

教養ゼミナール(ワークショップ)での試みと成果

青山 ひろゆき | Hiroyuki AOYAMA

1. はじめに

造形型ワークショップを主体とした教養ゼミナール(教養ゼミナール「ワークショップ」)も3年目が終了した。多くの大学でも試みられ、確かな成果が実証されているワークショップ型授業の有効性に造形活動を加えることで、芸術大学における初年次教育科目として充実した内容となりつつある。

本学新生の入門編に位置づけられている教養ゼミナール(ワークショップ)では、全学科・コース混成によるクラスのため、所属学科に多少の偏りがでる。そのためクラスごとの状況に応じてカリキュラム内容に変化を加え効果的な教育が実施されるように努めている。

科目目的および到達目標として掲げるのは導入当時から変更を加えずに以下の通りである

- ・「参加」「体験」「相互理解」を通して「身体性、意欲、自主性、社会性」の4つの力を自らの内から喚起し、体得する。
- ・コミュニケーション力の向上。発想力の訓練。五感を働かせ、手を動かし身体感を取り戻し、身体に記憶させる。
- ・表現者としての基礎を身につけ、表現することの面白さを体験する。
- ・相互作用を通して多様な個を認識し、学びあうコミュニティを創造する。

学科やコース演習との大きな違いは、作品評価に傾注するのではなく活動への意欲や思考の成長度合いを重視して学生を評価しているということである。

そのためには、いわゆる“美術の授業”とは、全く違った視点での創造活動をおこない、すべての学生が初めて体験する内容にしている。また、文芸・企画構想・歴史遺産学科

のように、必ずしも造形活動に興味強い学生ばかりではないため、評価のうえで技術・技法による習熟差が出にくい課題設定にしている。

すべての課題は表現することの喜びを取り戻すことを目的に、これまでのような成果主義的な概念をいったん解体する。

多種多様な造形ワークショップをとおして、対話や思考することの重要性を学生に気付かせ、質のみにとらわれることなく“のびのび”とした豊かな発想や実験的な試行を導き、表現することの喜び、そしてイメージを具体化するための“学び”の必然性を体得していく。

そのために、「自己理解・深化」のための個人制作、「他者理解」のためのプレゼンテーションやステートメントの提示、「論理的思考の構築」のための調べ学習と、その文章化及び発表、「相互理解」のためのグループ制作など、毎週目的を変えて密度の濃い授業としている。また、課題ごとにマインドマップやミニツツペーパーを提出させ、学生自らゼミブログの運営を行い、振り返りと反省を習慣化させている。

最終的な成果の報告として共同制作による展覧会を実施している。

昨年までの授業で問題だったのは、グループ活動の中での、個の存在である。

- a) 個々の能力が発揮できていない。
- b) 自己の役割を見いだせない。
- c) いつも良い成果を上げるグループが決まってくる。

このことに対してワークショップクラスでは、ファシリテーターが学生への支援を丁寧に行ってきたが、能動的な姿

勢を引き出すまでには至らなかった。

そのため本年度からは、グループ編成の方法を改め同一意欲によるグループ編成に変えた。その結果、様々な有効性が見えてきた。

- a) 話し合いに混ざれない学生の減少。
- b) グループごとの個性が顕著に現れた。
- c) 団結力が強くなった。
- d) 主体的な場面が増えた。

活発に発言をする者同士、おとなしい者同士など、歩調の似ている者同士にすることで、個々が埋もれることなく互いに尊重しあいながら活動を進める様子が確認できた。ただ、様々な価値観の他者と関係性を築き自己を表現する力を身につけるには至らなかったと感じる。

2. 具体的な授業内容と取り組み

本ゼミナールは前述した通り学生の状況に応じて、課題設定を変更している。以下に記したプログラムは、本年度及び昨年度の実施内容である。また、課題ごとに自己評価シートを記入させ活動の振り返りをしている。

1. ガイダンス、アイスブレイク
2. ライフラインの作成と発表
3. DECORU—感性の自己紹介—
4. グループ結成!
- 5~6. 雲のつくり方
- 7~8. ゲスト講師によるワークショップ
- 9~15. 共同制作

○第1週目 ガイダンス、アイスブレイク

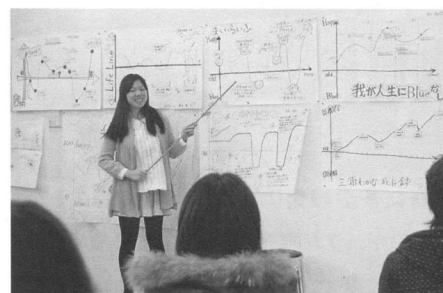
- ① 授業計画、目的、概要、評価方法を伝える。
- ② アイスブレイク
 - a) 拍手回し
 - b) 同時拍手回し
 - c) 名前回し

d) ネーム製作

呼ばれたい“あだ名”を記入したオリジナルなネームを段ボールや厚紙を支持体にしてカラーマジックで創作する。



【図表1】自己評価シート記入例



【写真1】ライフラインの発表風景

○第2週 ライフライン作成と発表

時間と経過を横の軸、気持ちの浮き沈みを縦の軸として。過去の出来事を文字や絵で表しながら、自身を紹介する。

- ① これまでの自分の人生を図にする。
- ② 教室の壁にクラス全員のライフラインを貼り、個々に発表する。
- ③ 質問や感想。

○第3週 「DECORU—感性の自己紹介—」

普段の生活では、決して融合するはずのないモノ同士を組み合わせる事によって感じる“驚き”や“美”の発生を受け入れ、柔軟な思考性を育むことと同時に、言葉では説明できない自我を他者に紹介する。

- ① 普段身近に使用しているモノや、気になるアイテム同士をボンドや、針金、釘で接合する。
- ② 制作物を発表する。



[写真2] DECORU制作風景

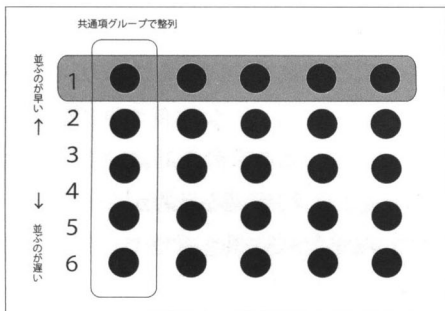
○第4週 グループ結成!

通信手段もないところで人はどのようにして“伝える”のだろうか?

グループ全員の共通項からチーム名を決めて、自然物でチーム名を造形する。豊かな自然の中での活動は、開放的で自由な発想を誘発し、枝や落ち葉などを最大限に生かしながら、文字をつくる。また、その共同作業を通して相互理解も図る。

①意欲別グループ編成!

1. 共通項で整列させる。(縦軸)
2. 整列した順番(=意欲)
3. 同一意欲でグループにする。(横軸)



[図表2]

このことで、消極的な学生であっても、自身の考えを述べやすい状況になり、個性を生かしながら活動ができることを期待した。

- ②グループ内で互いの共通項を話し合い、それを根拠にグループ名を決める。
- ③自然物を用いたグループ名の提示の仕方を考える。
- ④文字の造形
- ⑤造形した文字の提示



[写真3] グループ結成!の成果

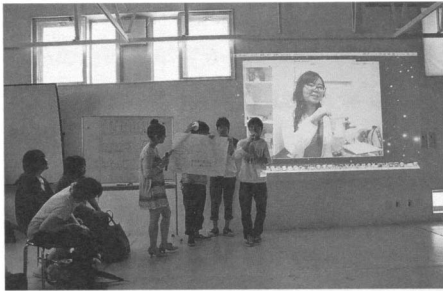
○第5、第6週 雲のつくり方

発案者: 大沼洋美(ファシリテーター)

小学校で海から水が蒸発して雲になると習ったかもしれないが、はたして本当だろうか? まあ、それは本当だとしても、既に自明とされているものを疑い、突拍子も無いことを空想したり新たな説を打ち立て、それぞれの考える雲の作り方、作られ方を実証し、写真や映像で発表する。

概念の枠にとどまらない柔軟な思考の開発と他者を満足させるために必要な言葉と文章の必要性を省みる課題。

- ①グループ内で雲に対するイメージの共有
- ②マインドマップの作成
- ③プラン構築
- ④制作
- ⑤発表



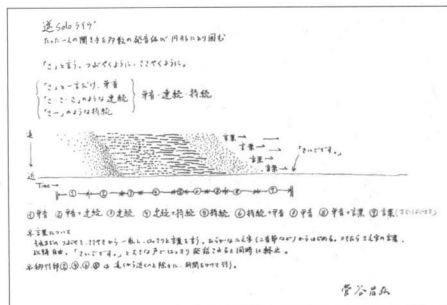
【写真4】雲のつくり方の発表風景

○第7週・第8週 ゲスト講師によるワークショップ

課題名「逆ソロライブ」 講師：菅谷昌弘(作曲家)

スコアにそって受講生全員で1人の為に合唱する。

聴覚を研ぎすまし、知覚全体で事象を敏感に感じとる為のトレーニング。



【図表3】

- ①制作のねらいとスケジュール説明
- ②プラン構築
- ③制作
- ④発表・展示
- ⑤撤去・反省
- ⑥学習ポートフォリオ作成



【写真6】共同制作



【写真5】雲のつくり方の発表風景

○第9週から第15週 共同制作

科学技術の発展とともに私たちの身の回りから消えゆく感覚に焦点を当て、変化の系譜を造形的に示したり、触れる事で時代を表した造形物であったり、パフォーマンス映像によって伝えたり、過去の人々が触れてきた感覚を様々な角度から表現する。

3. 本授業を通じた学生の反応

今年度は、昨年よりも課題の内容を抽象的に提示することで、学生の探究心や自己解決力の向上をねらったが、学生の困惑をまねいてしまった。主体的な思考や活動を求めすぎることが、かえって学生の活動を消極的にしてしまったのかもしれない。来年度からは、明確な目的が伝わる課題設定にすると同時に、授業毎に成果を確認できる課題内容へと変更していく。

3-1 授業評価アンケートの結果より

授業の有効性や備わった能力に対する学生の不明瞭性が目立つ結果となった。そのため、課題目的を更に明確にし、授業内で確実に成果を具現化できるコンパクトな課

題に変えていく考えである。また、そのことで、これまで課題ごとあった自己評価シートへの記入が毎授業となり、自己の伸長をさらに確認できるようにする。

3-2 学習ポートフォリオから見えること

授業初年度から実施しているが、年々内容の充実が伺える。写真や文章、装丁など他者への提示を意識したファイルとなっている。

4. 最後に

教養ゼミナールでは、前述した通りクラスごとに課題の内容が違う。シラバスに記載されている科目目的及び到達目標を根幹としながら、担当教員がクラス独自のねらいを提示している。以下が青山クラスのねらいである。

「探究心を持ち、果敢に挑み実現させる“力”と“喜び”を体得する!」

イメージがみずみずしく新鮮なうちに具体化してしまう。クオリティなんか気にしないでひらめいたものを無邪気に造形する。頭の中で煮詰めることなく制作中にカスタマイズしてイメージの拡大と修正を繰り返す。常にドラマチックな展開を自身に期待する。そして、出来上がった成果から自己を省みる。他者のプレゼンテーションや成果物を鑑賞して比較・検証する。そんな行為を繰り返し行うことで、思考を柔軟にして豊かな発想を生みだせる人間になることを求めた。

情報がインスタント化された世の中で、我々に必要なのは、リアルな経験や体験をもとに自分らしさを形成することではないだろうか。とかく時間があると、ネットに接続して安易に情報を集めてしまう。その弊害は思考の束縛へつながる。まずは、ひらめきをもとに行動する“瞬発的なチャレンジ”があってほしい。その結果、類似するものがあつたら重く自身にのしかかってくるが、それを跳ね返す精神力、それを上回る創造へと繋げる前向きな展開力を培ってほしい。今はまさにその時である。

意志や考え、情報を的確に伝えること、他者の提案を柔

軟に吸収し、自身の思考へと反映させること、想像や妄想だけでなく、揺るぎない根拠を見いだすための調べ学習の重要性など、多様な課題をこなす中で自然と体得させ、総合的な人間力向上を求める。

[執筆者]

青山 ひろゆき

Hiroyuki AOYAMA

芸術学部 美術科

Department of Fine Arts, School of Art

講師

Lecture