

造形表現の社会人基礎力に与える可能性について —空間デザインのグループワーク活動を通して—

手嶋 尚人

(平成 24 年 12 月 20 日査読受理日)

Possible Effects of the influence of the Arts on the essential qualities and skills for members of society —Through Group Work in Space Design—

TEJIMA, Naoto

(Accepted for publication 20 December 2012)

キーワード：造形表現による教育，大学教育，社会人基礎力，空間デザイン，グループワーク

Key words : education through art, university education, essential qualities and skills for members of society, space design, group work

1. はじめに

成人としての大学生の能力低下が現在大きな問題となっている。中央教育審議会大学分科会大学教育部会では「予測困難な時代において生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ」という審議まとめを平成 24 年 3 月 26 日に発表している。その中で「学士課程教育は、学生の思考力や表現力を引き出し、その知性を鍛え、課題の発見や具体化からその解決へと向かう力の基礎を身につけることを目指す能動的な授業を中心とした教育が保証されるよう、質的に転換する必要がある」とし、さらに「求められる質の高い学士課程教育とは、教員と学生とが意思疎通を図りつつ、学生同士が切磋琢磨し、相互に刺激を与えながら知的に成長する課題解決型の能動的学修（アクティブ・ラーニング）によって、学生の思考力や表現力を引き出し、その知性を鍛える双方向の講義、演習、実験、実習や実技等の授業を中心とした教育である」としている。大学教育における質的な転換が求められている。

また、社会からの要請としても、経済産業省では、社会人基礎力として、3つの能力/12の要素があげられ、その育成が大学教育に求められている。

* 3つの能力/12の要素

- ・ 前に踏み出す力 主体性/働きかけ力/実行力
- ・ 考え抜く力 課題発見力/計画力/創造力
- ・ チームで働く力 発信力/傾聴力/柔軟力
 情况把握力/規律性/ストレスコントロール力

一方、造形表現による人間形成の可能性については、幼児や低年齢層における人間形成に造形表現による教育が重要であることは、これまでに代表的な教育哲学としては、

ハーバード・リードやフランツ・チゼック等により言及され、教育活動としてシュタイナー教育、モンテッソーリ教育、レゾエミリアアプローチ等で実践されている。

また、最近の活動や研究の中では中学生や高校生に対する造形表現による人間教育の必要性が訴えられて来ており、その実践的な活動や研究として、三澤一実が中心となった「旅するムサビプロジェクト」があげられる。

人間の成長段階に応じた造形表現による人間形成には可能性があり、大学教育においても、社会人基礎力など社会に求められている力を身につけさせるための一つとして、造形表現による教育という切り口があると考えられる。そして、その可能性についての検証が求められている。

2. 研究方法

本研究では、前述の背景を受け、具体的な造形表現の授業科目を検証することにより、大学教育での造形表現による社会人基礎力に与える影響、効果の可能性について考察していく。

今回の研究で検証する造形表現の授業科目は、東京家政大学造形表現学科の専門教育科目である。東京家政大学造形表現学科は以下の特徴を持つため、美術系大学の専門教育科目（造形表現分野）による検証より、大学教育における一般学生への応用がより考察しやすいと考えるからである。

本研究の対象とする授業科目が置かれている東京家政大学造形表現学科について説明する。美術系大学の多くが、造形表現の専門教育を行うことで、社会に芸術家やデザイナー、芸術分野の教育者という人材を送り出すことを主な目標としているのに対し、東京家政大学造形表現学科では、「たくましい心と感性を育てる」をテーマとし、芸術家や

デザイナーの養成に特化せず、造形表現について基礎から総合的に学び、社会の中で造形表現という能力をいかした生き方の教育を行なっている。人が造形表現を行なう時に発揮する自主性、自発性、創造性、計画性、実行力、そして、コミュニケーション力、チームワーク力などを育成していくことで、社会の中での発信や人と人をつなぐ等の役割を果たせる人材を養成することを目指している。こうした教育理念をもつ学科であるため、専門科目教育と言ってもその専門領域の専門家を育てることだけを目的とはしていない。

3. 研究対象の授業科目について

今回の研究対象となる授業科目は、東京家政大学家政学部造形表現学科の専門科目である「インテリアデザインⅠ」の実習課題「もてなしの空間」である。

先に述べた様に、この「インテリアデザインⅠ」においても必ずしも空間デザイナーやインテリアデザイナーを目指している学生ではなく、一つの能力として空間デザインについて学ぶことを主眼としている。

4. 実習課題「もてなし空間」のこれまでの経緯

現在、行っている「インテリアデザインⅠ」の実習課題「もてなしの空間」は、前身として時間割外の授業科目美術研究Aの集中授業として行っていた。

2004年に開始し、当初は専門的な能力である空間デザインの能力教育として考え、自然豊かな狭山キャンパスの特性を生かした課題として実施した。空間デザイン教育にとって、実際の空間をつくる原寸教育は重要であり、他の大学（特に学部の学修では東京芸術大学や多摩美術大学で実施されている）においても行われている。その後、2007年からは東京家政大学のワンキャンパス化に伴い、板橋キャンパスでの実施となった影響で、課題テーマは変化し、2011年より現在の課題となっている。（図1）

ここで着目しておきたいことは、課題の重点の置き方が、空間デザインの能力教育から造形表現による人間教育に移行している点である。それをより効果的に実践するため、2011年より集中授業から通常授業と集中授業の組み合わせによる変則的な課題となっている。

5. 実習課題「もてなし空間」の内容等について

造形表現学科3年生の実習課題であり、当該学科3年生147人中45人が履修している選択専門科目である。履修している学生は、2年時に「インテリアデザイン基礎」において、スケッチや模型においてcafe空間のデザインを学んでいる学生である。この中から4年時の卒業制作で空間デザイン系をとる学生は数名と限定されている状況がある。課題内容（図2）は、他者を招きもてなす空間をつくら

図1 「もてなしの空間」の前身課題

2004年～2006年 課題「客人をまねく空間」
竹を主な材料として狭山キャンパスの豊かな自然環境を意識、活用して客人をまねく空間を制作。
制作期間：夏休み期間の4～5日に関する事項



2007年～2008年 課題「cafe空間」
板橋キャンパスに移り、22号棟をベースに美術研究の課題として夏休みを中心に制作。緑苑祭で発表。
2009年以降はサークル活動としての制作となる。



2010年 課題「客人をもてなす空間」
板橋キャンパスで竹による空間課題を復活させる。
夏休みの4日間で制作。狭山の時のようなダイナミックさが出せず。2011年から「もてなしの空間」に移行し現在の形となる。

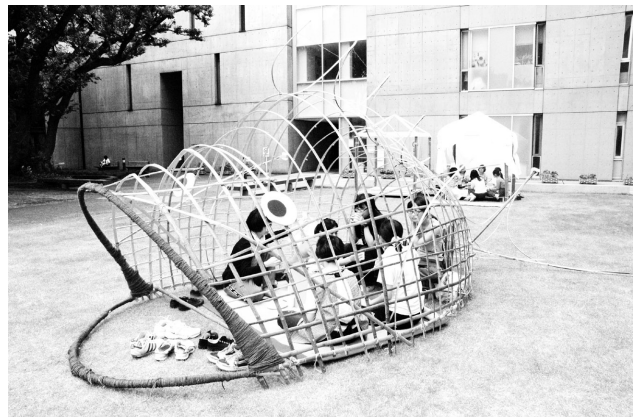


図2 「もてなしの空間」課題内容シート

課題	「もてなしの空間」		
主旨	<p>インテリアデザイン基礎では、模型を使い「カフェ付ケーキ屋さん」の設計を行い空間デザインの基礎を学んだ。インテリアデザインⅠでは、1/10という大きなスケールの模型を使い設計を行い、さらに原寸の空間をつくることで、模型と現物との関係やリアルな空間性、素材感等を学んでいく。</p> <p>課題のテーマとしては「もてなしの空間」とし、パーソナルな空間ではなく誰かをその空間に誘いもてなす機能を有するデザインを行う。具体的には、その空間で「茶を点てる」「問答をする」「句会を行う」「作品をみせる」などホストとしてゲストを楽しませたり驚かせたりしてもてなす。</p>		
要領	<ol style="list-style-type: none"> 1. 空間の大きさは、外面 2400×2400×2400 の大きさのフレーム（90mm の正角材）を構造とし、床面積 7㎡以内とする。 2. 空間は移動式（下部にキャスターを取付ける）とし、学内で移動可能な場所に設置する事を想定しデザインを行う。可能な場所は別途指示する。 3. 緑苑祭まで維持することができる耐久性のある作品とする。 4. 壁の有無は問わないが、雨天での利用もできるような屋根は設ける。 5. 使用する材料は、基本的な木材は用意するが、各自で入手可能なこと、また、コストパフォーマンスの良いことなど、実現可能なことを考慮する。 6. 作品の制作時、保管時、プレゼン時そして解体までの時間を通し、安全には最大限の注意を行う。 7. その他、適宜指示する。 		
提出物	<p>5月27日提出発表 各自 1/10もプレゼできる模型とプレゼンボード 9月8日お披露目会 グループ 作品</p>		
スケジュール	<p>第1回 4月12日</p> <p>第2回～第6回 4月19日?5月24日</p> <p>※第7回 5月27日（日） 5月31日（木） 代休</p> <p>第8回 6月7日</p> <p>第9回～第15回 6月14日～7月26日</p> <p>※ 9月8日（土）</p> <p>※ 10月27、28日</p>	<p>課題説明、1/10のフレーム制作</p> <p>エスキス・制作</p> <p>1/10模型とボードによる審査会</p> <p>設計および確認・制作準備</p> <p>設計および確認・制作準備</p> <p>原寸作品制作</p> <p>作品講評・お披露目会</p> <p>緑苑祭で発表</p>	
この他	<p>授業科目「美術研究AB」として、下記スケジュールが作業日</p> <p>※ 6月9日、10日（土、日）</p> <p>※ 6月23日、24日（土、日）</p> <p>※ 7月21日、22日（土、日）</p> <p>※ 8月27日～9月5日（夏休み期間）</p>		

いうものであり、空間の大きさとしては、2.4m×2.4m×2.4mの立方体のフレームをベースとして設計する。

課題の目的は、勿論、空間デザイン能力の育成もあるが、学生の質の変化と前述の社会の要請に応え、人間教育にかかわる要素も大きな目的となっている。

具体的には、空間デザイン能力の育成の他、以下を主な目的としている。

- * 苦労の後の達成感、喜びを体験させる。
- * 他者の考えを理解し認め、積極的に議論を行うことができる。
- * 集団の中での自分の役割を認識し、その役割を担える。

具体的な授業運営は以下のような過程と方針で行っている。(図3-1, 3-2)

①課題説明

課題説明の中では、課題内容の理解も勿論であるが、よりイメージが膨らむこと、意欲・モチベーションを上げることを意図し、過去の課題作品や世の中にある優れたモジュールスペースの事例を見せている。

②個人による計画設計提案を制作

第一段階として、個別で計画設計案を考えることで、この課題に対する興味関心を助長し、第二段階としてのグループによる実際の空間制作の際に、他者の計画設計案をより理解でき、皆でより良いものにしようとするベースとなる。個別指導により各自の案に対しアドバイスをを行なう。

③個人による計画設計提案の発表・審査会

40点の提案に対し、日曜日一日10時～17時を掛け、発表・審査会を行い、実際に制作する4点を決定する。

全員の前で一人ずつ10分間程度、プレゼンテーションを行ない、質疑応答や講評をする。発表する側は、如何に他者にわかりやすく伝えるかを学び、聞く側は、他者の案をきちんと理解し、実際制作することをイメージすることを学ぶ。

一日掛けて行なうのは、学生に対し、正式な場としての緊張感と十分なプレゼンテーションの時間を全員にとることで、他者の提案を制作することに対する納得とモチベーションをつくり、次の段階に移行するために重要である。

④各制作グループのメンバーと役割の確定

審査会での学生投票を参考に、指導者の教育的な意図により4点を決定する。各制作グループは自分が投票した提案を基本的には担当する。また、グループの組織としての役割分担を行なう。提案者であるデザイナーに加え、施工(工事を行うこと)リーダー(正・副)を決定する。

ここでは、多くの学生が他者の提案を制作することになるので、やらされるのではなく、自分から進んでやるという気持ちを持たせることが重要である。

図3-1 授業風景

③個人による計画設計提案の発表・審査会



⑤施工のための準備



⑥原寸空間の施行 現場での確認作業



⑥原寸空間の施行



⑤施工のための準備

デザイナーと施工リーダーは、施工するにあたりメンバーが、きちんと役割を担い動けるようにする必要がある。事前に、計画、施工図、施工用模型等を制作する。この過程は学生にとって経験がなく、きつい作業となるが、担当する学生にとって、その分学ぶことは多い。

⑥原寸空間の施工

各制作メンバーが協力して、実際の空間を制作していく。技術的な問題は指導者側が解決するが、日程の調整や実際につくるデザイン性、人間関係等、様々なドラマが生まれ、容易に進まないことや皆の力で作品が段々とできていく喜びを経験する。

⑦講評会と展示

夏休み期間での制作も利用し、9月8日に一日を掛け講評会を行なった。この講評会では、担当指導者だけでなく、他の造形表現学科、児童学科の教員や外部専門家も招き、行なっている。普段の指導者だけでなく、専門領域の異なる教員の目や外部の専門家が加わることで、講評の幅、価値の見方が広がるとともに、学生に甘えが無くなり、大人としての対応を促すことを可能としている。

また、10月に行なわれる東京家政大学の学園祭である緑苑祭に展示することによって、大学以外の多くの人に見てもらおうという喜びと緊張感も計画している。今回は残念ながら一作品が完成できなかったが、緑苑祭に向けて完成させる意気込みは維持している。講評会での失敗が、緑苑祭での成功へ変化していくことも教育的には意味がある。

6. 学生の自己評価(アンケートによる調査)

9月8日に行なった講評会の後に参加学生に対し、以下のアンケートを実施した。このアンケートは、この課題を通して、参加した学生がどのように成長したかを知るためのものである。この課題の履修登録者は45人であり、実際の参加者は40人。当日の参加学生は36人である。アンケートは実施時に居た32人全員の回答となっている。また、4つのグループ毎に回収しどのグループのアンケートかわかるようにしている。

インテリアデザインⅠ「もてなしの空間」__アンケート 設問1～設問10

設問1.この授業は楽しかったですか?辛かったですか?

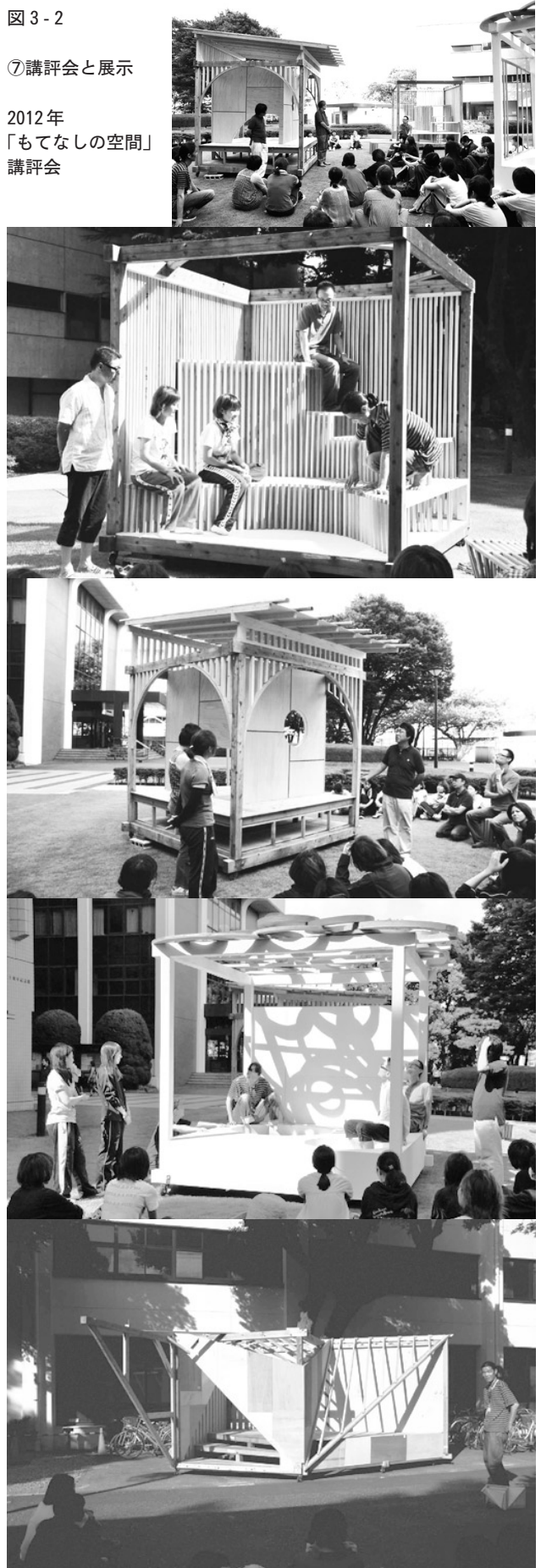
- ①・とても楽しかった・楽しかった・どちらでもない
・あまり楽しくなかった・全く楽しくなかった
- ②・とても辛かった・辛かった・どちらでもない
・あまり辛くなかった・全く辛くなかった

理由:

図3-2

⑦講評会と展示

2012年
「もてなしの空間」
講評会



設問2.空間デザインに興味がありましたか？

- ・とても興味を持った
 - ・興味を持った
 - ・どちらでもない
 - ・それほど興味は無かった
 - ・どうでもいい
- 理由：

設問3.模型と実際の作品を比較してイメージの違いはありましたか？

- ・とてもイメージ通りだった
 - ・イメージ通りだった
 - ・どちらでもない
 - ・少し違った
 - ・全く違った
- 理由：

設問4.制作過程においてデザインの見直しや制作の段取り等を皆で議論・意見交換はできましたか？

- ・はい（下記に理由を書いて下さい）
- ・いいえ

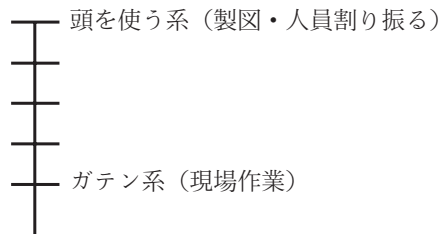
主な見直し箇所：

改善意見：

設問5.他者のデザインを実際のかたちにするということまで考えたことは何ですか？

設問6.制作現場での主な自分の役割は何でしたか？またそこから学んだことは何でしたか？

（チャートに矢印を描いてあなたの役割を具体的に記述して下さい）



設問7.学生同士の関係が高まったり、協調性が生まれたりしましたか？

- ・とてもそう思う
- ・まあそう思う
- ・あまりそう思わない
- ・全く思わない
- ・どちらともいえない

設問8.自分自身のコミュニケーション能力向上に効果はあったと思いますか？

- ・とてもそう思う
- ・まあそう思う
- ・あまりそう思わない
- ・全く思わない
- ・どちらともいえない

設問9.その他、この課題を通して、考えたこと、感じたことを自由に書いて下さい。また、自分自身が得たことや変化したことなども書いて下さい。

設問10.この課題に対する意見や改善点等について書いて下さい。

アンケートの結果

設問1

とても楽しかったととても辛かったの組合せ	1
とても楽しかったと辛かったの組合せ	11
楽しかったと辛かったの組合せ	12
とても楽しかったとどちらでもないの組合せ	1
楽しかったとどちらでもないの組合せ	1
とても楽しかったのみ	3
楽しかったのみ	3

主な理由（文の最後の文字は同様な意見数）

楽しかった点

- ・みんなで協力してつくるのは面白かった。団結力を感じられた。 12
- ・小さいけど建築物を扱っているみたいで楽しかった。 3
- ・大きな作品を作ることによって得る技術や多様な考え方を得られた。達成感があった。 2
- ・だんだん形になっていくのがすごく楽しかった。 2
- ・作業自体が楽しかった。 2
- ・自分でどの部分を作っているのか理解して木材を切るのはとても楽しかった。
- ・こんな経験はめったにできない。 4

辛かった点

- ・寝て起きたら体が痛かった。体力的にきつかった。 4
- ・休日の作業がいたかった。でも、完成のためにはしょうがないと思った。 2
- ・夏休み1週間以上連続して作業したこと。 2
- ・人によって意見が違ったり、授業に対する考え方が違ったりしたので、そこらへんが難しい所でした。 2
- ・初めてのことで、うまく進められなかった。 2
- ・暑さ、日焼けと虫さされは地味に辛い。 4
- ・時間が少ない。 3
- ・もらえる単位が少ない。

分析

みんなで大きな作品をつくる達成感や自分の技術向上に楽しみを感じている。辛い点は主に休日や夏休みでの作業や暑さ、体力等、物理的なものとなっている。辛さより大変だったと書いた学生が多くいたことが注目される。

設問2

- ・とても興味を持った 15
- ・興味を持った 14
- ・どちらでもない 2
- ・それほど興味は無かった 1
- ・どうでもいい 0

主な理由（特に人間教育にかかわる意見を取り上げた）

- ・自分たちの作品を客観的に見たり、他の作品を見て、空間デザインの複雑さや面白さがわかった。5
- ・自分だったらどうするかどのように問題を解決するかを考えるようになった。
- ・どんな目的かを考えてデザインすることやどうなるかを考えるのはとても面白かったから。
- ・実際に模型から実物大になった時に感動したから。5

分析

様々なデザインの考え方があることが、目に見えて感じられたことが発見だった。他者理解へつながる。

設問3

- ・とてもイメージ通りだった 2
- ・イメージ通りだった 18
- ・どちらでもない 3
- ・少し違った 8
- ・全く違った 1

主な理由（特に人間教育にかかわる意見を取り上げた）

- ・模型の段階では容易にできる形でも大きく3次元にすると色々と不具合がでて違いが出てきました。
- ・もっと簡単にできると思ったけど難しかった。
- ・デザイナーの考えたイメージを大切に、疑問がでたらデザイナーにその度に意見を聞くように心がけた。結果として、独特な空間ができて良かった。
- ・デザイン的にはイメージ通りだったけど、強度とか長い期間その状態を保つとなると、考えていたより難しかった。
- ・模型と同じようにしつつも、その場の判断で変えた所もありました。

分析

模型というバーチャルから実際の空間をつくることによって、その難しさやリアリティを実感できた。

設問4

- ・はい 27
- ・いいえ 1
- ・回答なし 2

主な意見（特に人間形成にかかわる意見を取り上げた）

- ・皆で議論した後に、デザイナーの意見を聞いた。また、その逆もあった。
- ・話し合うこと、意見交換が必要。
- ・計算での寸法は、実際に測るとズレることが多く、現場での寸法が役に立ちました。
- ・試作品などを作って、人が乗っても耐えられるように工夫した。
- ・途中で計画変更し、段取りを良くした。
- ・太い木を使ったり、ビスの所と釘の所を区別したり、

大人数で、時間を無駄にしないで流れ作業できるように皆でその都度考えた。

分析

議論や意見交換をすることで、みんなの納得した、より良いものができることの重要性に気づいた。実際の空間をつくるのが、計算通りにいかず、試行錯誤や創意工夫が必要なことを学んだ。

設問5

主な意見

- ・デザイナーのイメージに近づけつつ、より良いものにしていくために意見を交換し合うのが楽しかった。
- ・実際できるかどうかの検証とイメージの情報交換が大切。2
- ・デザイナー本人でないとわからないイメージやこだわりがあると思い、そこはデザイナーからよく聞き再現しなければと感じた。12
- ・デザイナーの意見を一番にして、一つの案としてアイデアを出したことは有ったけど、最終的な決定は、デザイナーに従うようにした。アイデアを出す時もデザイナーがこうしたいという思いを頭に入れつつ、それは崩さないようにより良い方向で進められるように考えた。
- ・デザイナーに聞きながらの進め方に苦戦した点もあった。
- ・デザイナーの意見、イメージがはっきりしないと先に進まない。
- ・提案することも納得することも大切だと感じました。
- ・他者のデザインだけでも、チームに加わった時点で他者のデザインという考えが薄れていった。
- ・デザイナーの表現したいことを汲み取ることが大切で、模型がよく参考になった。
- ・皆の意見を聞くことによって問題が早く解決することが多かった。
- ・いつも以上に正確さが必要だと思った。
- ・デザイナーの意思を尊重するために自分のであったら妥協する所も細かく聞いてから作業しました。

分析

デザイナーという他者に対する理解とそれを行なうための傾聴力が意識された。さらに単に言われるままに作業をするのではなく、意見をぶつけあうことでより良いものをつくる協働の方法について学んだ。

設問6

主な意見（学んだこと感じたこと）

- ・私の国語力が低すぎて伝えたいことを上手く伝える

ことが難しかった。

- 自分のみの作品ではないということ。みんなの体力を考える。みんなで楽しくやれないと集まらない。
- 全体を把握して、今何をしたら良いかなどの計画性や役割を振ったりすることが難しかった。
- 自分の意見というより、施工リーダーの指示をどう伝えるかで苦労した。
- みんなでやっていることなので、積極的に参加した方が少しぶつかっても作業は進むと思った。
- 実際の作業は言葉にするのは簡単だけど、細かい所を含めたらすごく時間がかかることを知りました。それを踏まえて計画を立てるのが難しかったです。
- 作業がスムーズに進むためには、人に言われるのを待つより、自分の頭で考えて動くというのが、本当の協調につながると感じました。
- みんな一人一人にリーダー力が身に付いていき、作業が効率よく進められた。団結力も増した。
- 皆で進めていくからこそ、指示したりすることが大切だと感じた。人員が余ってしまうこともあり、作業の段取りの考え方が甘かった。
- 製図をしないと作業が始まらないけど現場に行かないと解らないことがたくさんあった。
- 作業を進める計画性は最後の方にはあった。自分の人間性を見直すことができた。
- 最初は難しい箇所は結構他人まかせでやっていたのですが、やっているうちに自分でもやるようになりました。
- 自分は今何をすれば良いのか、できるだけ考えて自発的に取り組みました。
- 自主性はあったと思う。皆やることがない状態にならないように動いた。
- もともと細かいことを気にする性格だったので、いつもの生活より、その性格を生かす現場だったと思います。
- 暑さでボーッとしたりとかしましたが、デザイナーが「みんなやるよ！」とか声をかけてくれたりして、自分も、もっと声かけをしないといけないと思いました。
- 出席状況に差があり、出席率の高い人は口にはしないけど嫌な思いをしていると思った。
- 協同作業のときは体調管理に気をつけないといけない。

分析

グループワークでの自分の役割、立ち位置の理解が深まった。デザイナーや施工リーダーは計画しそれを的確に伝えること。他のメンバーは主体性を持って行動することが、全体の作業にとって大切なことを学んだ。

設問7

• とてもそう思う 16・まあそう思う 16・あまりそう思わない 0・全く思わない 0・どちらともいえない 0

主な意見

- 話したことの無い子が多かったので、親しくなれたて良かった。
- 一つの作品を皆で作ることによって、いつもとは違う空気に触れられた。
- ほぼいつも一緒にいるメンバーだけど、この作業でより仲良くなれた子もいるので、うれしく思います。

分析

大変なグループワークを行なうことで、様々な人間関係の葛藤もあり、新しい関係が生まれた。

設問8

• とてもそう思う 12・まあそう思う 16・あまりそう思わない 3・全く思わない 0・どちらともいえない 1

主な意見

- 自分から話しかけないと始まらない事が多々あったので、効果はあった。

分析

グループワークの中では発信しない限り、前へ進めないため、各自相応の変化があった。

設問9, 10

主な意見

「皆で1つのものを作るという事がほぼ初めての経験で今までにないぐらいの感動と達成感を感じました。」

「小さな模型の段階で、すでに作るのは大変そうだったのに、実際の大きさだとどれほど大変なんだろうと、初めは怖かったけど、みんなで力を合わせて出来ていくのが、とても楽しく充実感があった。」

「私たちのグループは、もともと2, 3個の仲良しグループが集まったグループなので、そこから1つの作品をつくりあげるというのは難しいことでした。でも一緒に作業をしたり、呑みに行ったりして(笑)だんだんこの人はどういう人かどういう作業が得意なのかが分かってきて、仕事もだんだんはかどるように、少しですが、なってきていると思います。」

「他者と協力する事と自発的に行動することの大切さ。自分から何かをやらないといけない状況でもあったので、お互いの事を考えながら何が今必要なのか、自分が今この配置に居たら、スムーズに進みそうかなどいろいろ考える機会になった。」

「グループで制作するので、最初、来ない子ができそう

と思ったけど、ほぼ全員で進める事ができた。」

「初めてのことばかりで不安もあったが、目標を一つ一つ達成していくことがすごくうれしくて作業が楽しかった。」

「今回のような長期にわたるグループ作業は初めてだったので、初めて得られたことはたくさんありました。まずは、時間の大切さ、そして信頼を得る、失うことの本当の意味がとても身にしみました。私は時間にルーズなので、作業していく中で信頼を失うことがどんなに辛くて苦しいものなのかを痛感することができたと思います。そして、グループ作業がどんなにすごいことで大切なことなのかも感じる事ができたと思います。もっと時間を大事に扱ってほしいと思います。この作業で築けた絆を大切に、今後の糧にしていこうと思います。」

「自分自身が得たことは、やはり、人それぞれ役割があって、それに気づかなくてはいけないということへの再認識です。」

「いろんな環境や状況にいる人たちをまとめたり、意見を言ったりすることの難しさを感じました。正直、体力的にも精神的にも疲れたところはありませんでしたが、1つのことにそれだけの労力を使った分、緑苑祭までに良いものに仕上げたい気持ちが強いです。自分1人で何かをつくるより、他人とつくったものは気持ちがはいりやすいタイプの人間なんだと学びました。」

「技術的な面は勿論だが、みんなで作業を進めるということに対して勉強になることが多かった。一緒に作業をしていて、どうしたら効率良く、仲良く作業できるか考えることができた。また、意見を交わすことで、こんな考え方もあるのかと納得することが多かった。」

7. 考察と今後の課題

今回の研究対象授業科目の学生たちは、アンケートの内容からも推察できるが、学生気質として「人に嫌われたくなく、他者へ対する思いやりや気遣いを大切に」「集団で本気になって何かを行うことが少ない」「予定調和の世界に慣れている。トラブルに弱い」「やり直しを嫌う」「面倒なことを嫌う」「試行錯誤して物事を見つけ出す経験が少ない」「実体験が少なくバーチャルな世界に慣れている」「成功の実体験が少なく自信がない」などが当てはまり、主体的に考える力や社会人基礎力の不足が問題とされる。

今回の研究対象である実習課題「もてなしの空間」の授業によって、どのように学生が人間的に成長したかを、アンケートの内容をもとに、社会人基礎力の3つの能力と12の要素を評価軸として考察してみる。

* 3つの能力/12の要素

- ・前に踏み出す力 主体性/働きかけ力/実行力
- ・考え抜く力 課題発見力/計画力/創造力

- ・チームで働く力 発信力/傾聴力/柔軟力
- 状況把握力/規律性/ストレスコントロール力

①前に踏み出す力

【主体性】第1段階の各自の提案においては勿論主体性は必要なわけだが、グループ作業の中での役割としても、全体の中での自分を確認し、自分が行動を起こさないと作業がうまく行かないという意識が生まれた。

【働きかけ力】特にデザイナーや施工リーダーは、計画を遂行するためにメンバーに対し、工程表、施工図、作業シフト表等をつくり、働きかけた。

【実行力】実際の大きな空間をつくるという各自が体験的な実行力を必要とするものであった。そして、実行した成果が目に見えることで達成感も大きなものとなった。

②考え抜く力

【課題発見力】実際の空間をつくるという過程において、様々な問題が生じた。それを見つけ出し解決する力。また、他者のデザインをつくることによって、そのデザインのポイントを発見することも課題発見力に通じている。

【計画力】デザイナーや施工リーダーは全体の計画を遂行する力が学べた。他のメンバーも個々の作業過程においても段取りが大切なことを学んだ。

【創造力】初めての未知な作業を行う創造力。また、個々の提案をすることだけでなく、他者のデザインを理解し、より良いデザインにしていく創造力が学べた。

③チームで働く力

【発信力】作業をする中でお互いの状況をどれだけ発信できるかが必要なのだが、これに関してはあまり学べたという意見は出ていなかった。

【傾聴力】他者のデザインをつくる際に、デザイナーの声を聞くという点においては多くの学生が意識していた。メンバー同士の間ではどうであったかは不明。

【発信力】【傾聴力】施工過程でいろいろと意見交換や議論ができたという点では学べた。

【柔軟力】模型時のデザイン通りにつくれないという点においては、試行錯誤、創意工夫が必要となり、柔軟力が育成できた。また、メンバーが出欠状況が計画通りにいかなかった点も柔軟力がついた。

【状況把握力】制作の進み具合、スケジュール管理が重要だが、あまりできていなかった。また、メンバーの体力や精神状態等の把握はチームにより差があった。

【規律性】作業時間や安全管理等が該当する。安全管理については指導者側が中心となって指導した。個人個人の作業時間のルールについてはグループにより差があり、かなりしっかりと管理し、全員参加を促したところと成り行き

で対応したところに分かれた。

[ストレスコントロール力] グループ作業に不慣れであり、長期ということで、かなり精神的に疲れたという声があった。グループ作業を開始してから脱落者がでなかったということを考えると鍛えられた。

以上のように、経済産業省の社会人基礎力という一つの物差しではあるが、今回の授業が学生の人間的な成長に与えた影響は十分考えられ、また、それがかなり偏ることなく総合的に効果があることが推察できる。

さらに、今回の授業科目が次の特徴を持っていたことが、社会人基礎力に影響を与えられたポイントとなっていると考えられる。

- * **楽しく大変なこと**（辛いというより大変という声アンケートにより読み取れた）
楽しいというモチベーションは重要。大変なことではないと人間形成に響かない。
- * **グループワークによる活動**
集団での行為に慣れていない。人間関係にとって特に重要。
- * **長い期間の活動**
勢いだけではできず、また、人間関係も含めやり直しや試行錯誤ができる一定の期間は必要。
- * **段階的にできていく様子が把握できる**
やっているという実感が味わえる。また、小さな成功の積み重ねとなり自信と喜びにもつながっていく。先が見え目標を捉えられる。
- * **興味関心の共有化（第1段階の個人制作による）**
興味関心がわかないとモチベーションにつながらない。今回は、造形表現の専門家に必ずしもならない学生とはいえ、造形表現に興味関心のある学生を対象とした考察で

あり、大学教育において一般学生にここまでモチベーションがつけられ、人間的な成長に影響が与えられるかという点は、確かに不明である。しかし、造形表現分野について集団で苦勞し作品をつくるという過程は、現実には成果がものとして見える点に置いて、大変だが楽しいという分かりやすさがあり、一般学生に対してもモチベーションをつくることになる可能性を持っている。

造形表現による社会人基礎力に与える可能性は、今回の研究対象である授業科目において見出すことができた。造形表現分野の授業が、大学教育における人間教育として、ひとつの役割を果たしていけることが確認できた。

今後は、この研究をより進めるために、学生アンケートの項目と社会人基礎力の項目の整合性を取ることで、社会人基礎力各項目における実施前、実施後の比較及び数量化をはかること等を検討する。また、造形表現による他のプログラムとの比較等を考察することが重要であると考えられる。

参考文献／資料等

- 1) 「予測困難な時代において生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ」（審議まとめ）平成24年3月26日 中央教育審議会大学分科会大学教育部会
- 2) 平成19年度版 社会人基礎力育成・評価のためのリファレンスブック
- 3) 東京芸術大学の使命と目標
<http://www.geidai.ac.jp/guide/policy.html>
- 4) 武蔵野美術大学 教育理念
<http://www.musabi.ac.jp/outline/philosophy/>
- 5) 三澤一実「新たなる交流の場「旅するムサビ」」武蔵野美術大学造形ファシリテーション能力獲得プログラム2009年度報告書

Summary

Today's university education demands that students' ability to become useful members of society be enhanced. In my university classes, I give students group-work in the field of art education. I then work to verify concrete indications as to whether or not the classes result in greater social skills on the part of the students.