつの建築を考えつくる過程で、ローカルな風土や生業と同時に、グローバルな流通・経済など、大小さまざまな「社会」とのつながりが垣間見えてきます。多様な「社会」が入り混じりながら、エリアそれぞれ、あるいは人それぞれの「地域社会」があるのかもしれませんが。空間構成や構法、暮らしなどを掘り下げながら、ある時は繊細に、ある時は大胆に、多様な「社会」とより豊かな関係を積み重ねられる建築と一緒に考えていきます。そんな建築があると、まわりの風景の感じ方・使われ方ががらっと変わるかもしれません。それは今まではっきり意識されることのなかった、でも確かに潜在していた「それぞれの地域社会」の豊かさが、建築によって立ち現れ、未来へと続くきっかけになる瞬間だと思います。

2、担当授業の概要

2022年度は以下の授業を担当しています。

- ア 地域社会圏 II-A (小規模建築演習+住宅の設計課題)
- イ 地域社会圏 II-B (大規模建築演習+美術空間の設計課題)
- ウ 地域社会圏 III-A (多世代で育む公的空間の設計課題)
- エ 建築インテリアデザイン IV-A (プレ卒業制作・卒業制作)
- オ 建築インテリアデザイン IV-B (卒業制作)
- カ 大学院 デザイン研究 I・II (建築ゼミ)
- キ 大学院 建築デザイン 造形 V-A +V-B (前期・後期)
- ク 大学院 修了製作 (前期・後期) (建築ゼミ)
- ケ 建築概論 5回 (イントロ+地域社会と建築についての講義)
- コ 都市デザイン論 7回 (建築設計とまちづくりの関係 / まちと建築を横断的に描くドローイングについて)

3、教育の方法

ア～オ、およびキ・クについて、教育の理念に基づき学生個別の作品に対してフィードバックを行い、技術的な内容も含め教授しました。ア～ウでは独自に課題文も設定し、実際の街のステークホルダーと意見交流・見学の場を持つなど、学生それぞれが地域社会の中で自ら発見する種を育てるようにプロジェクト提案につなげることを大切にしました。またウは特に、領域展として展示にとりまとめ、敷地となった岐阜県白川町の方に来学いただいたり、また学生の作品が建築新人戦100選（公募式の全国的な学生賞）に2名入選・領域の中で1名選ばれた学生が愛知建築系15大学合同展の講評会で奨励賞を受賞したりするなどの成果がありました。

カについては、実際の建築設計プロジェクトに関わる機会を学外授業も含め増やすことを試みました。「岐阜のいちご作業所・直売所・遊び場」のプロジェクトでは学生が外構デザインに関わり、専門誌にもクレジットされました。また「昭和区の増築」という住宅のプロジェクトで、学生が部分解体の現場で既存部材のレスキューに関わりました（現在工事進行中）。またスイス連邦工科大学チューリッヒ校との共同研究として、岐阜県白川町の林業と暮らしについてのリサーチを進行させています。

ケ・コについては、自身のプロジェクトや、関わってきたリサーチの知見を共有しながら、建築を考えることの広がりや、学生がそれぞれの作品で都市と関わることを考える際の助けになる枠組み・表現方法の共有を試みました。コでは岡崎市中心市街地のまちづくりの取り組みについて、現地見学をしながらお話を伺う授業を持ちました。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

前期のフィードバックは概ね良好であり、前期→後期と、継続した質の授業づくりに努めました。今年度のみ担当した講義系科目（ケ・コ）のフィードバックはこれからですが、次年度以降の担当の先生方にうまく引き継ぐことができればと思います。

5、今後の教育目標

理念として、様々な社会の枠組み、実際の状況を学生と共有しながら学びをつくっていくことが大切になりますが、今年度よりもスムーズ・濃密な学外との連携、およびより効率的・効果的な指導の組み立てが時に必要、といった点が課題点として挙げられます。ひいては社会交流センターとのより良い連携も考えられそうです。カ～クによって枠組みづけられるゼミ活動の在り方も、領域長と議論しつつ、より有意義かつ実践的なものにしていくことを目指します。

1、教育の理念

名古屋造形大学では建学の精神である「共なるいのち」を生きることを教育研究の基本理念としており、異なる個性を認め合い他者と繋がり共感できる社会に有為な人材の育成を目指しています。その大学理念を踏まえ、空間作法領域では「他者に対する気配りのデザイン」をポリシーとして生活環境に関わるデザインを指導しています。

その中でインテリアデザインでは、空間のアイデアによって社会により魅力的な場を提案できるよう、表面上の色彩や装飾だけに留まらず、その空間に居る人々が快適に感じる空間構成と光環境、内部と外部のバランスを考慮したデザインとして総合的に考える教育を行っています。それによって建築空間を意識した内部の建築としてより演出性の高い、他者へ感動を与えられるインテリアデザインを創造することに繋がり、社会を先導する有為なインテリアデザイナーの輩出を目指していきたいと考えます。

また学生に対しては、インテリアや空間、建築を好きになって楽しんで創造、制作するという経験を積ませ、一人ひとりと丁寧に対話できる関係を重視しています。

2、担当授業の概要

- ① インテリアデザイン論 82名
- ② 空間作法領域ⅠA-4 44名
- ③ 空間作法領域ⅠB-1 44名
- ④ 空間作法領域ⅡA-1 20名
- ⑤ 空間作法領域ⅡB 20名
- ⑥ 空間作法領域ⅢA 22名
- ⑦ 空間作法領域ⅢB 22名
- ⑧ 空間作法領域ⅣA 12名
- ⑨ 空間作法領域ⅣB 12名
- ⑩ プロジェクト科目「森と木の活用」A 18名
- ⑪ プロジェクト科目「森と木の活用」B 10名

3、教育の方法

- ① インテリアデザイン論は講義系授業で受講者が多いため単純な一方通行の講義になりがちであるが、3~4回に1度外部デザイナーによる作品講義を取り入れレポートを作成させて刺激と変化を与えている。また最初の授業で自分の理想のインテリアを描き、インテリアに対する自分の捉え方に気づきを与えこれからの授業に興味を抱かせている。後半授業では実物の内装マテリアルを実際に手で触り現実感を与えたうえで実務の工法や法的注意の授業を行い、全体を通してインテリアデザイナーとしての素養を鍛え、期待を膨らませるよう教育している。
- ② 空間作法ⅠA-4では1年生で初めて空間の捉え方に接する授業であり、初めの5週間で空間を情報地図として2Dで表す手法、後半10週で立体模型を製作して空間を考える授業を行っている。人間を模型の縮尺として扱い空間構成を考えさせる。
- ③ 空間作法ⅠB-1では、空間立体を実務として行う上で必須の素養である図面やパース製図法を徹底的に繰り返し習得、またその技術を使用して具体的な住まい設計を行い定着させる。全員が作図能力を得られる指導を行っている。
- ④ 空間作法ⅡA-1では具体的な店舗敷地を元に初めての設計演習を行う。テーマやコンセプト、プログラム、デザインの手法、製図から模型製作までの一式を体験し、スタジオ選択に向け設計者を目指すうえで必要なことは何かを考えさせる。
- ⑤ 空間作法ⅡBは、スタジオに入り初めての小さな住宅設計を行う。敷地見学や参考物件の探索などを通して周辺との繋がりを考え、インテリアには無い外観やランドスケープの捉え方も学ぶ。
- ⑥ 空間作法ⅢA,ⅢBの3年では、空間をインテリアの力によって蘇らせるリノベーションを主体に考え、アイデアとプログラム、プランニングを少人数の密なエスキスによってレベルの高い空間設計を行う。またエスキス以外にインテリアの知識としての講義授業も行い、全体レベルアップを図る。
- ⑦ 空間作法ⅣAでは卒業制作のテーマとプログラム、ゾーニングを学生自身が主体的に考え、複数の講師によって客観的に指導する。そして小論文形式によるパネル発表で考え方をまとめる。ⅣBでは前期を元に詳細な設計を行い、展示の表現方法のレベルを上げていく。
- ⑧ プロジェクト授業では、多学年でグルーピングして上下学年の関係を作れるよう指導している。また通常授業よりもラフな関係で学生と対話し、社会に提案できる実務に近い指導を目指している。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

インテリアデザイン論の授業評価アンケートでは、自分も含め色々な講師の具体的な作品の考え方の講義を聞く授業や、内装マテリアルに実際に触れることができる点が高評

価であった。初めのインテリアに対する考え方が、講義を終えて新しい視点が出来たという意見も多く見られ、今後も同様に続けたいと考えている。

1年授業では考え方の捉え方や技術の習得に関するところが多く、特にI B-1では提出物が多く忙しいという意見もある。やや空間設計に偏った課題設定でもあり平面系を志望する学生にはハードルが高い面も見受けられる。できる限り授業内でも制作時間を取るよう工夫はしていきたい。

2年、3年スタジオ授業からは空間設計を志望する学生が履修しており目標を持って楽しんで制作している様子が見受けられる。ただし提出前に徹夜のような状態もあり、あまり過大な負担になる課題設定を避けながら実力がつけられるよう検討していきたい。

4年の卒業制作は学生自身の自己表現であり哲学的な学びに苦しむ様子もある。また就活との二重負担によって体調を崩す学生もいるため、オンラインも併用しながら声掛けと進捗確認をしつつ進めていきたい。

プロジェクトでは通常では経験できない施主との関係や見学会があり、満足度は高い。ただし授業課題と提出が被ることもあり、その時間調整には配慮したい。

5、今後の教育目標

内部における建築的な考え方は維持しつつも、魅力的な内部インテリアをデザインするための課題設定は今後も適時更新し、高度な専門性が磨かれるよう指導していきたい。また外部のコンペへの挑戦やインテリア団体セミナーへの参加を促し、社会性を身に付けレベルアップを図っていきたい。

1、教育の理念

ここ数年、取り組んでいる「UX デザイン」は、商品の体験価値にクローズアップしユーザーの時間を充実したものに変換する視点での「ものづくり」を意図している。学生達には機能的な問題解決だけではなく、本来、面倒な或いは苦痛な時間を如何にポジティブな体験として提供するかを考える様に指導している。生活者と「もの」、そして、「もの」を通して発信者が生活者（使用者）に届けるメッセージを模索することで、他者を思う思考、他者への気付き、他者への共感、他者に思いを届ける喜び、他者への感謝する気持ちなどを育てて欲しいと願っている。デザイン教育は、他者への気付きが出発点となる為、常に生活にアンテナを張り、正解の無い課題に取り組み試行錯誤を繰り返す耐力を身につけ、問題解決としての機能的なベネフィットの体験価値と、精神的なベネフィットの提供、それらを提供する事で得られる発信者自身の体験や自信を通して、チャレンジする喜び、発見する醍醐味、考える楽しさ、社会と繋がる責任を感じて欲しい。

2、担当授業の概要

2022 年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

- ・空間作法 1 A-3 (素材・構造) :
身近な素材の特性を知り、表現手法や考え方、狙いと表現の整合性などを学ぶ。
- ・空間作法 2 A-2 (コンセプトメイキング) :
コンセプト立案に必要な気付きや着眼、問題点を浮き彫りにする手法を学ぶ。
- ・空間作法 3 A (UX デザイン 1) :
4 年生との合同授業を通して、リサーチ、分析、コンセプト立案を実践する。
- ・ライフデザイン 4 A (卒業制作) :
卒制として取り組む課題について掘り下げ明確なコンセプト作りを実践する。
- ・空間作法 2 B (食のデザイン) :
木工、陶芸の基本的な手順を身に着け、狙いと造形、検証を経験する。
- ・空間作法 3 B (UX デザイン 2) :
テーマに沿って様々な視点から問題点を抽出し、解決手段を自由に模索する。
- ・ライフデザイン 4 B (卒業制作) :
卒制課題を具体的な形に落とし込み、伝える力を完結させる。

- ・産学連携プロジェクト（日本自動車連盟）：
テーマに沿って調査、分析、課題設定、表現を実施し、社会に貢献する。
- ・修了制作1（M2前期）：
修了制作のテーマ設定と調査、分析を行い、方向性を定める。
- ・修了制作2（M2院後期）：
修了制作のテーマを形に落とし込み、総合的な企画／発信力を完結させる。

3、教育の方法

創作するアイテムを限定することなく、着眼と発想に自由度を持たせることを目的に日常に於ける手戻り作業に注目する「行為のバグ」、つい何気なくしている行為に注目する「無意識の行為」、受動的／日常的な行為を能動的／非日常的に捉えた時に起こり得る可能性を探る「日常の非日常化」、非使用時にも見せたいくなる気持ちを考える「ときめき化」など、思考方法やその事例などを提示し、着目するポイント、考えるヒント、まとめていくアイテムや手法について個々にレビューを繰り返している。ミッドタームなど全体のレビュー時は、プレゼンターの一方向的な説明と教員による質疑に終始しない様、出来るだけフランクな環境で全員参加のディスカッションとなる様に進めることで、学生達自身がどう感じ、どう考え、どう自分の言葉にして伝えるかを促そうとしている。また従来のプロダクトの分野に縛られることなく発想を広げてもらえる様、アウトプットの体裁は、本来の商品デザインに加えて、ビジネスモデルや企画の提案、素材研究や用途開発など、多岐に及ぶことを認めている。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

学生アンケートでは、授業の主旨を概ね理解して受け止めてくれていると感じるが、自由が故に何に取り組めば良いかを決めることに時間が掛かる、或いは深掘りすることに難しさを感じる学生が出てくる。興味のある好きなことに自主的に取り組めることが理想ではあるが、難しい場合にはトレンドや統計など客観的に市場を俯瞰出来る術や手法を促す必要があると感じる。

5、今後の教育目標

引き続き、学生達自身の気付きを促し、指示を待たず先回りしながら自分の作業を進めていける習慣を持たせたい。また、デザインの現場では、デザインエンジニアリングなど、デザイナーとしての能力を持った技術者（またはその逆）の育成や、商品企画ができるデザイナーの育成など、デザイン教育に於いても複合的視野と新たなコンピテンシーを備えた人材が強く求められていると感じる。実践的でありつつ、学術的芸術的な側面を求められるデザインは更に複雑な分野になると考える。

「UX デザイン」が見ているのは、人間そのものであり「人」と「もの」、「人」と「人」の関係性を考える視点と捉え、単なるものを見る「観察」ではなく、人を見つめる「洞察」と、現象を把握する「理解」ではなく、潜在する生活者の欲求を仮説立てる「解釈」、更に有形物に縛られないサービスやコンテンツからの「発想」などをトレーニングすることが必要と感じている。

2022年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
空間作法領域
准教授 鈴木 光太

1, 教育の理念

本学 空間作法領域 鈴木スタジオでは、「手で考える」という理念のもと、デザインとモノとヒトが直結する思考を養えるように、ラピッド・アイディエーション、ラピッド・プロトタイピングの手法を取り入れたアクティブラーニングを実践し、自ら考えて創造できる人財を育てることを目指している。

2, 担当授業の概要

空間作法 1A-3(素材/構造) 44名
空間作法 1B-2(立体クラス) 36名
空間作法選択演習 1B-1(スタディモデリング) 38名
空間作法実技学外実習 2A(椅子制作) 25名
空間作法 2B(食のデザイン) 17名
空間作法 3A(素材と構造) 9名
空間作法 3B(素材と構造) 9名
ライフデザイン 4A(卒業制作) 8名
ライフデザイン 4B(卒業制作) 8名
PJ科目 集いのための「あかり」制作 19名

3, 教育の方法

1年生では初めてデザインを経験する学生も多く、平面から立体、立体から空間へ段階的に学べるカリキュラムをとることで、スムーズにデザイン思考を身につけられる。また、工房授業では様々な素材や加工方法を学ぶことで、入門編としてのリアルなものづくりを体感する。

2年生ではデザインの本質的な責任と行為を学ぶために、住のデザイン(合板の椅子製作)を通じて自らのデザインに責任を持つことと、食のデザイン(木工と陶芸で一膳セット製作)を通じてデザインする行為とはどういうことかを身をもって体感する。生活の三大要素である衣食住のうち、2つの要素をプロダクトデザインからのアプローチで学ぶ。

3、4年生では、技術力、デザイン力、行動力を磨くために、1週間で1つの課題に取り組む「7 Days Design」でデザインの引出し、手法、選択肢がある事に改めて気づく、柔軟なアイデアを増やすためのラピッド・アイディエーションと、1週間で1つの試作実験に

取り組む「7 Days Prototype」で直感的に理解し、客観的に伝えやすく、飛躍的に改善前進するラピッド・プロトタイピングの手法を意識し「手で考える」アクティブラーニングによって能動的な「創ること」を身につける。

4, 学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

授業評価は、概ね平均以上の評価を得た。

授業がほぼ対面化となり、工房系のモノづくりは対面授業でないとできないと学生の自由記述でも多くあったが、大学に来るのが困難で配慮が必要な学生への対応は、自宅では実制作ができないため、3DCG でモデリングしたり、学生が少ない長期休暇中に作業に出てきて個別対応したり、できる限りの同条件で遅れが出ないようにと、必要な知識は身につけて進級していけるようにしている。

5, 今後の教育目標

「手で考える」アクティブラーニングは継続していきながら、創ることにどこか抑制を抱えている学生の意識を変えていきたい。そのためには、対等に対話し、様々な体験をし、失敗をおそれずに、創り手の立場で「技術より意志」を学ぶことが大切だと考える。自らの意志を持って社会に出ていく創り手を育てるのが教育目標である。

2022年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
空間作法領域
教授 伊藤 豊嗣

1、教育の理念

自身が関わる内容は、講義、実習ともに「伝達」デザインであり、生活環境の中でいかに機能するかが問われるものである。まず、趣旨をどう捉え、どう表現するとより伝えられるか、より強く響くかについて、深く思考しデザインすることを学生が習慣づけるようにする。そして、生活環境に位置づく状況を実感することで、適確なデザインができる能力を身につけるようにする。

2、担当授業の概要

〈A〉講義科目

- ・コミュニケーションデザイン論

オムニバス15回中の2回を担当した。テーマは「ポスター」「景観デザイン」。

〈B〉実習科目

空間作法領域において、伊藤豊嗣スタジオ選択手前の2年前期、選択後の2年後期から3年後期までの「空間グラフィック」の内容を指導した。非常勤教員の松井伸之先生とブランディング、サインデザイン、空間演出を分担して担当した。

- ・空間作法領域ⅡA-1、空間作法領域ⅡA-2 木曜1,2限3,4限で同じ内容を2セット
(松井 セルフ・ブランディング 8回、伊藤 サインデザイン基礎 8回)
- ・空間作法領域ⅡB (木曜1,2限 松井 ブランディング基礎 15回)
(木曜3,4限 伊藤 サインデザイン体系 15回)
- ・空間作法領域ⅢA (火曜1,2限 広告展開 15回)
(木曜3,4限 伊藤 デザイン企画 8回、松井 グッズデザイン 7回)
- ・空間作法領域ⅢB (火曜1,2限 伊藤 サインデザイン応用 15回)
(木曜3,4限 松井 ブランディングデザイン 15回)

3、教育の方法

サインデザインやブランディングは、地道に幅広く展開していく意識が必要なものである。そうした取り組みができるようになるよう、各学年・前後期のそれぞれの段階に応じて、扱う種類は同じだが課題を変えながら、求める展開範囲や精度を段階的に引き上げていく。また、生活環境の中でのサイズを体感するために、サインなどを原寸でつくって掲示したり、つくったデザインを大型投影する。講義、実習ともに、実

際に社会にある実例に触れレポートをまとめることで、それに対する批評眼を養う。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

〈A〉講義科目

オンライン授業のためその場での受講者のリアルな反応はわからなかったが、授業独自のミニレポートの内容からは、多くの学生がテーマごとの趣旨を受け止めてくれたと実感できた。授業評価アンケートは多くの項目で平均を上回っていたが、さらに満足度が上がるよう、担当分野について近年の状況をさらに盛り込み伝えていきたい。

〈B〉実習科目

今年度、スタジオは3年まで進んだが、応用段階に入って生活空間に関わるグラフィックについてどのように授業を進めていくか手探りしながらの実施だった。アンケート結果では、教員・学生の両方の意欲について高い評価になったのはよかった。大型バナーの制作・展示や広告の大画面投影など、その場を体感する方法をとったが、今後もこの考え方は生かしていきたい。

2年前半のグラフィッククラス、後期のスタジオ選択最初の分野体験の時間については、その分野をおもしろく感じて興味を持ってもらえるように心がけたが、アンケート結果は全体平均と同等かやや下回っており、教員の意欲やそれを受けての学生の意欲のポイントが若干低いという反応が見られた。改めて楽しく取り組める方法を工夫したい。

5、今後の教育目標

単発ではなく一連の内容を持つもののデザインでは、多岐にわたる展開に地道に取り組まなければならない。それを遂げるモチベーションとなるのは、そのことに大変さではなく面白さを感じることであり、自身が発想したアイデアが形になっていく醍醐味を味わうことである。学生の取り組みがそのようになるよう、興味や意識を高め持続させる指導を目指したい。

2022年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科

情報表現領域

准教授 ペルティエ・ジャンマルク

1、教育の理念

本学の見学の精神は「共なるいのち」を生きること、「他者」と「自分」の関係を意識した教育の実践を目指している。情報表現領域では伝えることが中心になっているため、人の関係、人の心理など人間を中心にした制作・研究活動を行っている。特に、技術が大きく注目されがちなデジタルメディアでは、最先端のツールを駆使しても、普遍的な人間性を理解するのは不可欠だと思っている。

2、担当授業の概要

学部：

情報表現 II-A-2 (プログラミング中級) 5名

情報表現 II-B (ペルティエスタジオ) 9名

情報表現 III-A (ペルティエスタジオ) 10名

情報表現 III-B (ペルティエスタジオ) 10名

メディアデザイン IV-A (サウンド・ゲームデザインゼミ) 7名

メディアデザイン IV-B (サウンド・ゲームデザインゼミ) 7名

情報表現選択演習 II-B (デジタル空間デザイン) 11名

大学院：

メディアデザイン特殊研究 15名

メディアデザイン研究 I 2名

ゲームデザイン研究 II 2名

3、教育の方法

「プログラミング中級」は情報表現領域の2年生が前期に受講する選択必修科目（学生が複数の選択肢から選ぶ必修科目）で、今後の制作でプログラミングを活用していきたい学生が受講した。1年生の後期に「プログラミング基礎」という選択必修科目の延長として位置付けている。2コマの授業を15回行って、前半ではJavaScriptを利用したクリエイティブコーディングを実施した。版画室に新しく導入されたデジタルシルクスクリーンを活用して、学生が課題で生成した画像をシルクスクリーンで印刷して、2022年5月31日から6月5日までキャンパスの展示空間「スペース6」にて

優秀な作品を集めた「アルゴリズム展」を開催した。後半では、ゲーム開発ツールの Unity を使って、学生が独自のゲームを作りながら C# の基礎を学んだ。

後期には選択科目の「デジタル空間デザイン」では、学生がゲーム開発ツールの Unreal Engine 5 を使ってインタラクティブな仮想空間を制作した。他領域からも履修できる授業のため、比較的技術に重点を置かずにシラバスを組んだが、結局受講生全員が自分のスタジオに所属していた。学生が自主的に技術を習得するために、ソフトウェアの使い方などを解説する資料と多くの動画を教材として用意し、自宅からでも閲覧できる授業専用の Web サイトで公開している。授業では学生がそれぞれのペースで課題制作を進めて、一人一人に対して、作品の中身や制作方法について指導した。

2 年生の後期から始まるスタジオでは、グループ制作が中心になっている。学生は学期を通してグループに分かれて計画を立てて、インタラクティブな作品の制作に挑んだ。(学生の内に個人制作を選んだ人もいた。) 作品は 2022 年 12 月 13 日から 18 日まで大曽根にある市民ギャラリー矢田にて行われた「情報表現領域展」で発表したのち、2023 年 1 月末までに来場者からももらったフィードバックを元にブラッシュアップを行った。さらに、2023 年 1 月 21、22 日に名古屋都市センターにて学生が A R 技術を用いて制作した作品を実演する。

3 年生のゼミでは年間を通して制作活動を行った。学生は 4 月に自主的にチームを組んで、ゲーム技術を用いた作品のコンセプトを立案した。作品の実現性を確かめるために、2022 年 6 月に行われた「情報表現領域プロトタイプ展」にて試作品を発表した。この試作品制作で、学生が今後の制作課題を明確にして、後期までの計画を立てた。今年度の特徴として、チームを 2 つに分かれて、作品を 2 点制作しているが、一部の学生が両方の作品制作に関わった。2 年生同様に 12 月に開催された「情報表現領域展」ではほぼ完成した作品を発表し、1 月までこの年次制作の仕上げに挑んだ。

4 年生はコース制の旧カリキュラムに所属するメディアデザインコースの学生だが、教育方法は 3 年生とほとんど同じ。4 年生は学生同士で話し合った結果、より大規模な作品を完成させるために、全員が一つのチームを構成した。作業分担もディレクションの学生が担って、ゲーム業界の開発現場に近い体制で一年を過ごした。

大学院の講義科目「メディアデザイン特殊研究」では、メディアデザインとメディアアート分野で毎回、重要なトピックを紹介する。受講生に網羅的に、アート、表現、技術と科学の関わりに関心を持たせるために、狭く専門的に解説するよりも、「未来観」、「現代神話」という批評的なテーマから「バイオアート」や「体験型芸術」というテーマで作家活動を紹介する幅広いシラバスを用意した。受講生の大半は正規留学

生で対面での議論を行う日本語力を持たない学生が多いため、ディスカッションを用いない事にした。代わりに、毎週、前回の授業で紹介されたテーマについてレポートを提出してもらって、教員が全員の意見を要約して授業を始めている。授業は対面で行っても Teams の録画機能を使って、毎回の講義の記録を残している。講義資料は学生が予習復習できるように専用の Web サイトで公開している。

大学院のゼミは外山先生と共同で行い、実質的に教員二人で学生を指導している。1年生、2年生ともに一年間の研究計画を立てて実行している。研究活動内容はカードゲームプレイヤーの心理についての調査研究から 3DCG を用いた表現まで多彩だが、少人数のため、個人指導に近い形で学生の研究を支える事ができた。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

前期に行われた授業アンケートでは概ね肯定的な評価を得られた。プログラミング中級では、学生が意欲的に取り組めたかの評価項目が比較的低かった。学生との会話からおそらくプログラミングそのものに対する態度だと解釈している。この科目は受講生も少ないが、プログラミング教育が情報表現領域にとって重要な役割を果たしているため、今後、改善が必要。専らプログラミングに専念したい学生が少ないが、制作・研究活動に於いてプログラミングを使用する学生が多いので、来年度は「プログラミング中級」という名称を変えて、ゲームを含めてプログラミングを活用した制作を中心にした内容に調整します。

3年生のゼミの授業評価アンケートと肯定的な評価を得て、学生から具体的な要望もなかった。しかし、大人数の制作では、個人個人の進捗を確認したり、活動内容をフォローしたりするのが難しいと実感した。来年度以降はチーム制作をしながらも、より各学生個人に指導できる体制に改善したい。

4年生のゼミの授業評価アンケートで制作空間の狭さと授業時間の不足が指摘された。小牧キャンパスから名城公園キャンパスに移転して確かにアトリエ空間が狭くなり、学生専用スペースが確保できなくなった。私が担当する授業だけでなく情報表現領域全体、名城公園キャンパスをいかに有効活用できるかが今後の大きな課題になります。授業時間が少ないのも実は制作スペースのシェアリングが関係している。学生も教員もアトリエに常駐することができなくなると授業時間以外に相談できる機会が限られてしまう。今後はゼミ生のアトリエ利用、そして教員の時間割に工夫を加えて学生と教員が会える時間ができるだけ多く確保できるようにしたい。

5、今後の教育目標

デジタルメディアは目覚ましいスピードで変化している。学生が入学してから卒業までに新しい技術が次々と現れて、消える。学生が自主的に勉強に取り組む態度が極め

て重要で、今までも今後もこの学習意欲をどう育てるかが最重要な課題である。また、私の専門分野の一つであるプログラミングにどう関心を持ってもらえるかも工夫を重ねて取り込んでいきたい。

私のもう一つの専門分野である音響制作は小牧キャンパスに十分な施設がなくてなかなか授業に取り入れることができなかったが、来年度以降は情報表現領域で音響制作の教育により力を入れていきたい。

1、教育の理念

アドミッションポリシーでは、多様な個性を認めあい、自らの知性と感性を磨く、創造力豊かな人を育成すること、異なる文化への深い理解力を有し、地域の伝統や文化への共感と、その発展に貢献できる人を育成する。カリキュラムポリシーでは、造形分野の各領域が越境しながら進展している造形表現の状況を見据え、多様な社会的ニーズに応えるカリキュラムを編成する。と書かれている。それを踏まえて、領域でのスタジオ・ゼミでの研究活動、基礎授業、講義授業を組み立てている。

大学とは研究教育機関としての役割があり、教員の日々は研究活動であり、それらから得られる知識や技術を学生と共有しつつ教育として還元していくことと解釈している。そして研究活動そのものは、上記ポリシーに則った形に沿うように計画し、地域連携、社会ニーズとの対峙を中心に、他者との関係を意識した考え方や捉え方、また求められる新たな表現などの実験的要素に対して進展的な解答を出せる柔軟な研究や表現、制作が行えることだと考えている。

2、担当授業の概要

大学院 修了制作（メディア）

大学 情報表現概論A

大学 情報表現概論B

大学 情報表現Ⅱ-A-1（ファブリケーション基礎）

大学 情報表現選択演習IIA-1、IIA-2（インタラクティブデザイン）

大学 情報表現Ⅰ-B-2（モーショングラフィックス基礎）

大学 情報表現Ⅱ-B（外山スタジオ・インターフェースデザインゼミ）

大学 情報表現Ⅲ-A（外山スタジオ・インターフェースデザインゼミ）

大学 情報表現Ⅲ-B（外山スタジオ・インターフェースデザインゼミ）

大学 メディアデザインⅣ-A（インターフェースデザインゼミ）

大学 メディアデザインⅣ-B（インターフェースデザインゼミ）

3、教育の方法

（概論授業について）

情報表現概論は前期と後期でAとBに分かれていて、それぞれ15回が割り当てられている。授業の主なテーマは「メディアの発展と今後」で、前期は主にメディアの歴史的出来事を中心に過去から現在への流れを、それぞれのメディアについて説明している。後期は主に現代のメディアを中心に、今現在の有様と今後の進展について考察するような内容を説明している。メディアを使った表現を行う大学の学生達には、自分達の表現を形にするにあたって利用するメディアについて理解を深めることと共に、その発信がどのような意味を持つのかを考察してもらいたい。

歴史を知ることや、表現によってどのような現象が起きたかなど、映像資料などを交えながら知ってもらい、先人の知恵や表現、あるいは思想から、自身の制作に対して対峙する態度、コンセプトを導き出す思考に繋げてもらいたいと考えている。

概論授業では例題となる映像資料や画像、それぞれに関連する論考をテキスト資料として毎回の授業で示しており、それと同時に教員自身の考え方や洞察も交えて授業を行なっている。

（基礎授業）

1年生や2年生前期の授業は基本的には基礎授業として位置付けられているが、それぞれの授業で取り上げる内容を一つの経験として捉えてもらうように考えている。情報表現領域が扱うジャンルは幅が広く、受講する学生達の志向する分野も様々なことが多い。そういう場合それぞれの授業が自分にとって必要か必要でないか、という判断を学生がしがちである。ゆえに基礎授業が多ジャンルに渡っていた場合、どうしても力が入る授業とそうでない授業というムラが生じやすい。現に3つのタームで構成される授業の1つのタームだけ極端に出席していない、ということが起こっている。基礎授業では基礎をしっかりと学んでほしいのだが、授業を受けてから取捨選択するならまだしも、授業を受ける前から放棄しては知ることを放棄しているようなもので、表現や研究の内容が多様化している現代では、まず色々なことを経験しながら俯瞰的に物事を見て洞察する力をつけてほしい。なので基礎授業は技術を習得するというよりも、楽しむ、経験する、経験したことで得られる違った見え方、捉え方ができるようになる、という思考を重要にして組み立てている。

（スタジオ・ゼミ授業）

ゼミではまず「教員も学生も研究活動をする」という点に立っているということが重要だと考えている。教員と学生が教える、教えられるという構造ではなく、共に研究し表現を突き詰めていくという

ことが前提となっていることをゼミに所属する学生達にまず意識してもらっている。
次に、ゼミでの研究課題は、基本的に外部との連携や連動があるべきだと考えていて、個人制作にしても共同制作にしても、ゼミや学内で収まるような課題ではなく、対外的な評価を得る場での発表を前提とした課題に取り組むようにしており、主に産学、官学連携事業などになるが、ゼミでのこれまでの研究活動を足がかりに外部からの研究や開発、制作依頼などが頻繁に入るため、それらから次にゼミで研究する課題を見つけ、ゼミ全体で取り組むようにしている。
また連携を行うにあたっての研究開発費用なども契約時に結び、対価を得た連携活動も少なくない。地域や社会に発表していく経験と共に、自身の研究活動の対価や価値をしっかりと理解することや、表現や研究成果を全うする責任をしっかりと理解するには、研究費など、その制作や研究にかかる費用をしっかりと理解した上での活動は重要だと考えている。

4、 学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

アンケートによる評価というよりも、コロナ禍で加速したオンラインシステム（Teams）の導入により日々の授業を運営しているなかでの問題などが、都度学生から然るべき場所（チームやチャンネル）へ書き込まれたり、担当教員へ直接意見が寄せられたりすることが多くなった。そのため、その都度改善できる部分を改変したり、授業運営のやり方を変えたりしている。

コロナで全部がオンラインになった時期から3年が経ち、対面授業中心に戻ってはきたが、オンラインとの併用授業やオンラインが向いている授業などもあり、オンラインシステムによる不都合が度々クレームとして寄せられる。

例えば音声途切れるなどのクレームは、本人のネットワーク環境に依存していることも多い、学生自身のコンピューターがオンラインに繋がらないとスマートフォン経由クレームが入り授業が止まることや、授業開始したらオンライン会議のシステムそのもののトラブルで繋がらないという事故なども度々あり、担当教員が解決できる範囲を超えている場合などは対応に困る。ただ学生からすれば原因が何にせよ、授業が止まっている事実は変わらず、それが担当の教員に向けられるのは負担が大きく、システム的なトラブルに対応できるバックアップが必要と感じることがある。

5、 今後の教育目標

上記の教育の方法を引き続き実践していくことが目標である。もちろん常に改善を検討することが重要だとも考えており、常に最善を模索することを続けていきたい。

ティーチングポートフォリオの作成～発表、掲載までの流れ（案）

大学全体の教育改善を最たる目的として、今後の本学の FD 活動を活発にしていくひとつのきっかけとして、「ティーチングポートフォリオ 通称 TP」の作成をしていくことを検討する。（補助金得点アップにもつながる）

専任教員ひとりひとりが TP を作成し、FD 研究会で発表する時の一部とする。

<流れ>

前期授業評価アンケート結果のフィードバック

↓

前期授業点検評価報告書の提出

↓

TP の作成・提出

※学生からの授業評価内容については当該年度の前期と前年度後期とする

- ・教育の理念
- ・授業の概要
- ・教育の方法
- ・学生からの評価と授業改善への努力
- ・今後の教育目標
- ・添付資料

↓

F
D 研究会

※各領域より 1 名の発表

↓

本学 HP に掲載

翌年度の前期 FD 委員会で、振り返りを行う

1、教育の理念

自分は専門科目と基礎科目を担当している。

(1) 基礎科目に関しては以下の点を重視している。

How to ではなく、内容を理解すること。単に使い方を覚えるのではなく、何故そうなるのかという根本を理解すること。

使い方を覚えるだけでも大変なことであるし、それだけでも十分に意義があることも多いと思う。しかし大学では将来自分で新しいことを学べるようになるための基礎的な力、自ら学び考え作り出す力を身につけるべきである。そのような根本の力を養うことが基礎科目では一番重要と考える。そのためにはただ知識を覚えるのではなく“何故そう考えるのか”、“どこからその考えが出てきたのか”、自分で納得いくまで考える必要があると考える。多くの学生には好かれないが、このような基礎から考えることを実践するような授業をしようと心がけている。

(2) 専門科目については次のように考えている。

自分で調べ、作ることができるようになる、と言うことを理念としている。(1)と重複するが、どんな技術もすぐ陳腐化し使い物にならなくなるので常に学び続ける必要がある。それができるような学生を育てようと考えている。

2、担当授業の概要

○基礎科目

自然科学概論 R(140人)、数学 R(63人)、身のまわりの化学 R(86人)

○専門科目(情報表現領域以外)

造形材料学 A(73人)、造形材料学 BS(110人)

○専門科目(情報表現領域)

情報表現 I-A-a(28人)、情報表現 I-A-b(28人)、情報表現 I-A-c(27人)

情報表現選択演習 IIB-1,2 データビジュアライゼーション(2人+1人(院生))

情報表現 III-A,B(4人)、情報表現 II-B(3人)

○その他

大学院、造形解析研究(5人)

3、教育の方法

上述のように“何故そうなるのか”ということを考えることを念頭に置いている。どの授業もその科目の知識を覚えさせるというのではなく、その科目を通してものを考える基礎を作るような、その授業の内容だけにとどまらない、広く応用のきく能力を身につけるような授業をしたいと考えている。具体的な教育の方法は科目ごとに異なるので記述することは難しいが、ひとつ例を挙げて説明する。

(数学の場合) 公式を覚えて答えを出してOK というのではなく、何故それで求める結果が出せるのかを考えるようにしている。大学に入学するまで、多くの学生は答えを吐き出す機械になるような教育を受けてきたと思う。例えば中学の数学では、“半径何々の円の面積を求めよ”と言われたならば、 $S = \pi r^2$ の式に半径を代入して面積を計算し、計算があてれば丸がつく。そして点が取れるから、それでOK ということになる。高校であれば、放物線と直線とで囲まれた部分の面積を求めよ、と言われたならば積分の公式(丸暗記した)を使って計算し、計算結果が合っていればOK ということになる。

しかしここで面積とは何か? とか π とは何か? と聞かれると、多くの場合何も答えることができない。つまり $S = \pi r^2$ という式の左辺の意味も右辺の意味も分からない。何物か知らないが計算してでた結果(それが何を意味するか分かっていないが)計算が合っていたから点もらえる。同様に積分すると何故面積になるのか? と聞かれて答えられる学生は皆無であるが、結果が正しいから丸がつく。

さらに恐ろしいことに最近では、何も考えなくても距離と時間、速さの計算ができる“きはじ”という不思議な方法を多くの小学生が使っているという。

このような計算機械になるような教育を受けていては、自ら考える能力も習慣も身につかない。

そこで例えば上の場合であれば、面積とは何か、円周率とは何かと言うことを、厳密ではなくとも少なくとも自分で理解したと言えるようになるような授業をしている。厳密に定義することは難しくても、十分分かったと思えるようなところまで持っていくようにしたいと考え、さまざまな例をあげて説明している。(ただ、“自分は分かっている”と錯覚しているためか、残念ながら聞いていない学生が多い。)

面積についてももう少し詳しく書くと、そもそも何故そのような概念が必要なのかを長方形の場合に考え、それを三角形や多角形にまで押し広め、さらに曲線で囲まれた図形に拡張する。そしてその拡張された定義が持つ意味-抽象的なものではなく実用性も兼ね備える-を考える。

4、学生からの評価(授業評価アンケート結果)と授業改善への努力

授業評価アンケートの結果は、点数だけで言うと自分の科目の中では数学が一番悪い。おそらくその理由の1つは高校までの授業と全く違うと言うことがあると思う。

高校までであれば問題を解いて答え合わせをして出来ていれば良い，ということが多いと思われるが，自分の授業の場合はそれまで習ったことをほじくり返して考え直すので，恐らくつまらないのだと思います．“本当は何も理解していない”から基礎から考え直そう，という科目なのでその性質上つまらないのは仕方ないのですが，あまりにつまらないのでは身につかないので，来年度からは高校までの方法（問題を解いて答え合わせをする）を半分くらい取り入れてやっていきたいと思う．

5、今後の教育目標

基礎科目の教育目標は，上述と同じように“自分で考え理解する”，“何故そうなのか考える”能力を養うことで変わらない．

専門科目に関しても同じ部分はありますが，こちらはそれに加えて“専門分野で一応自立できること”，具体的には“自分で調べることができる”，“教わらなくても調べて作れる”，“その分野の概観が分かり自分で進んでいける”ということを目指にしたいと思っている．

2022年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
情報表現領域
教授 江津 匡士

1、教育の理念

「人格と個性を尊重する。」「表現活動を抑制しない。」「自由を認め合うこと。」を理念としている

グラフィックデザインやイラストレーションなどのクリエイションが社会の中でどのような役割を担い、それらが何を成し得るのか？表層的な美しさだけではなく情報伝達、人をつなげる技術としてのデザインの機能を理解しそれをあらゆる表現に応用できるクリエイターの育成を目指している。

デザインとは関係性を築く技術である。地域社会の一員としてあらゆる局面においてクリエイティブの能力を発揮する術を身につけてほしいと願っている。

2、担当授業の概要

学外フィールドワーク 36名

キャリアデザイン I-R 119名

キャリアデザイン I-S 182名

イラストレーションデザインIV-A（江津ゼミ） 7名

イラストレーションデザインIV-B（江津ゼミ） 7名

情報表現 I-A イラストレーションルポ Aクラス 28名

情報表現 I-A イラストレーションルポ Bクラス 28名

情報表現 I-A イラストレーションルポ Cクラス 30名

情報表現 II-A 2B タイポグラフィ 10名

情報表現 III-A 江津スタジオ（江津ゼミ） 11名

情報表現 II-B 江津スタジオ（江津ゼミ） 11名

情報表現 III-B 江津スタジオ（江津ゼミ） 11名

PJ 場をつなぐ「ちいき食堂」計画 15名

3、教育の方法

自身が運営するソーシャルクリエイションゼミでは名古屋市をフィールドとしてグラフィックデザインを用いた表現活動を行なっている。自分の関心ごとにマッチする者同士でグ

ループを作りディスカッションを通して課題を定め取り組んでゆく。グループの中で自分ができることは何か？得意を発揮するにはどうしたら良いか？お互いの個性を受け入れ理解し助け合いながら協働できる授業づくりを心がけている。

文献資料を使った調査分析だけでなく、対象地域のフィールドワークを重視している。地域貢献、まちおこし、など先入観や固定概念に囚われずクリエイティブな発想で「ちいきに開かれた場」「人をつなぐ仕組み」をリアルな現場を体験しながら主体的に取り組めるテーマを考案するよう促している。

また、社会連携、地域連携などの地域社会からの案件や要望にも積極的に答え、受講生とともに取り組んでいる。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

授業評価アンケートの回答数が少ないため正確な分析はできないが、概ね平均値の評価を得ている。

キャリアデザインの講義で行っている「わたしの履歴書」課題はこれまでの自分を振り返りながら将来を展望し発表を行っている。就活用の履歴書とは異なる教材であるが個々のデリケートな部分に触れるので記述内容や情報の取り扱いには注意が必要である。1年生全領域の学生を対象とした必修科目ということもあり受講生が多く細かなフォローが難しい。全体に向けわかりやすく授業内容が届くように資料の充実や講義での話し方を改善してゆきたい。

ゼミでは複数の案件を抱え授業時外の時間を使うことが多く学生のモチベーションを超えた負担となっていることも懸念している。実技学外実習として単位化し学生に還元する等、配慮が必要であると考えている。

5、今後の教育目標

2022年4月移転を果たした大学を拠点として学生が自分ごととして地域社会を考察し、大学やギャラリーのみならず周辺地域もまた表現活動の場であると認識してもらうこと。デザインを接点としたコト起こし、モノを作り、ヒトがつながる場を生み出し自分の居場所、身の回りを豊かにしていく手段を実践的に体験させていく教育活動をフィールドワークを中心に引き続き展開して行きたい。

現在大学の西側では名城公園、丸の内周辺の再開発が進み注目される地域であるが、東側にあたる名城、柳原、清水地域については地域の商業地域の衰退と住人の高齢化が進んでいる。学生の関心も薄くそもそも足を向ける理由がないという現状である。しかしながら改めて目を向けると興味深い店舗や空間、土地の歴史や人々の営みがある。また若い世代

のプレイヤーが新しい取り組みを行い活性化が進んでいる現状もある。一見何も無いところから魅力を見出し新たな価値として発信することはデザイン教育にとって最も重要な課題であるとする。

2022年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
情報表現領域領域
教授 足立ゆうじ

1.教育の理念

名古屋造形大学が定める「同朋精神（どうぼうせいしん）」、「共なるいのち」をもとに、これから自身の支えとなる表現方法の探究を目指しています。表現力を深めることは他者との違いを理解し、個性を認め合うことに通じます。

担当しているイラストレーションとデザインの授業から、以下の3点を中心に生きる力を育てていきます。

- ①デザインを理解したイラストレーター、イラストレーションを理解したデザイナーを育てる。
- ②自分にしか描けないイラストレーションの表現方法を見つける。自分にしか描けない美しい一本の線を見つける。
- ③自身が活躍できるフィールドを見つける。

2. 担当授業の概要

2022年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

情報表現領域 1-A

情報表現領域選択演習 2-A 描写

情報表現領域 2-B

情報表現領域 3-A

情報表現領域 3-B

イラストレーションデザイン 4-A

イラストレーションデザイン 4-B

クロッキープロジェクト A

クロッキープロジェクト B

コミュニケーションデザイン論（オムニバス）

3、教育の方法

情報表現領域 1-A ではクロッキーを担当しており、初回授業で授業目標を明確に伝えます。一つ目は人体の重心を捉えること。二つ目は骨格の構造、筋肉のつながり。三つ目はたくさんの線を描き、その中から美しい一本の線を見つけていくこと。

一人ひとりのクロッキーを拝見し、学生に合わせたアドバイスを心がけています。

情報表現領域 2-B から上位学年はスタジオ制となり、イラストとレーションとデザインについての考え方を大切に指導しています。特に絵の描き方・テクニックでなく、考える力を重きに学生一人ひとりとディスカッションをし、描写力よりも国語力を深める教育を心がけています。イラストレーションは図解であり文章を一瞬で伝える力があります。書かれている文章だけでなく行間から著者の考えを汲み取る力を養うことで、文章の邪魔をしない、文章に寄り添えるイラストレーションの表現方法が広がります。デザインにおいても社会に求められているものが何か、本質を考えることでデザイナーとしての表現力を深めます。国語力を養うことは考える力、言葉で伝える力を深めることができます。デザインとイラストレーションを通して社会と関わる力、すなわち生きる力を身につけます。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

クロッキープロジェクトに関しては履修者が 100 名を超えている興味関心の高い科目です。自分にしか描けない美しい一本の線を見つけるため卒業までにクロッキー帳 10 冊を描き切るという明確な目標を定めています。学生が交代でモデルをしているため難しいポーズをとることができずどうしても似てしまいます。なるべくいろんなポーズが描けるよう工夫をしていきたいです。

情報表現領域 1-A でもクロッキーの指導をしています。一人ずつ面談をしながら描いたクロッキーを拝見し、足りない要素や伸ばしていくべきポイントを伝えています。

情報表現領域選択演習 2-A 描写に関して A-3（授業によく出席）、A-4（意欲的積極的に取り組めたか）が平均を下回っています。モチーフの種類が少なかったため意欲的に取り組めなかったのかも知れません。もう少し興味関心を持ってもらえるモチーフを少しずつ揃えていきたいです。

情報表現領域 2-B スタジオ授業では、A-5（授業の進む速度）が平均を下回っていました。自由記述では課題が多かったとあったことから今後も減らさず取り組んでいきます。

また回収率が低く読み取れないアンケートもあるため回収率を高めていく改善が必要で

す。

5、今後の教育目標

学生の興味関心が高いゲーム分野の UI デザインや動画など新しいニーズに対応できるよう知識を広げていきます。またデザインとイラストレーションを生涯続けて深めていくことが今後の人生の支えになってくれることを伝えていきます。

1、教育の理念

教職科目を担当するにあたって、次の3点が私の芸術教育の基盤にある。①アートの作り手としての感覚的、感性的な視点。②授業研究を通して学んだ教育理論や授業の構造化からの視点。③中学・高校の教諭として培った生徒理解と生徒との関係性作りからの視点。これらの観点から履修生たちに、教育への理解、授業作りと評価の実際を投げかけていきたい。

また、2020年度から2022年度に改訂された新学習指導要領の学びの視点「主体的・対話的で深い学び」は、戦後学校教育の大転換であると考えます。これまで学校教育は一つの解答を理解するための学びであった。それに対して、現代という時代の中で正解のない問い、多様な選択肢に対して主体的で対話的な学びによって深い学びを獲得していこうとする精神は芸術教育本来の理念と全く一致するものである。つまり、芸術教育は単に一教科の学びに留まらない教育の根幹である「人格の形成」に欠かせない領域なのである。

2、担当授業の概要

【教職科目】美術科教育法Ⅰ	31名
【教職科目】美術科教育法Ⅱ	30名
【教職科目】美術科教育法Ⅲ	31名
【教職科目】美術科教育法Ⅳ	27名
美術表現Ⅰ－A	40名
美術表現Ⅰ－B	40名

3、教育の方法

美術科教育法Ⅰ（前期）においては、学習指導要領の内容理解、授業展開の方法、評価の在り方、生徒実態の捉え方等、指導要領に記述された一つ一つの言葉の中に実際の授業場面においてどの様に具体的なコトとして現われてくるのかを学ぶ。

これと実施時期、内容を関連させて美術科教育法Ⅱ（後期）では学生個々の学習指導案を段階的に作成させる。毎授業ごとの課題出題→提出課題の個別添削→次授業時に添削ポイントを全体へ共有。このサイクルを数回繰り返し、それぞれの指導案を完成させる。（2022年度は30名中27名が完成）

美術科教育法Ⅲ、Ⅳでは、これもⅠ、Ⅱの授業進行・内容と関連させ指導要領が実際の教育現場でどの様に反映しているのかを実践例を交え示す。また、これからの授業の在り方を、ワークショップ、学外鑑賞授業などの支援方法を演習体験により学ぶ。

担当科目全体に共通する事としては、教師と学生、学生と学生の対話的授業の中から学習

内容の肝になる事柄を引き出すことを心掛けている。それに伴う学生の言語表現の場とコミュニケーションの中からの気づきの機会を意識的に設定している。

各科目の相関図



4、学生からの評価と授業改善への努力

本年度前期の授業アンケートを見ると美術科教育法 I III共に受講者 31名の内2～3名の回答である。考察の視点を変えれば、それだけ私の授業への関心が低いとも捉えることができる。いずれにしても、授業改善への資料とはなりえない。むしろ、授業時での私との対話のやり取りの内容や授業に向かう様子、毎回の提出ノートの状態など、学生の実態を観察する中で学びの内容や授業方法を改善している。特に教職科目は卒業認定と関係のない教員免許状取得の為に履修する授業であるために、出席さえすれば良いという安易な姿勢の学生も少なからず存在する。学校教育の重要さや教師という職業人としての責任と自覚を促す内容も授業の中だからこそ問いかけることができる。

5、今後の教育目標

本年度をもって定年退職の立場であるため、本学での教育目標は持たないが、教職希望の学生の進路実現に多少とも寄与できたのではないかと実感している。現実の学校現場では教育内容、方法の大きな転換期を迎えている。大学の教職課程での授業方法も従来の教授的、知識伝達的な授業からより現実的、実際的に実感できる方法へと転換していくことが急務であると考える。

2022年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
特任教授 大橋基博

1、教育の理念

本学では同朋学園の建学の精神である「同朋和敬」を「共なるいのち」を生きることと言い換えて、教育を行っている。「共なるいのち」を教職課程及び基礎科目の講義で具体化するために、一人一人が、他の人を尊重しつつ自由に生きることができるような教育および社会の在り方を追求している。

2、担当授業の概要

教育原理 39人
教育方法論 24人
教育制度論 28人
道徳教育論 23人
教職実践演習 19人
福祉体験Ⅰ、Ⅱ 24人
教育実習Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ 19人
教育実習Ⅳ、Ⅴ 5人
日本国憲法 78人

3、教育の方法

- ・教職課程の講義では、自らの教育体験を客観的に振り返り、あるべき教育実践・教育制度の在り方を考えることができるように心がけている。新聞の教育関係の記事などを通して、現実の教育の問題を分析し、教育現場の問題解決への道を探らせている。
- ・日本国憲法の講義では、憲法の基本原則の理解に努めつつ、現実の社会で生じている憲法事象に対する興味・関心・理解を深めるようにしている。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

- ・教職科目に関しては履修年度が高くなるほど評価は高くなっている。
- ・予習・復習に対する学生の自己評価が低い。Formで課題を提出させたり、自己学習用の資料をTeamsにアップしているがなかなか自己学習が進んでいない。学習内容をもっと具体的に指示しなければならないのかと考えている。
- ・プロジェクターで投影するスライドの内容と板書内容をどうリンクさせるのか、学生にとって理解しやすい方法を検討している。

- ・板書をもう少し丁寧に書いてほしいという要望がある。

5、今後の教育目標

- ・学生が主体的に自己学習できる方法を検討すること。
- ・コロナ禍でできなかった学生同士での議論を講義に組み入れること。

1、教育の理念

講義を希望する個々の学生が持つ教養・知識獲得への意欲に対し、それを満たすべく教育を行う。

フランス語に関する授業ではフランス語はもちろん、フランスをはじめ、ヨーロッパの文化なども紹介していきながら学生たちがもっと知りたいという意欲がわくような授業をすべく心掛けている。

哲学の授業では著名な哲学者のテキストを読みながら、レポートや論文を書き、人を納得させるのには何が必要であるかを教えていきたいと考えている。

2、担当授業の概要

2022年度担当コマとなっている授業科目名を全て記載する

- 【フランス語ⅡA (R)】 9名
- 【フランス語ⅡA (S)】 35名
- 【フランス語ⅡB (R)】 21名
- 【フランス語ⅡB (S)】 10名
- 【フランス語オーラルA】 5名
- 【フランス語オーラルB】 5名
- 【哲学S】 144名

3、教育の方法

【フランス語】基本はテキストに沿って進めていく。フランス語に関する授業では、できるだけ必要最小限の項目にテーマを絞る。必要ないと判断したものについては【フランス語オーラル】で説明する。表現の時間と文法事項の説明の時間を分けて実施する。また練習問題と組み合わせることで、その場で解答を出し、理解しやすくする。

【個別内容】

【フランス語ⅡA (R,S)】 フランス語の基礎文法・会話文を学ぶ。発音から始め直説法現在形まで。

【フランス語ⅡB (R,S)】 前期ⅡAに続き、過去形、未来形を利用できるようにする。

【フランス語オーラルA】 一年次の復習から始め、感情表現などを含んだ少し複雑な日常会話に必要な文法事項と表現を学ぶ。

【フランス語オーラルB】、前期科目【フランス語オーラルA】に続き、さらに複雑な日常会話に必要な文法事項と表現を学ぶ。

【哲学 S】哲学という学問について、その歴史と近代及び現代哲学の購読を通して哲学とはどんな学問であるかを学ぶ。また、学問がいかに実証的でなければならないかを解説し、レポート提出でそれを実践する。

4、学生からの評価（授業評価アンケート結果）と授業改善への努力

【フランス語ⅡA (R)】

人数が少ないので数字は極端になり正確ではないと思うが、質問時間を多くとったこと、自宅での諸州復習時間が少ないことが問題である

今後は課題として練習問題をできるだけ与えるようにする。

【フランス語ⅡA (S)】

授業時間帯の都合であると思われるがこちらは受講生も多く少しデータの信憑性が上がっている、しかしチャート分析の形はほぼ同じである。よって上記【フランス語ⅡA (R)】と同様の対策を考えている。

【フランス語オーラル A】

アンケートの意味をなさないほどの人数（3名）の回答なので数字に関して評価は全くできない。しかし、予習復習の時間は多くなっている。課題として少しなぎ文章の日本語訳を提出させたことによるものだろう。自由記述を読んだがこの授業に関してはこれまで通りに進めていこうと思う。

5、今後の教育目標

初めて勉強する学生に、フランスをはじめとするヨーロッパの文化を紹介しながら「フランス語って面白い」「もう少し勉強してみたい」と思わせるような授業をする。

また、ヨーロッパの言語、英語、日本語の違いがどこにあるのか、共通点がどこにあるのかを知ってもらい、いろいろな言葉を知りたいと思うような授業をする。

2022年度ティーチングポートフォリオ

造形学部造形学科
ジュエリーデザイン
特任准教授 齋藤 久仁明

1, 教育の理念

本学の使命・目的に基づき、ジュエリーという特定の分野を通し、デザインの本質を知り、それを研究・開発することを教育の理念としている。

ジュエリーは伝統的な意匠と技法を根幹としたモノづくりであり、それは美術工芸の歴史と文化のひとつであることから、教養の獲得を促す研究素材となる。一方で、プロダクトとしてのジュエリーから最新の思考やデザイン、技術の研究調査を可能とする。分野を特化することの利点を考慮し、デザインの基礎からジュエリーデザインの専門教育を一貫することで効率の良い教育を図り、且つ学生の未来を明るく照らす灯りとなるような指導を目指し取り組んでいる。

2, 担当授業の概要

- ・ジュエリーデザインIV-A (2022年度8名)
- ・ジュエリーデザインIV-B (2022年度8名)

3, 教育の方法

ジュエリーデザインコースの演習授業は専門分野に特化するカリキュラムとなっているため、積み上げ式の教育方法を取っている。

1年次は、ジュエリーデザインにおける基礎知識や伝統工芸の基礎技術の獲得とともに、広く産業デザインにまつわる基礎デザインの思考を開発する。2年次は、ジュエリー産業の理解を深め、専門性を高めるための知識及び技術の習得として、実績のあるデザイナーやディレクターを講師に迎え実践的授業を実現する。技術の獲得としては、宝飾の伝統技法とともに、いくつかのCADソフトの実習を加えている。3年次は、2年間で獲得した知識と技術を踏まえ、学生個々のオリジナルブランドの研究開発とSNSを使った発信、またジュエリー関連企業の産学連携活動(エビデンス: 宝石の四季 255号_p.22-26_社会交流センター保管)を組み込み、学生の将来を見据えた教育方法をとる。

4年次は卒業研究となり、過去3年間で蓄積したデザイン力を下地として、個々の研究テーマに沿った授業を実践している。今年度のジュエリーデザインIV-Aでは、過去の卒業展の作品、展示分析に始まり、個々の研究内容にまつわる情報収集と分析から、卒業制作につながるデザインを考え検証する場としてコンセプトイメージ展を行い、それぞれのアイデアを具体化する指導を心がけた。ジュエリーデザインIV-Bでは、制作活動が中心となるため、それぞれの卒業制作プランが実現するように、個別の指導を行っている。

4, 学生からの評価(授業評価アンケート結果)と授業改善への努力

定量評価項目のうち、アドバイス有無・質問の機会・授業集中度において、評価の分散が見られる。研究内容によって与えることのできる情報に偏りが抑えられるよう、教員の研究努力が必要と考える。

5, 今後の教育目標

今年度の所属学生の卒業をもってジュエリーデザインコースが廃止となり、コース教員の任期終了となる。一部の実技は領域制にて開講となるため、必要に応じて引き継ぎを行いたい。