

寺内 文雄 Fumio Terauchi

図学演習 (必), 1セメ, 月3, 受講登録数 69 名

デザイン科学演習Ⅲ (選), 3セメ, 金1-2, 受講登録数 56 名

デザイン材料 (選), 4セメ, 水3, 受講登録数 56 名

デザイン数理解析論 (選), 5セメ, 水3, 受講登録数 37 名 など

1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

講義科目である「デザイン材料」では、デザインに必要な材料知識を身につけてもらうことと、その内容に関連する国内外の動向を理解してもらうことを重視している。学んでいる内容が社会とどのように関連しているか、解決すべき問題は何かといったことを示すことで、いま学んでいる内容の必要性や重要性を感じてもらっている。授業ではできるだけ多くの実物に触れ、感じてもらい、それに加えて報道資料やエピソードなどで理解を深められるように配慮している。「デザイン数理解析論」では、学生自らが収集したデータに、多変量解析手法を適用しながら授業を行うことで、解析手法の活用方法を体験しながら理解してもらっている。

ついで演習科目について述べる。図学演習では授業時間内に行う課題と授業時間外の課題によって、スキルを身につけてもらうと同時に理解を深めてもらう方法で行っている。授業内の課題では複数の教員とティーチング・アシスタントによって学生の理解を支援し、時間外に行った課題は、丁寧に添削したうえで返却することで理解を深めてもらっている。また図面の作成と並行して模型を制作する試みを行うことで、図面の役割と重要性を体験してもらっている。また「デザイン科学演習Ⅲ」では、解析手法が複雑な問題を理解する助けになることを、体験しながら学べるような構成としている。

2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

講義科目「デザイン材料」は2名の教員で担当している。この科目で最も評価の高い項目は、「問9：例題、例え話やサンプル等がわかりやすかったですか(4.8)」であった。ついで評価が高かった項目は「問2：教材は授業の理解に役立ちましたか(4.6)」で、いずれも学科開講科目平均を上回るものであると同時に、年々評価が向上している。これは毎年度力を入れている「授業内で使用する教材の見直し」に対応しており、一定の成果が得られているものと考えている。また「問10：授業では宿題、レポート等が理解を助けるのに役立った(4.6)」と「問11：授業内容の量を考慮すると、進度は適切でしたか(4.6)」も値が向上している。こういった要因が、「問16：全体を通して、この授業に満足しましたか(4.5)」につながっていることを考える。一方、「問15：この授業の内容をよく理解できましたか(4.1)」と、昨年度よりは向上しているものの、まだ十分な値とはいえない。具体的には理解したと回答した学生は16名、やや理解したと回答した学生が25名であり、残りの7名は理解しているとはいえないと回答していた。

3. 今後の授業改善について

講義科目「デザイン材料」では、成績下位の学生に対する対策を行う必要がある。授業内容の理解を促進するための具体的方策について検討する必要がある。次年度は、課題やレポートを増やすと同時に、それらに対するコメントに力を入れテイク事が重要と考えている。課題やレポートが不十分な場合は再提出をさせるなどして、十分に理解できるまで辛抱強く対応していくこととしたい。

岩永 光一 Koichi Iwanaga

デザイン科学コース・情報コミュニケーション教育研究領域・教授

デザイン科学I (必)、2セメ、水3、受講登録数 82 名

ヒューマンインタフェース論 (選必)、4セメ、水2、受講登録数 70 名

デザイン数理解析論 (選)、7セメ、火3、受講登録数 40 名

人間工学演習 (選)、7セメ、火1・2、受講登録数 18 名

1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

担当している講義科目では、パワーポイントを中心とした講義を行い、その印刷物を資料として配布している。講義の内容としては、一般的な知識の提示と解説を行うに留まらず、私自身の解釈と考え方を提示することを特に心がけている。このことにより、画一的な知識の修得だけでなく、既存の知識をもとに独自の考察を展開できる資質の獲得を期待している。しかしながら、パワーポイントを中心とした構成のため一方通行的な授業になりがちな傾向が現れており、この点については今後の改善の余地が大きいものと考えている。

大学の授業では、学生の主体的な勉学意欲と興味を尊重することが本質であると考えている。しかし、デザイン科学領域の学部教育においては、ある特定の領域に偏ることなく人間生活に関する広範な領域に関する授業が用意されている。このことから、特に、必修、選択必修の科目では、必ずしも授業内容に対して興味や意欲を示さない学生も履修している現状がある。学生の主体的な意欲と興味をいかにして誘引するかということに関して、さらに配慮が必要であると強く認識している。

2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

ここでは、デザイン数理解析論について記す。この授業は3年次前期に開講し、3人の教員が各5週間担当する。デザイン科学として修得すべき統計学の基礎について講義と演習を行うものである。

私は分散分析について担当した。この授業では、分散分析の基本的な考え方を理解し、卒業研究などで実際に分散分析を使えるようになることを目的とした。そのために、数学的な表現による解説は最低限に抑え、応用例の解説、手計算による分散分析の演習などを通して、研究手法としての統計学の概念を理解させるよう心がけた。ワーポイントによる資料の提示と印刷物の配布によって、「2. 教材による理解への貢献」、「5. スライドなどの見やすさ」については、各々、良好であった。また、「3. 教員の声の聞きやすさ」も良好な評価であったが、「15. 授業内容の理解」に関する評価は中等度にとどまっていた。昨年度から開講された授業であり、試行錯誤的な面も無いとは言えないのが現状である。本年度は、昨年度よりも授業時間中に統計解析を実施させる演習を重視した組み立てとした。このことは、全体的な理解度の向上に繋がったと認識している。

また、2セメスター開講の「デザイン科学I」では、おおむね上記と同様の評価結果であったが、導入時期の授業としては内容的に理解が難しかったかもしれない。あえて講義の質を下げる必要性は認めないが、小テストを実施するなどして理解度の確認と向上を図る必要があるかもしれない。

3. 今後の授業改善について

これまで、パワーポイントによるヴィジュアルエイドを中心として授業を組み立てていたが、今後は、授業に対する学生の集中を促すための工夫が必要であると感じている。そのために、学生の理解度を把握するための小テストとその解説を行うなどの方策も検討したい。また、特に基礎的な知識の修得を要求する場面では、進度を抑えて丁寧に解説することも必要かもしれない。

デザイン造形実習Ⅰ Practicum in design fundamentals Ⅰ

(必)、1セメ、水4～5、受講登録数75名

玉垣庸一・桐谷佳恵・田内隆利・清原明生（非常勤講師）

1. 授業の組み立て方と取り組み方

この授業では色彩の使い方について多くの時間を割いているが、もともと美術の素養の無い学生に、ある程度の造形力を身につけさせるために、それまで「センス」や「色彩感覚」の善し悪しで判断されていた色面構成を、色彩や形、画面のバランスなど各要素に解体し、色彩の構造や性質、画面の見え方などを論理立てて教えるようにした。また、それらを実践する各課題では、こちらで設定した条件どおりに制作することで誰でもある程度良い色面構成ができるようになっていく。それにより、学生は自分の実力以上の色面構成をすることができ、デザインに対する意欲も大きく前進するのではないかと考えている。

また、描写の課題では、昨年の反省を踏まえて、在る物をそのまま描写する静物デッサンの課題も加えて、デッサンの基礎を習得できるように配慮した。その上で単に物を描き写すのではなく、画面構成と組み合わせた、いわゆる構成デッサンとすることで、物を見て「写す」行為から、画面構成を発想し「表現する」行為へと自然と向かうことができるよう工夫している。構成デッサンに必要な発想力、構想力、描写力は、デザインを行う上でも必須の能力だからである。

指導は基本的に個人指導だが、各課題の終了時には全体の講評を行うことで学生は他の作品の良いところを発見し、自分の作品を相対化することができる。

2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

授業評価結果を要約すると、学生は出席率が高く、質問も活発にして、家で課題作品を仕上げる時間も多く取っていたことがうかがえる。授業内容もよく理解できており、授業に対する満足度も高い。このように平均値のみを見ると非常にうまくいっている授業だといえる。ただ気になるのは、家での作業時間や授業の満足度の評価が低い学生がごく少数だが存在することだ。それを裏付けるように提出される作品の完成度も学生によって大きな開きがある。この学科に入ってから感想を学生に直に聞いてみると、工学部にある学科でこんなに美術的なことをやるとは思わなかったという声が非常に多い。その意外性を前向きに捉えられる学生は良いが、そうでない学生もいることを考えると、授業の進め方や講評のやりかたなどに一定の配慮も必要であろう。

3. 今後の授業改善について

昨年からは静物デッサンの課題を加えたことで、授業の流れがよりスムーズになったように感じているが、今後は、色彩の基礎的な課題と色面構成の課題、それから描写の課題の比重を再検討する必要性を感じている。多くのことを教える授業だが、目的別に別の課題を設定するのではなく、様々な要素を含むクリエイティブな課題を通して造形の基礎を学ぶことができればそれが一番良いように思う。また、昨年の反省を踏まえ、簡単ではあるが講評を全員行ったので学生の満足度も高かったようである。アンケートにも他の人の作品が見られて良かったとの記述が多数あった。

デザイン造形実習Ⅱ Practicum in design fundamentalsⅡ

(必)、2セメ、月1.5～、受講登録数75名

田内隆利・原 寛道

1. 授業の組み立て方と取り組み方

この授業は、石膏像の模刻と紙による立体構成という2つの大きな課題で構成されている。

石膏像の模刻では粘土で石膏の頭像を形作ることによって、立体把握のしかたやその表現方法を習得し、希望者のみ授業時間以外にそれを石膏に置き換える作業（石膏取り）を行っている。立体の模刻は、形を目で見て写すという、平面描写の方法では対応できないため、今までの物の見方を大幅に変更する必要に迫られる。実は平面によるデッサンでも言えることだが、形を捉え表現する能力は、物の見方を変えることによって劇的に向上する。この課題によって物の見方を変化させることができれば、今後は日常目にするあらゆる物が能力向上に役立つはずである。

2つ目の課題、紙による立体構成の課題では、まず「良い形とは何か」を実習を通して考えさせる練習課題を多数行い、その後、図面と実際の形を対応させながら行う立体構成課題に入る。ここでは前期に習得した「図学の知識」と、頭の中で立体を思い描く「立体把握能力」、また、良い形を構想する「立体表現力」の3つを必要とし、これらに意欲をもって取り組むことで立体デザインに必要な基礎造形力を養うことができる。

指導は基本的に個人指導だが、各課題の終了時には全体の講評を行うことで学生は他の作品の良いところを発見し、自分の作品を相対化することができる。

2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

授業評価結果を要約すると、学生は出席率が高く、家で課題作品を仕上げる時間も多く取っていたことがうかがえる。授業内容もよく理解できており、授業に対する満足度も概ね良好である。このように平均値のみを見ると非常にうまくいっている授業だといえる。ただ気になるのは、家での作業時間や授業の満足度の評価が低い学生がごく少数だが存在することだ。それを裏付けるように提出される作品の完成度も学生によって大きな開きがあり、授業が終わるまでに5名ほど出席しなくなり、結果として単位を落としている。脱落していく学生は今までもいたが、ここまで多くなってきては、個人の資質の問題と割り切ることはできない。授業内容の変更も視野に入れながら授業の方法を検討していく必要を感じている。

3. 今後の授業改善について

授業の性質上、知識ではなく能力を問う課題になっているため、学生のもともと持っている資質によって力の差が歴然とする。今まで感じたことの無い劣等感を感じる学生もいるだろう。そのような学生の意欲を削ぐことなく、授業に積極的に参加できるよう、今後は授業の進め方や講評のやりかたなどに一定の配慮も必要であろう。

桐谷 佳恵 Kiritani Yoshie

デザイン数理解析論 (選)、5セメ、水3、受講登録数 37 名

コミュニケーションデザイン III (選必)、5セメ、水 4.5-5、受講登録数 34 名

コミュニケーションデザイン IV (選必)、6セメ、水 3-4.5、受講登録数 21 名

生活行動の心理学 (選)、6セメ、火 2、受講登録数 34 名

1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

担当している科目は、演習、講義・演習、講義と性格が異なっている。このうち、演習にはコミュニケーションデザイン III と IV が該当する。コミュニケーションデザイン III では、自己イメージボード制作を課題とした。これは、今後の就職活動の参考にもなるよう、自己分析を経ての自己アピールを目標とし、また、色彩表現の課題も含んでいた。まずグループワークを行うことで、自分の表現意図が他者にどのように受け取られるのかを確認し、色彩表現の幅も広げることを目指した。最終的な自己イメージボードは個人による制作だが、フィードバックをグループ内で行い、さらにそれを受けてのふり返しをすることで「作りっぱなし」にならないよう工夫した。コミュニケーションデザイン IV では、情報の可視化をテーマに制作をし、その効果検証を行ってレポートする課題を行った。なお、いずれの演習でも、プレゼンテーションの仕方を重視し、指導を行なった。

つづいて、デザイン数理解析論だが、これは3人の教員が担当するオムニバス科目である。桐谷は多変量解析の主に数量化理論を担当した。最初にプレースメントテストとして、統計に関する基礎知識、実験計画・分散分析で学んだ事を学生が習得しているかの確認作業を行った。これをふまえ、授業を実施した。線形の分析が行なわれた翌週の数量化を担当する事が多かったので、前週の復習を兼ね、つながりを強調しつつ講義を行うよう工夫した。また、学生達の反応を見つつ、説明が足りないと感じれば、翌週さらに追加説明をするなど、理解を深める手助けを行った。さらに、自分たちでデータを取り合い、実際に分析させて使い方を学べるよう、配慮した。

最後に、生活行動の心理学は講義だが、途中2回の実験と最後にコミュニケーション・トレーニングの2回を含んでいる。これは、講義で学ぶ事の予復習を兼ねているためである。板書をメモさせる方式、抜き打ちの小テストなど、これまでと同様のやり方をしているが、学習に不利な効果は見られないようなので、今後も続ける予定である。

2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

生活行動の心理学の授業評価について、コメントする。問 12, 13, 14 以外は4平均点以上の結果となった。つまり、学生本人の行動に関する評価以外は、高い評価結果となった。特に、問 9「例題、例え話やサンプル等がわかりやすかったですか?」は24/29人が最高点の5をつけ平均4.8、問 16「全体を通して、この授業に満足しましたか?」が19/28人が5をつけ平均4.6であったので、全体としては非常に満足度が高かったといえるだろう。自由コメントでも、「例え話がわかりやすい」とあった。ウケをねらったわけではないが、「先生が面白い」というコメントもみられ、実際、毎回学生達が楽しそうな顔をして授業を受けていたのが印象的であった。さらに、コミュニケーションデザイン IV では、桐谷の回だけ聴講参加した学生も数名おり、学生達から高く評価されたと感じた。

3. 今後の授業改善について

いずれの授業でも、学生達が今後社会に出て行ったときのことを考え、プレゼンテーションなどを重視し、こちらも伝える努力をしている。今年はその意図を汲んでもらった感があるので、今後も、こちらとしてもコミュニケーションの努力をより一層図りたい。

勝浦 哲夫 Tetsuo Katsuura

デザイン科学 II (必)、3 セメ、水 3、受講登録数 77 名

デザイン科学演習 I (選)、3 セメ、月 1.5、2、受講登録数 79 名

デザイン科学演習 II (選)、4 セメ、金 1.5、2、受講登録数 72 名

デザイン科学演習 III (選)、5 セメ、金 1.5、2、受講登録数 56 名

デザイン科学演習 IV (選)、6 セメ、月 1.5、2、受講登録数 54 名

環境人間工学 (選)、5 セメ、水 2、受講登録数 79 名

人間工学演習 (選)、7 セメ、火 1.5、2、受講登録数 17 名

1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

担当している 7 科目の中で 2 つの講義科目 (デザイン科学 II、環境人間工学) では、例年通り、毎回、授業中に質問紙を配り、その日の授業内容に関する質問、意見などを全員に書いてもらっている。その質問に対して次回の授業でかなり詳しく答えるようにしている。この方式によって学生の理解度、興味などが把握でき、学生もより興味を持って授業を受けることができるようである。そのことは裏面の自由記述欄の良かった点として「質問形式を授業のはじめに設けていたこと」、「質問コーナーへの質問を考えることで授業内容を復習し、わからない所を見つけ出すのにつながりました」、「質問の回答で理解が深まりました」などと特に書かれていることによっても裏付けられる。学生からの質問に答えるために書籍や文献を調べ直すこともある。まさに「教えることは学ぶことなり」で、私自身も大いに勉強になっている。いずれにしても、教員から学生に一方向的に教えるのではなく、学生と教員の間で双方向的にやりとりのできる授業になるように努力している。

2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

環境人間工学は私一人で担当しているものである (他の 6 科目は複数教員による担当)。受講生は 79 名で昨年度の 90 名より幾分減少したが、建築学科の学生も 22 名受講しており、この点は昨年と変わらなかった。本年度もほぼ毎回パワーポイントを改定し、かなりの負担であったが、私自身も勉強になり楽しいものであった。上述の通り毎回、質問紙による質問も受けているためか、授業中の質問も多く、「14. あなたはこの授業で質問しましたか?」は 3.6 と、デザイン学科平均値 2.5 より高く、それを裏付けている。昨年度と比較し今年度の学生の評価は全体としてほぼ同等であった。たとえば、「16. 全体を通して、この授業に満足しましたか?」は昨年度の 4.0 から本年度は 4.1 (学科平均値 4.2) へ、「15. この授業内容を理解できましたか?」は昨年度の 3.8 から本年度は 3.9 (学科平均値 3.8) と微増した。これ以外の設問に対しても、「5. 板書、OHP、スライドなどは、見やすかったですか?」は昨年度の 4.5 から 4.7 (学科平均値 4.5) へ、「9. 例題、例え話やサンプル等が分かりやすかったですか?」は昨年度の 4.2 から 4.3 (学科平均値 4.4)、「11. 授業内容の量を考慮すると、進度は適切でしたか?」は昨年度の 4.3 から 4.4 (学科平均値 4.3) へと若干の増加が見られ、いずれも 4 以上あり、比較的高い評価であった。

3. 今後の授業改善について

本年度からは Moodle を利用しパワーポイントデータを配信する試みを始めたが、Moodle に十分になれておらず、配信の遅れなどがあった点は改善を要する。この授業はヒトと環境のあり方を生理機能の観点から考究し、ヒトにとって望ましい環境を求めるものであり、比較的難度の高い講義であると思われる。さらに授業に興味を持つような工夫や、理解を助ける工夫が必要であると思われる。

石橋 圭太 Keita Ishibashi

デザイン科学演習 I (選)、3 セメ、月 1.5、受講登録数 79 名

デザイン科学演習 II (選)、4 セメ、金 1.5、受講登録数 72 名

ヒューマンインタフェース論 (選必)、4 セメ、水 2、受講登録数 69 名

プログラミング演習 I (選)、4 セメ、金 3.5、受講登録数 38 名

デザイン科学演習 III (選)、5 セメ、金 1.5、受講登録数 56 名

デザイン科学演習 IV (選)、6 セメ、月 1.5、受講登録数 54 名

1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

プログラミング演習 I のみ単独で担当しており、それ以外は人間情報科学分野を分担している。いずれの科目も積み上げ式で講義・演習を進めている。おさらいはコマ毎に行っているがあくまで前回の内容の確認である。欠席した学生は前回までの内容を学生自身で理解しておく必要がある。

「プログラミング演習 I」で習得する C 言語は、デザイン系の学生にとって得手不得手ははっきりしやすいプログラミング言語の一つである。イメージをつかみやすいようにマウスやディスプレイ、キーボードなどの既存のコンピュータの入出力だけではなく、センサ・アクチュエータなどを使ったフィジカルコンピューティングを通して C 言語を習得させるよう工夫している。ただしこの科目も積み上げ式で講義・演習を進めているため欠席時のリカバリーは特に初学者には難しいと思われる。

2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

授業アンケートおよびレポートの感想欄から難易度の評価にばらつきが大きかった、概ね内容が難しいという評価を得ている。しかしながら、休まずに出席し続けた学生の理解度は高かったため内容の変更はあまり考えていない。次年度は積み上げ式で講義・演習であるため欠席時のリカバリーが難しいことを周知徹底する予定である。

資料を PDF で配布しているのは好評だったようなので今後も継続する。

講義中の私語は厳禁としている。概ね学生のマナーも良好であった。

3. 今後の授業改善について

実習と演習の違いを認識していない学生がいたので、演習では授業時間以外の特に復習が大事な旨、周知徹底する。

プログラミング演習 I Programming Exercise I

(選)、4セメ、金3.5、受講登録数36名

工学研究科デザイン科学専攻 石橋圭太

1. 授業の組み立て方と取り組み方

本演習では講義と作業を交えながらこちらで用意した Arduino と各自で持ち込んだ PC を用いて C 言語を習得させる。マウスやディスプレイ、キーボードなどの既存のコンピュータの入出力だけではなく、センサ・アクチュエータなどを使ったフィジカルコンピューティングを通して C 言語を習得させる。各週前半は講義を聞き、後半は実際に手を動かしてもらう。積み上げ式の内容なので、前の週までに習った内容はきちんとマスターしておくことが求められる。なお機材の関係から二人一組の班を構成して実施する。実習中はお互い積極的に相談して問題解決していくことを期待している。

2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

授業アンケートおよびレポートの感想欄から概ね内容が難しいという評価を得ている。しかしながら、休まずにすべて出席した学生の理解度は高かったため内容の変更はあまり考えていない。次年度は積み上げ式で講義・演習であるため欠席時のリカバリーが難しいことを周知徹底する予定である。

資料を PDF で配布しているのは好評だったようなので今後も継続する。

講義中の私語は厳禁としているが、作業中の学生同士の相談や教えあうことは大いに奨励している。概ね学生のマナーも良好であった。

3. 今後の授業改善について

積極的にトライアンドエラーを経験させたため、トラブルを解決できずに停滞してしまう学生も多かったが、今年度は TA を一名動員したため、ある程度スムーズな進行が可能となった。作業中に学生同士で教えあうことを奨励していたが、クラス全体に定着するまで時間がかかった。なお実習と演習の違いを認識していない学生もいたので、演習は授業時間以外の特に復習が重要である旨、周知徹底する。

玉垣 庸一 Yoichi Tamagaki

造形演習 (必)、1セメ、火5、受講登録数 53名

デザイン造形実習 I (必)、1セメ、水4-5、受講登録数 73名

デザイン学セミナー (必)、2セメ、水1、受講登録数 73名

デザイン論 II (必)、2セメ、火2、受講登録数 73名

コミュニケーションデザイン I (選必)、3セメ、水3-4.5、受講登録数 53名

コミュニケーションデザイン III (選必)、5セメ、水3-4.5、受講登録数 34名

コミュニケーションデザイン IV (選必)、6セメ、水3-4.5、受講登録数 21名

他

1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

担当授業科目は前年度と大きく変わってはいない。造形演習はデザイン工学科の学生を含む複数の学科の学生が混在しており、造形作業へのモチベーション、技量などのばらつきが大きく、どのレベルの学生にフォーカシングして難易度を設定するかという悩ましい問題を抱えている。この授業では、技能の習得や向上よりも、造形する苦しみと苦しみの後の喜びを体験してもらうこと、秘めた造形力を目覚めさせることに主眼を置いてきた。一方、デザイン造形実習 I は意匠系の学生を対象とした平面造形の実習であり、より高いレベルの造形力を修得することを期待しているであろう。しかし、造形的な技能やセンスは時間をかけて醸成されていくものであり、限られた授業時間内で全員一律に一定のレベルに達することは、授業が如何に効率的にデザインされたとしても至難である。優れた造形力とは何かを解明する学問的な取り組みを否定するものではないが、有望な学生を発掘する“目利き”として尊敬できる造形の専門家がこの授業には不可欠であると考えている。

2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

造形演習の評価結果を見てみる。前年度の授業と内容、進め方とも同一であるため評価も前年度と同じ傾向にあった。15「授業内容をよく理解できたか」、の結果は平均4.1(前年度4.0)、16「全体を通じて満足したか」の結果は平均4.3(前年度4.1)であり、授業内容の評価は良好であると思われる。13「授業の準備と復習にかかる時間」は前年度と同じく2.6と少ないが、全授業平均値の2.0よりは高い。授業時間中に完成できなかった課題を持ち帰って自宅で作業した時間が含まれているため、少ないながらも全体平均よりは高くなったのであろう。

次に、コミュニケーションデザイン I の評価結果を見てみる。評価の平均点は13「授業の準備と復習にかかる時間」と14「よく質問したか」が3.6と2.9であるが、それでも全授業平均を上回っている。それ以外の項目はすべて4.0以上であり概して評価は良好である。15週のうち10週を担当いただいている非常勤の先生方に感謝申し上げたい。

3. 今後の授業改善について

コミュニケーションデザイン IV では動画のプログラミングを体験させている。あてがいぶちのアプリケーションプログラムによる制作を専門学校レベルと恥じて自ら道具を開発してこそ大卒レベルである、という先輩方の気概を継承することが授業改善の要である。とは言っても、私も受講学生もプログラム開発は専門外であるため負荷は大きく、バグは後を絶たない。その点、受講者には申し訳なく思う。

青木 弘行 Hiroyuki Aoki

デザイン科学 I (必) 2 セメ, 水 3, 受講登録数 82 名

デザイン材料 (選) 4 セメ, 水 3, 受講登録数 59 名

1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

大学における授業は、考え方の基盤となる基礎的素養や知識の修得と、それを基にした柔軟な発想力・応用展開力の体得にある。基礎的な素養・知識はしっかりと身に付け、身につけた能力を柔軟に駆使して、より総合的な観点から自由に発想を展開していくことが求められる。このような観点到に立脚して講義内容を構成し、体得すべき箇所は板書、考え方を展開する箇所はパワーポイントと使い分け、必要に応じて実物を提示している。「手で考える」⇔「頭で考える」といったインタラクティブな対応が習慣化しない限り、デザインにおける創造的思考方法や問題発見能力・問題解決能力は身につかない。近年の風潮として、明確な目的意識を持たないまま大学に進学し、意欲的に勉学に取り組むことができない学生が増加傾向にある。そこで、学修に関する意識改革を徹底する目的で、基本的事項に関してはあえて厳しく対処することになっている。その背景には、甘くすることが教育ではなく、厳しくしてこそ真に学生のためになるという信念を持っているからである。

2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

「デザイン材料」はデザインと技術開発との関連を基盤に据え、各種デザイン材料に要求される内容を体系的に講述している。独自執筆による教科書を使用して3年目となるが、その評価は前年度と比較して0.4ポイント増加する結果となった(理解度4.1, 満足度4.5)。一方、デザイン展開に際して必要不可欠となる科学的知識の修得や、多角的視点に立脚した考え方の訓練を目的とした「デザイン科学 I」においては、両評価とも前年度とほぼ同じ結果であった(同 3.5/3.8)。両講義においては復習の重要性を指摘しているが、それに費やしている時間(2時間未満)は「デザイン材料」69%、復習の成果を確認するための小テストやレポートを複数回実施している「デザイン科学 I」においては92%という劣悪な状況にある。このような結果は、補助教材に対する比較的良好的な評価(デザイン材料:4.6/デザイン科学 I:4.5)や、概ね好評だった自由記述欄への記載内容と大きく乖離しており、意欲的に取り組む学生とそうでない学生との差を浮き彫りにする結果となっている。

3. 授業評価改善に向けて

大学進学のコニバーサル化や精神年齢の低下現象を背景として、多くの大学において様々な対策が試みられている。本授業評価もその一環として位置づけられているが、教室で感じる多様な雰囲気と対比させてみると良好的な成果を挙げているとはいいいない。マンネリズムを打破する新方式を検討すべきと本制度が定着し始めた2005年度以来主張してきているが、改善の兆しは全くもって見られない。独自調査によると、自由閲覧体制にある本報告書を見ている学生は皆無に近い。制度疲労の様相を呈している本評価を一体いつまで続けるのであろうか。もし現状維持するのであれば、最低限、当該学生の回答内容と授業態度や成績を照らし合わせるができる記名方式に変更すべきである。きめの細かい対策を講じない限り、新たな地平を見いだすことはできない。教育の改善には、絶え間ないフィードバックを可能とする思い切った決断が不可欠ではなからうか。

渡邊誠 Makoto Watanabe

デザイン論 II、2セメ、火2、受講登録数 72 名

インターンシップ・プログラム、集中、受講登録数 10 名

デザインプロジェクト演習、集中、受講登録数 8 名

1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

担当しているデザイン論 II は、デザインを学ぶ基礎を習得することを目的としている授業である。デザイン学、工業デザインに関する最新のトピックスを知識として獲得するものである。したがって、常に授業内容については、毎年改廃が必要となっている。そこで昨年度より全くパワーポイントなどの視覚資料を使わずに行い、学生が考える授業に中身を変えて実施している。

インターンシップ・プログラムは、コーディネイト業務が主であり、特に事後のレポートの提出とそれを学内に広報することが次年度以降への参加への喚起となり重要な役割と考えている。デザインプロジェクト演習は、博士前期課程の学生との混合による授業であり、プロジェクトマネジメントとデザインの両方の知識の獲得を目指すものであり、企業での経験を生かしたデザインの実践に近い運営を心がけている。

2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

デザイン論では、5段階評価では、4点台の平均であり、概ね良好と評価されていると判断できる。学生からのコメントは、参加型授業で考えることが多くてよい、今後役にたちそう、などの評価を得られた。

インターンシップ・プログラムとデザインプロジェクト演習では、本年度は授業評価を行わなかったが、参加学生からは、双方ともにプロセスの明確化について要望があった。しかしこれは企業との連携による授業であるため即座に対応することが難しいが今後検討してゆきたい。

3. 今後の授業改善について

来年度以降は、デザイン論については、本年度よりはじめた、考える授業をより発展させたいと考えている。プログラムとして定着できるようにしたい。一方のインターンシップ・プログラムとデザインプロジェクト演習は、外部と連携して実施する授業であるが、プロセスの明確化に勤め学生に対応できるようにしたい。

田内 隆利 Tauchi Takatoshi

デザイン造形実習Ⅰ（必）、1セメ、水4～5、受講登録数75名

デザイン造形実習Ⅱ（必）、2セメ、火4～5、受講登録数73名

平面デザイン造形（選）、4セメ、月1～2.5、受講登録数50名

造形演習（必）、1セメ、火5、受講登録数（担当）60名

立体デザイン造形（選）、4セメ、金3～4.5、受講登録数50名

デザイン科学演習Ⅱ（選）、4セメ、金1.5～2、受講登録数56名

デザイン科学演習Ⅳ（選）、6セメ、月1～2.5、受講登録数56名

1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

美術を専門とする教員として、また、現役の美術家として、私は長年多くの演習授業を受け持ってきているが、何をどのように教えれば学生の能力を引き出すことができるのかと現在でも日々考え、授業内容を更新している。

美術系大学における造形の授業では課題はごくシンプルで制約は少なく、制作は学生の自主性と発想力、造形力にゆだねられている。学生は入学前に造形の基礎トレーニングを積んでいるので、そのような課題の出し方でもまったく問題無く完成度の高い作品が産み出されている。一方、千葉大学デザイン学科においては、今までまったくトレーニングをしてきていない学生も多く学生の造形力の差が大きいため、作品の完成度を学生の自主性や造形力にゆだねた場合、成果を挙げる学生もいる一方まったくついてこれない学生も少なくない。長い目で見ればそのような経験も良いのかもしれないが、最近の学生の傾向を見ると、最初につまずくと意欲を削がれてしまうのかついてこれなくなる学生も少なくない。その為、ここ数年は制作条件を狭く設定して、なるべく丁寧に説明し、初歩の初歩から段階的に順を追って難しい課題に取り組んでいけるよう工夫している。その結果、教員の期待を超えるような作品は少なくなったが、その分、落ちこぼれる学生も少ない。それでも少数の学生は落ちこぼれていくが、それは大学に入る時点でそもそも目的意識を持っておらず、勉学に取り組む意欲もほとんど無い学生が少数ながらいるということなのではないかと感じている。こういう学生を切り捨てるのは簡単だが、本来「造形」というものは全ての人にとって重要な要素を含むものであり、造形を通して広く物事の見方や考え方などを学ぶことができるものである。単に美術としての造形ではなく、見方や考え方としての造形のありかたというものを伝えられるよう努力していきたい。

2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

授業評価は、全ての授業でほぼ平均点か、平均よりも少し良い程度となっている。今後も良い授業ができるよう努力するのみである。

3. 今後の授業改善について

上記のとおり。

久保 光徳 Mitsunori Kubo

「かたち」の論理, 1セメ, 火1, 受講登録数92名
物理学B 力学入門, 2セメ, 月3, 受講登録数8名
形の工学, 3セメ, 水1, 受講登録数59名
立体デザイン造形, 3セメ, 金3, 受講登録数72名
デザイン科学演習IV, 5セメ, 月1, 受講登録数54名
デザイン論 (メディカル), 4セメ, 水4, 受講登録数38名

1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

担当科目すべてについて言えることだが、通常の講義であっても一方向的な知識伝達に終始しないように心がけている。それは積極的な講義形式の検討を行っていると言うよりは、“座して聞かせて興味を引き出す術”を自分が持ち合わせず、どちらかという受講生とともに本当の興味を持って具体的な課題を検討することによる授業運営の方が自分に適しているからである。その結果、講義科目においても、系統的でほころびの少ない講義形式でなく半分近くは実体験を誘発する半演習形式となっている。それにより比較的高いモチベーションを維持することはできるのだが、講義として本来伝えるべきことの半分も伝え切れていない問題も抱えている。

2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

手元にある授業評価アンケート結果は物理学B 力学入門、形の工学、立体デザイン造形の3科目分なので、それについて特徴的なところだけを考察する。今年度はこれまでに比べて一つだけ改善した点がある。それは、例年概して平均点以下となってしまう基礎工学系の授業への評価が総じて平均点もしくはそれ以上の結果を得たことである。これは実は前節でも述べたように、知識伝達量の低下を恐れながらも、例年以上に実体験的、実感を持って各課題に取り組み考察できるように工夫を試みたことによるものと思われる。しかしながら、形の工学の理解度を問う問15においては、学科平均点が3.8のところ、やはり3.6となり、アンケート用紙の裏コメントにあったように『面白いけど難しい』をそのまま表している結果となっている。しかし、ただ単に分かりやすく考察レベルを下げるつもりは毛頭なく、来年度に向けては、『面白いけど難しい。しかし何か記憶に残る。』との評価をもらえるように工夫を続けたいと思っている。その他としては、立体デザイン造形のTAの効果を問う問17の結果であるが、平均点4.2に対し4.9と高く、この演習におけるTAの存在価値が高く評価されていることがわかる。実際に演習を行っている際もTAと受講生との意味のある関わりが授業時間内外において確認できていた。演習科目に限らず講義科目においても、もっと積極的にTAを参加させる方が効果的であることは間違いがないようである。このことに今気がついてしまったので、来年度からは自分が担当する講義全体において積極的にTAを絡ませた授業内容に展開する予定である。

3. 今後の授業改善について

前節までで個々の改善予定は示してあるので、ここでは全体方針だけをまとめておく。学生は一方伝達の講義形式になったとたん“意識”を失う。これは自分の講義能力にも原因があるのだが、これを改善するためにさらに実感を伴う授業とTAとともに実施する学生も教員もよりinvolvedされる授業ができるように努力したい。

植田 憲 Akira Ueda

デザイン科学専攻・環境ヒューマノミクス研究領域・デザイン文化計画研究室・教授

造形演習 1セメ、火曜日 5限

デザイン文化論 4セメ、火曜日 2限

デザイン文化計画演習 5セメ 木曜日 1.5 限～2限

環境文化論 3 セメ、月曜 4限

1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

講義においては、話し言葉と板書の文字のみで伝えるのだけではなく、コンピュータを用いたプレゼンテーション形式やビデオ資料の利用など、可能な限り画像・映像資料を多用し、学生の視覚に訴求しつつ講義を進めるよう努めた。これは、デザインという領域の性質上、きわめて重要であると考えている。とくに、「デザイン文化論」「環境文化論」は、いずれも、千葉大学工学部のデザイン学科の特徴ともいえる、きわめて広範なデザイン領域の基礎的概念を伝えることが使命であり、多様な概念を、効率よく適切に伝えるよう留意している。講義科目においては、学生自らが当日の授業内容を予習・復習に活用し、授業への理解を深めるために、ほぼ毎回到り授業で用いる資料をweb上にアップしている。また、演習科目においては、工学部に置かれたデザイン系の学科として、決して芸術的な創作をめざすのではなく、受講生らの理解度、頑張り、熱心さなどのデザインの資質を最大限に引き出すことを意図した。「造形演習」においては、与えられた条件を正しく理解し、与えられた時間を十分に活用し、さらには、自宅に持ち帰ってでも「ものづくり」に精魂を傾けるといふ、いわば「汗かき」の体験を通して、自らが「十分な仕事を成した」と実感できることこそが重要だと考えカリキュラムを組んだ。「デザイン文化計画演習」は、学生が大学という殻のなかではなく、地域＝実社会のなかで、自らの五感を駆使しつつ、情報収集・問題発見、デザイン開発を実践する体験が得られるよう心がけた。

2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

授業評価アンケートの結果、講義科目においては、今年度は、「ノートを取る時間が少ない」との声は少なかった。これは、重要な個所を配布資料にして配ったり、webに使用する教材をダウンロードできるようにしたためである。しかしながら、予習・復習にかけた時間はきわめて少なく、より予習・復習を促し理解が深まるよう工夫が必要である。また、今年度は、「テストの時間が少ない」との声があり、トータルでの時間配分に留意したい。演習科目においては、「造形演習」において、「課題が多い」「進み具合やや早い」といった回答が寄せられているが、これは、「ものづくり」における「汗かき」の重要性を感得してもらうことを加味し、あえてやや高いハードルを設けたためである。

3. 今後の授業改善について

講義においては、前述したように、視覚的資料の多用を心がけてきたが、配布資料、参考資料などとあわせ、そのバランスに留意したい。また、適宜、板書を行うなど、それぞれの方法のよいところを取り入れる授業の進行ならびに教材の充実に努めたい。Moodleの活用等Web上にアップする教材の充実に図り、予習・復習を併せて受講生の理解力の向上を図りたい。「演習」においては、「汗かき」によってハードルを乗り越えた後の達成感がきわめて重要であると思われる。今後にあつては、学生らの達成感を高め、より、デザイン活動に対する動機付けが適切になされるよう努めていきたい。

日比野 治雄 Haruo Hibino

色と形の心理学 (選)、5セメ、金2、受講登録数 93 名

デザイン科学Ⅱ (必)、3セメ、水3、受講登録数 84 名

デザイン科学演習Ⅰ～Ⅳ (選) : これらについては各授業項目を参照

1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

講義型授業ではパワーポイントを利用し、視覚的に理解しやすい内容となることを毎学期心掛けています。そのスライド等は教室の後方にいる受講生にも見えるように工夫しているつもりである。また、内容的にも、特別な専門知識を有することを前提とせず、基本から丁寧に説明するようにしている。さらに、重要な点については折に触れて繰り返し解説を加えることも行っている。

演習型授業 (デザイン科学演習Ⅰ～Ⅳ) においては、授業内で行う作業がデザイン心理学研究室で実際に行っている研究内容の導入的訓練となるように工夫している (これらの詳細については各授業項目を参照のこと)。

上記のどちらのタイプの授業も、心理学的な視点から考えることのできる能力を身に付けることを主眼において計画したものであり、デザインにおける心理学的な側面について科学的に考察できる素養を習得することを意図した内容となっている。

2. 学生による授業評価結果、ならびにそれに対するコメント

総体的に、上記の私が関係した授業に対する評価においては、どの項目もほぼ平均値に近い結果であった (これは昨年度までの評価結果ともほぼ同じである)。もちろん、個々の授業の個々の項目においては平均より高い評価、平均より低い評価さまざまであるが、重要なことはそれに一喜一憂することなく、来年度以降の授業内容の改善に資するように対策を立てることであろう (アンケート結果の中にはどうしても合点が行かない部分もあるので、結果の細部に拘ることはあまり意味がないものとは私は考えている)。ただ、もし多くの受講者が授業内容について不満に思っていることがあれば、やはりそれは問題であるので、そのような点を明らかにできるという点で授業評価アンケートには大きな利点もあるものと思う。また、授業評価があるということが、私たち教員の側に受講者にとって少しでもわかりやすい授業を行おうとする意志を維持する動機ともなるのは確かである。

3. 今後の授業改善について

講義型授業では、毎年前年度の授業の総括を行い、その結果を生かすとともに、デザインの領域では「新規性」が特に重要であるので、取り上げる内容を可能な限りアップデートするようにしている。また、これまでの授業の経験から、デザインの学生は一般企業における実際的なデザイン活動に大きな関心を有していることがわかっているので、来年度はそのようなトピックをさらに数多く授業に取り入れようと思う。昨年3月から、当デザイン心理学研究室では工学系初の『千葉大学発ベンチャー』の活動も開始したので、そこで扱った具体例等 (紹介可能なものに限定されるが) も積極的に紹介して行きたい。

一方、開講間もないデザイン科学演習Ⅰ～Ⅳでは、前年度までの経験を生かし、随時内容に変更を加えて来ているので、来年度は一層興味のもてる魅力ある演習になるものと思う。

以上、来年度以降も受講者の声を今後の授業に生かすよう継続的に努める所存である。

鈴木 直人 Naoto Suzuki

デザイン科学専攻、デザイン学科

デザイン文化論（選必）4セメ、火曜2、47名

デザイン文化計画演習（選必）5セメ、木曜1.5限～2限、26名

途上国地域開発論（都市環境システム学科）（選必）6セメ、火曜5限、18名

環境文化論（都市環境システム学科）3セメ（選必）月曜4限 64名

1. 私の授業の組み立て方と取り組み方

学生が自主的に学ぶことを教育理念の一つにしている。それは授業に出席し、積極的に仲間と情報を共有し、議論し、知識を高めていくことである。4科目とも出席を重視し、全体の評価の30%～45%を出席率が占めている。残りを課題発表・提出、小テスト、期末テストの評価で行っている。デザイン文化計画演習と途上国地域開発論ではグループ分けを行い、グループで、課題を発表する機会を作っている。特にこの2つの講義は、グループで学内・学外探査を行い、生活デザインの組み立て、又、地域振興プロジェクトの形成手法を実践するよう工夫している。他の2教科も、課題提出を課し、講義以外でも、学生が自主的に学ぶことに重点を置いている。特にデザイン文化論では、[陰翳礼讃]「人心の華」の精読を課題にし、より広い視点からデザインと文化の関連性を理解できるよう努めた。講義はパワーポイントを利用し、私の「教育研究分野」のウェブサイトにも教材とともに掲載されている。又、デザイン文化論では今年度から MOODLE を活用した。いずれにしてもパワーポイントは、イメージ画像を多くし、学生の興味を引きつけ、より理解しやすいように努力している。

2. 学生による授業評価、ならびにそれに対するコメント

デザイン文化論とデザイン文化計画演習の講義・演習では、「文化とデザイン」「フィールドでの生活デザイン」の理解を主な目的にしているが、「理解できたか」「満足したか」の平均点（3.8、4.1）をそれぞれ上回った。前者はデザインの本質を風土・歴史・人から考える最初の講義であることを考慮すると、満足のいく評価である。後者の演習も、はじめて「野に出て学ぶ」実践の結果としては満足のいくものである。教材が授業の理解に役立ったかというに関しては、今年も高い評価を得た。それは上記の授業の組み立て方に記されたように事例提示を多くして理解度を高めたことがその高い評価の理由のひとつと思われる。出席率は何れも高い。それは全体評価が出席率重視に加え、グループ作業により「共同責任を持つ」という要因も働いていると思う。環境文化論は理解度、満足度が平均を下回った。履修学生数が多いこともあるが、課題提出の内容、授業の進め方等、改善したい。

3. 今後の授業改善について

デザイン文化論では、引き続き、グローバルな視点での文化、デザイナーの役割をより強く意識してもらうため、さらに、多くの事例を加え、今まで学生が体感できていない文化とデザイン、グローバルな社会変化に対応するデザインへの学生の興味を抱かせる工夫をしてみたい。今年度は国内では、鹿児島島の薩摩焼の調査、小鹿田焼きの「昔をみだりに崩さないものづくり」の生活デザインづくりを学生と実践したので、来年度の授業内容に反映させたい。