

地域情報パンフレット制作による総合演習

—フィールドワークを生かした視覚デザインの指導—

A Project for Comprehensive Learning by Making Booklets of Local Information

—Teaching Visual Design Based on Fieldwork—

北海道教育大学 三浦啓子

北海道教育大学 新井義史

I. はじめに

北海道教育大学では、五つのキャンパスに分散していた芸術分野とスポーツ教育分野を、2006年度から岩見沢キャンパス一箇所に集約した。その結果、岩見沢校は教員養成課程を廃止して、芸術課程・スポーツ教育課程のみとなった。再編後4年を経て、課程やコースにおけるDP（ディプロマポリシー）・CP（カリキュラムポリシー）の見直し、及びFD（ファカルティ・ディベロップメント）の構築など、個々の教員の枠を超えた組織的な教育・授業改善が進行中である。

教員養成課程の枠が外されたことにより、教員養成に対するキャンパス全体における意識低下ならびに教科担当教員の意識低下が危惧された。したがって、私たちは美術の教科担当教員の誰もが指導に関わることが出来る「総合演習」の授業プログラムを試作し実践した。今回報告した実践は、岩見沢キャンパス美術コース教員14名全員が担当する「総合演習」の一例として検討し実施した内容である。

平成12年度入学者から適用された「総合演習」には、教職と専門科目とをつなぐものとする視点があり、教科担当教員の教員養成に対する意識改革を求める要素があった(註1)。「総合演習」の導入後10年を経て、教員の関わり方や指導体制など、この授業実施に関する様々な取り組みを見ることができる。多様な教科専門教員を擁する総合大学では、受講生が自由に選んだテーマにしたがって、関連した教員の指導のもとで調査・レポート作成(京都大学「教職総合演習」)を行っている。また、教員養成系では新聞社とのコラボレーション授業＝新聞発行の現場担当者からの講義ならびにグループ新聞の発行(愛知教育大学・美術教育講座)、小中学生に向けた芸術創造のワークショップの企画・運営の検討(宮城教育大学・美術講座)2009など、専門の特徴を生かした指導が見られる(註2)。

また、山形大学教育学部が取り入れた「総合演習」の方策では、鈴木隆が「新しい教育システム」の中で、「総合演習」の担当教員として、全教員が関わり責任を持って運営する新しい指導体制を導入したと記している(註3)。

文部省(当時)から研究プロジェクト経費の助成を受け、「教育課程における教育内容・方法の開発研究事業」として「総合演習」に取り組んだ成田滋は、「総合演習」の教育的意義や特徴を端的に4点にまとめて述べている(註4)。

- ①大学の創意と工夫によって指導内容が決められる
- ②演習の形態は大学の独自の考えで工夫できる
- ③「ねらい」の解釈は自由である

④指導の内容や名称は「ねらい」にそって決められる。「総合演習」の導入は、授業における学生の主体的活動の重視や、教員養成と教科専門教員との新たな関係性など、従来には見られない大学教育における自由な発想・工夫による授業運営の模索を促すものであったといえよう。

II. 研究の目的

この授業の対象者は、全員が美術コースの所属学生であることから、地域に関連したデザイン演習として計画した。演習の概要は、素材を身近な地域社会に求め、フィールドワークで得た情報をパンフレットにデザインするものである。授業目標としては「総合演習」の観点をベースに、以下の3点を設定した。

- (1) 見学・調査・資料収集・とりまとめ方法など一連の方法を体験的に学習する。
- (2) 活動を通じて地域社会・地域文化・街づくり・労働・消費者問題などについて考える。
- (3) パソコンあるいは手書きによる印刷物のレイアウト製作を体験する。

デザインの分野は本来的に社会と密接に関わるものである。今回の演習では、とりわけ社会との結びつきを強く実感する過程を重視した。大学における通常教育活動では、地域社会や市民社会と断絶あるいは孤立しているケースが多い。学生が地域フィールドへ入り込み、視覚デザインを通じた表現活動を体験することは、自らが属している美術という分野が現実の社会状況と繋がっていることを改めて実感させ、その後の学習意欲を喚起するものと考えられる。

本研究の目的は、受講生の感想文の内容を検討することで上記3点の学習到達目標の達成度を検証することである。

る。

II. 授業展開

1. 授業概要

授業タイトルは「岩見沢市内商店ミニガイドの作成」とした。受講者は4～6名が6つのグループに分かれ、それぞれが関心を持った市内商店をインタビューし、商店の情報パンフレットをA4サイズに作成する。5週間をかけて取材・編集・レイアウトなど一連のプロセスを体験し内容を印刷物にまとめる。1作目（1店目）のパンフレット作成後は全員で発表会を行う。そこでの反省・経験を生かして2作目（2店目）を作成する。

授業実施期間：2008年10月1日～2009年1月14日（授業時間としては水曜日1講目に配置）

2. 授業の位置付け・対象者

この授業は、教員免許取得希望者向け授業の「総合演習」において実施した。本校の総合演習は、カリキュラム委員会の定めた実施要領に基づき、芸術課程の各コース（美術、音楽、スポーツ教育）に分かれて行っている。したがって受講者は美術を専攻する学生に限られている。2008年度の実践者数は2年生30名であり、内訳は絵画専攻10名、彫刻専攻5名、工芸専攻4名、メディアデザイン2名、実験芸術専攻3名、書専攻6名であった。

【表1】 授業スケジュール

回	授業日の内容	グループ活動
初回	ガイダンス	グループ分け
第2回	全体説明・グループ相談	方針・1店目決め
第3回	レイアウトソフトレクチャー	インタビュー 編集活動
第4回	レイアウトソフトレクチャー	
第5回	*オフィスアワー	
第6回	1店目原稿提出	
第7回	1店目発表会	
第8回	*オフィスアワー	インタビュー 編集活動
第9回	*オフィスアワー	
第10回	*オフィスアワー	
第11回	*オフィスアワー	
第12回	2店目原稿提出	
第13回	2店目発表会	

3. 授業プロセス

(1) ガイダンス・グループ分け（全体指導）

〔初回〕4名程度のグループを自主的に組ませ、構成員の間での役割分担を行う。役割は、CAP=ディレクター、レイアウトデザイナー、カメラ、イラスト、ライター、営業などとした。その後、候補店選定と取材日予定を検討する。〔第2回〕選定した店名報告、取材方法の具体的検討、取材日程の確定を話し合わせる。1店目として取材した店のジャンルは、食品2店、飲食2店、生活用品1店・銭湯1店であった。

(2) レイアウト講習

〔第3・4回〕各グループのレイアウトデザイナーに対して、レイアウトアプリケーション（Adobe illustrator）の基本操作の指導を行った。2回に分けてレイアウトデザイナー役割の学生のみを対象とした。ここでは以下の内容を指導した。

- ・ベクターグラフィックとラスターイメージの違い
- ・出力先としての用紙設定
- ・レイアウト術（グリッド、ガイドの効果的な使い方）
- ・文字の扱い（FONTのデータ構造）
- ・写真の扱い（イラストなどの画像を含む。データの所持の仕方など）
- ・オブジェクトの概念について（前後関係など）
- ・配置データのリンク紛失、FONTの問題回避方法

(3) フィールドワーク

〔第3～6回の期間中：授業時間外での活動〕グループ毎に商店に向き直接話を聞く。インタビュー活動では、ぜひ聞き取りたい内容や、話の切り出し方などを事前に準備しておく。

(4) 編集・レイアウト

〔第3～6回の期間中：授業時間外での活動〕フィールドワークでの聞き取り内容を整理・分析する。レイアウトの参考になるサンプルを持ち寄り、情報発信する側の立場としての立ち位置を考え、編集・デザインを話し合う。CAP=ディレクターを中心に、文章や写真を検討してレイアウトデザイナーが作成する。

(5) 1店目の発表（全体指導）

〔第7回〕発表予定日前日までに各グループが作成したデータを教員へ提出しておく。発表当日は教員がA4サイズでカラー印刷したものを全員に配布し、さらにスクリーンに拡大した中で発表させる。発表時間は各10分とし、①経過・②自己評価・③今後に向けての三点について簡潔に述べさせる（5分以内の発表+教員コメント5分）。

(6) 2店目の制作・発表

〔第8～13回〕1店目と同様に、取材と制作期間に5週

間を設定した。2店目に取材に行った店は、食品1店、飲食2店、生活用品・雑貨2店、サービス1店であった。

(7) 感想レポートの提出

活動を振り返り、400字～500字を目安とした感想レポートを提出させた。グループ制作であるがレポートは個々で書くものとした。

III. 指導の重点ポイント

1. フィールドワークの留意点

(1) **役割分担**：進行役・記録者・機材担当者など、各メンバーの役割分担を明確にする。

(2) **取材の準備**：相手方の都合確認およびアポイントメントをとる。聞き込み・口コミの状況・既存のパンフレット等の確認・外観の雰囲気などから、予備的に調査対象の概要を把握しておく。

(3) **直接観察**：商品の体験・展示オブジェクト・店内の観察など、直接観察では視覚はもちろんのこと、味覚・触覚・嗅覚といった五感から得る情報を採集する。

(4) **インタビュー**：直接観察だけではとらえにくい事柄に関するデータを、当事者との会話を通じて得る方法である。質問する事柄についておおざっぱな計画（インタビューガイド）は立てて臨むものの、相手の話の流れに応じた柔軟さを持つこと。

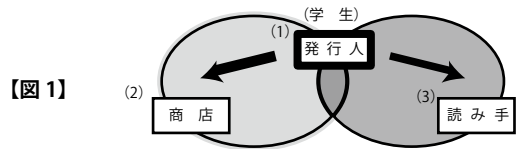
2. 発信者としての立ち位置

フィールドワークによって得られた内容は、分析・編集を行い、そして視覚化のプロセスを踏むことによって人への伝達を行うことになる。その際には、「立ち位置」すなわち「情報発信する側の立場」を明確に意識させたいと考えた。

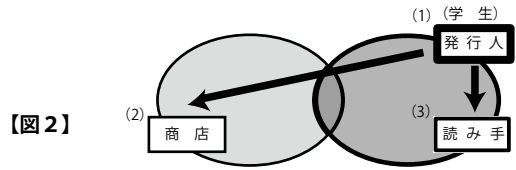
今回の制作はグループによる共同制作である。したがって一つの商店に対して、グループ全員が共通イメージを持つためにも「立ち位置」を明確にして編集方針を固める必要がある。それにより写真の使い方・コピーの定め方・レイアウト方法などに一貫性を持たせられることになる。発信する側の立ち位置には、大別して「情報伝達者」・「コンテンツ所持者」・「読者」の三つの立場がある。

この三つの立場の関係をどのように定めるかによって編集方針が大きく変わってくる。

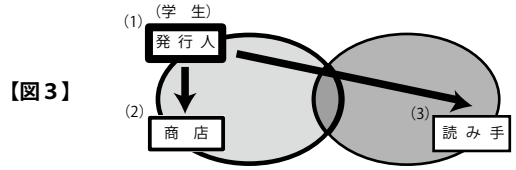
【図1】は、イエローページや、市販タウン誌の多くに見られる、編集者の目からみた店の案内である。【図2】は、多くはweb上のブログ方式で取られていることが多い。また、自分への記録をも兼ねていることも多い。一番口コミに近い情報の提供手段であると言える。



【図1】



【図2】



【図3】

【図3】地域が出版元となり、現地配布しているフリーペーパーなどに多く見る事ができる。この方法では立ち位置が、商店側なので、商品や商店にまつわる複合的な情報にまで触れることができる。商店の成り立ちを物語のような形で紹介したり、店員の人柄に関する内容の提供は、この立ち位置によるものである。

立ち位置に関する編集方針を、取材開始以前にグループにおいて良く検討してからインタビューに向かうように指導した。

IV. フィードバックによる課題追求の深化

今回の情報パンフレット作成では、同じ手順による制作を2度繰り返して行った。ほとんどの受講学生は、フィールドワークから編集・視覚化といった一連のデザイン作業は初めての体験である。したがって、1作目はとにかく技術的なプロセスを踏むこととし、その後の2作目では、1作目に生じた問題点の解決、あるいは的確な伝達内容のための新たな工夫を促した。

1作目では、各グループとも作業工程をなぞることで手一杯になっており、タイトル・解説文・図版の3者のバランスがとれていない。1作目の講評の際に受けた指摘内容が、2作目ではどのように改善されているのか、ここでは6グループの作品を採り上げて、1作目と2作目とを比較してみる（見出しは指導の概要）

1. 写真配置と読みやすさの工夫

【図4】1作目は、写真配置を重視したレイアウトにより、文字領域が圧縮されて内容が読み取りにくい。【図5】2作目では、文章量は同じではあるが、それらを段階別に3つ



【図4】A班1作目
「雑貨店」



【図5】A班2作目
「軽食喫茶」

に分け、小見出しをつけて全体の流れが見えやすいように工夫されている。視線の移動を写真と連動させ、言葉より先に視覚で内容を読み取らせることを可能にしている。

2. テーマ性の喚起

B班は、穏やかな雰囲気を感じさせるレイアウトが特徴的である。【図6】1作目は、和菓子の持つ柔らかなムードが感じられる。ただし、店名が不明確であることと文字が全面に広がり読み難い点を指摘した。

【図7】2作目では、店名が強調され最初に目に付くようになった。『プレゼント』をキーワードにして、そのイメージ喚起のためにリボンを配置したことでテーマ性が明瞭になった。



【図6】B班1作目
「和菓子店」



【図7】B班2作目
「雑貨店」

3. メッセージの明瞭性

C班【図8】1作目の「カレー屋」は、独特な店のムードが伝わるものの、写真が纏まりすぎて文章との配置バランスがとれていない。読者に向かって何を伝えたいか、そのための工夫を促した。【図9】2作目では、店主が商品



【図8】C班1作目
「カレー屋」



【図9】C班2作目
「和雑貨店」

を優しく見ている写真をメインに、全体的に暖かい色のイメージでまとめられた。C班の一番伝えたいところは、店主の人柄であることが伺える。

4. 基本スタイルの踏襲



【図10】D班1作目
「ラーメン屋」



【図11】D班2作目
「美容室」

D班は、メンバー全員が書道専攻生であった。【図10】1作目の「ラーメン屋」は、元気ある筆文字が特徴的である。ただし、レイアウトの基本を無視していることから、情報物としての機能が弱い点を指摘した。【図11】2作目では、オーソドックスなレイアウトのスタイルを元にして、タイトル文字や写真と文章の配置に留意していることがわかる。

5. 若さと楽しさ



【図12】E班1作目
「銭湯」



【図13】E班2作目
「菓子店」

E班【**図12**】1作目の「銭湯」は、落ち着いた雰囲気と、番台に座った女主人の性格がにじみ出た顔写真はそれなりに風情があるものの、あまりに普通すぎて面白みに欠ける。レイアウトの方法に、もう少し若さと楽しさが欲しいとコメントした。【**図13**】2作目「菓子店」ではスペースに空間的な変化が与えられ動きが出た。手書きの文字とイラストによって味わい豊かな感じを生じさせている。

6. さらにレベルアップ



【**図14**】F班1作目
「銭湯」



【**図15**】F班2作目
「菓子店」

F班は、レイアウトのためのアプリケーション操作に高度な能力をもった学生がいた。それにより【**図14**】1作目の時点から、洗練された完成度を持っていた。【**図15**】2作目では、さらに雰囲気を換え、複雑なレイアウトを試みている。レイアウトを担当した学生の感想文には「チームワークがうまく行かず2作目も最後に失速した。正直言って2度とやりたくないが、自分にとっての凄くプラスになり有意義だった。」と記載されていた。出来上がった制作物から作成に苦労した跡を感じさせないということは、それだけ高い能力をもっていることの現れだろう。

V. 学生の感想からみた教育効果

今回の実践は以下の3点を授業目標に設定したものである。

- (1) 見学・調査・資料収集・とりまとめ方法など一連の方法を体験的に学習する。
- (2) 活動を通じて地域社会・地域文化・街づくり・労働・消費者問題などについて考える。
- (3) パソコンあるいは手書きによる印刷物のレイアウト製作を体験する。

ここでは、今回の演習全体を振り返った受講学生の感想レポートを検討し、授業目標に対する教育効果を検証した。

① グループ活動やコミュニケーションにおける問題発見、およびその解決に向けた工夫や活動に取り組むことができた。

フィールドワーク時のインタビューに関しては、経験不足による対話や対人関係の困難さを訴える、以下のような内容があった。

- ・「1作目は質問内容もまとまっていなかった。結局、説教に近い内容の話を2時間され、断られてしまった。」
- ・「自ら積極的にコミュニケーションをとり、話の流れの中で欲しい情報を引き出すという点がうまくいかず、歯痒い思いをしました。」
- ・「社会に出て人と関わるために、コミュニケーション能力をもっと磨かなければならないと実感させられました。」

当初は、それまでほとんど話した事のない商店街の人たちから、必要な情報を引き出す手だてを想定できずにいたことがわかる。しかし、その後の展開の中からは、

- ・「店主と顔をつきあわせて話すことができ、とても良い経験をしました。」
- ・「インタビューの内容以外にもたくさんお話することができた。」「地域の方のお話を聞いてコミュニケーションをとることの楽しさを感じた。」

など、インタビューや資料収集を進めていく中で、地域の人々と接することの喜びが生じていた。また、「一店目は一度しか行かなかった取材も、二店目では全員で店に三回も足を運んだり、積極的に行動出来た。」と、活動の改善がなされたことが伺える記述もあった。

② 今迄見過ごしていた状況や様々な価値観を知ることとなり、地域に対する関心が深まった。

- ・「取材を進めるうちに、私自身が商店街に対して無自覚だったことを知りました。」
- ・「駅前商店街にはお年寄りが多く、今使っている機械が壊れたら店を閉じるとのこと。岩見沢で何十年と経営していたお店が一つずつなくなっていくことが、とても悲しく感じました。」
- ・「岩見沢市民は私たちが考えている以上に、私たち学生に大きな期待をしていると感じた。街の活性化のためにもっと地域貢献しなければと感じた。」

学生たちは、取材し制作することにより、地域側の視点に立って考える姿勢が出たのだろう。地域の人との会話を通して、街が抱えている問題を学生自身の身近な問題として捉える機会になったようである。日常見ている岩見沢とは違う一面を発見する事ができたであろう。

また、あらためて自らの住む土地の魅力を見直し、地域への深い関心を生じさせるだろうと考えた。我々が見て

いる社会は、通常はうわべの姿しか見えていない。今回のフィールドワークのような活動によってこそ、日頃は見過ごしがちな身近な地域の価値について発見し、地域社会への深い理解に繋がるものと考えられる。

③情報媒体の一連の作業プロセスを直接体験することで、デザインワークフローを再認識することができた。

美術コースの学生とはいえ、デザイン領域に関心を抱いていない学生も多い。いつもは何げなく接している印刷物を、自分たちの手で実際に制作してみて、完成にいたるまでには様々な苦勞があることを実感したことが分かる。

- ・「文章内容・文字の大きさ・写真の撮り方・配置・見やすく目を惹く配色など、考えていた以上に色々なことに配慮し、大変な仕事だと実感しました。広告を作る側の苦勞を知ることが出来ました。」
- ・「日常生活で当たり前のように広告や雑誌をみていたが、実際に自分たちで作ってみて、仕事でこれを作っている人たちはすごいと思った。」

ページレイアウトの面では、取材内容を効果的にレイアウトし、読みやすく理解しやすいページを作成することの困難さを身を持って感じたはずである。

- ・「雰囲気や味など、感覚的な感情をいかに言葉にするのか、言葉選び・文章作りの難しさに悩んだ。」
- ・「伝えたい言葉をよりシンプルに、タイトにまとめることの難しさを学んだ。」
- ・「イメージに沿ったフォントや配色を選ぶのは予想外に大変な作業だった。ほんの数ミリのズレも気になるものだと感じた。」

これらの感想からは、レイアウトやフォントの選定などの編集作業が、店の取材において発見したイメージを視覚化し明確に伝えるための方法としていかに重要であるのかを実感したことが伺える。

④「情報デザイン」は、単なるテクニックにとどまらず、企画・取材・編集まで含めた複数のメンバーによる総合的活動であることを理解できた。

通常制作活動においては、ファインアート系の学生は自己表現に類する個人的な表現を行っているケースが多い。そのような学生をはじめとして以下の感想があった。

- ・「自分が普段行っている制作活動とは異なる作業ばかりが必要とされました。」
- ・「グループで活動し一つのものを完成させていくことが大変だった。」
- ・「取材するときの積極性や態度、グループで良く話し合うことの大切さを感じた。」

- ・「指導する立場になった際には、グループ活動を通して、社会と交流できる良い機会を見つけて、生徒が意欲的に取り組み、糧となるよう工夫していきたいと思えます。」

話し合うことでイメージを摺り合わせ、統一したビジョンを作り上げ、ひとつの方向に向かっていく。映画・演劇などが集団的な芸術活動であることは誰もが周知している。しかし、情報デザインの仕事においても様々な分野で集団的活動により制作・表現活動が行われていることを知ることが出来、その苦勞も体験したことだろう。

情報デザインは、人間とモノや環境との関係性にカタチを与える方法とも言われる。その実現のためには、情報を効果的に伝えるための単なるテクニックにとどまらず、企画・取材・編集まで含めた総合的な能力が必要である。今回実施したフィールドワークに基づくデザイン活動は、教職教育のために「総合演習」が求めている「見学や参加・調査などの体験的学習」という観点に十分に応えた内容であったと考える。

VI、まとめにかえて

一指導上の問題点と今後に関して一

岩見沢校美術コース 14 名の教員はすべて教科専門教員であり、教科教育担当者は含まれていない(註5)。再編後の「総合演習」の内容検討においては、誰が担当するのかではなく「全教員が指導する」ことを前提にした。「総合演習」のような教職科目の授業運営に直接携わる機会を設けることが、全ての教員が教員養成に携わっているという自覚を深めることになると考えたからである。そのためには、いずれの教科専門の教員にも担当可能な授業内容を開発する必要があった。

演習における「学び方」としては、以下のような「総合演習」と「美術の分野特性」の双方の視点を含みうる内容を考えた。○情報の集め方やまとめ方、○報告や発表、ディスカッションの仕方を学ぶ、○コミュニケーション能力の育成、○地域の人々の経験や知恵とのかかわり、○ものづくりや生産活動への体験、○パソコン利用、○支援型授業と位置づける、などである。これらの要素を含み、かつ美術コース全教員が指導可能な内容として定めたものが「学生が地域フィールドへ入り込み、情報をパンフレットにデザインする」という演習内容であった。

この内容による演習は、初回は 2007 年度に絵画専攻の教員 2 名が担当し、2008 年度は絵画・デザイン専攻教員、2009 度はデザイン・工芸専攻教員が担当した。以下、演習担当者の立場から内容を振り返ってみる。

制作内容は普段目している情報媒体のデザインで特殊なものではない。したがって、美術関係の教員であれば誰でも作品講評することができた。パンフレット制作にはレイアウトソフトの使用が予想された。ソフトの操作をこの授業内で指導する余裕はないことから、グループの編成に際して、ソフト操作可能な学生を必ず配置することで解消できるもの考えた。しかしながら、学生の操作レベルには相当の開きがあり、2回のみ操作レッスンでは不足したグループがあり、第5回以降のオフィスアワー時にも指導を行った。したがって、複数の担当教員のいずれかがレイアウトソフトを操作できる必要があった(註6)。

全13回の授業回数のうち、指導や発表のために学生全員を集合させたのは4回だけである。授業実施前には、グループによる学生たちの自主活動に委ね過ぎるとの疑念もあった。そこで、授業日以外の期間には、各グループの班長は、毎週かならず教員に状況報告することとした。グループの人間関係や作業の進行状況に問題が生じた際には班長を呼び出し指導するケースもあった。

予想以上に学生たちは主体的に役割分担のもとでグループ活動することができた。とりわけ、フィードバックによる2回目の制作の際には、いずれのグループもメンバー相互が協力し合いスムーズに進んだようである。今回の「総合演習」の実践は、学生自身の前向きな行動力を感じることが出来たとともに特定の授業においては、従来の教育主体型から学生へと主客を転換した指導スキルの可能性を感じた次第である。

ところで、「総合演習」は、教育職員免許法施行規則の改正により、平成22年度入学生からは「教職に関する科目」には位置づけられないこととなった。代わりに「教職実践演習」が新設されることになった。その授業方法については、基本的に各大学の判断に委ねられるものであり、「役割演技(ロールプレイング)やグループ討議、事例研究、現地調査(フィールドワーク)、模擬授業等を取り入れることが適当である。」とされる。指導教員については、「教科に関する科目と教職に関する科目の担当教員が、共同して、科目の実施に責任を持つ体制を構築することが重要である。」と記されている(註7)。私たちは、今回の「総合演習」への取り組みの体験を生かして、新たな「教職実践演習」の具体的方策に対しても教科専門の教員全員が関わる事が可能な指導方法・指導体制を検討していきたい。

【註】

- 1) 『教育職員養成審議会総会(第15回)議事要旨』1997/07/04には、次のような記述がある。
”教員養成制度発足以来、「教科に関する科目」と「教職に関する科目」を講義すれば予定調和的に優れた教員養成ができるとしてきたが、そのことが破綻した。「総合演習」はその克服のため両者をつなぐものとして構想・新設された今回の「改善方策・答申」の目玉であり、他の授業科目で読み替えたり、演習形式をなくしては意味を失う。”
- 2) 京都大学、愛知教育大学、宮城教育大学、各大学のシラバスより。
- 3) 鈴木隆は、次の3項目からなる“新しい教育システム”の導入を記している。”1.「学生主体・体験重視型授業」、2.「授業・教育実習一体型授業」、3.「全教員指導・支援型授業」。鈴木隆、第1章「総合演習」のねらいとその達成に向けての方策”、『教職課程における教育内容・方法の開発研究書(開発研究事項・総合演習)』, P. 1~4, 山形大学教育学部山形大学カリキュラム開発研究会, 2000.
- 4) 坂井 旭、『総合的な学習の時間』と「総合演習」の動向—パート2.「総合演習」ノート—, 愛知江南短期大学紀要, 32(2003) 69—912
- 5) 再編後の岩見沢校の芸術課程では、美術コースと音楽コースおよび芸術文化コースの3コースを設置した。美術・音楽教科教育の教員は芸術文化コースに属しているため、美術コースには教科専門教員のみによる構成である。
- 6) レイアウト方法はPCを用いずに、手書きや切り貼りによるアナログ制作でも構わない旨、当初より伝えたのであるが、結果的に全てのグループがレイアウトアプリケーション(Adobe illustrator)を用いた制作であった。受講学生は2年生であり、まだillustratorを使いこなせる学生は各グループに一人ふたりしかいなかった。グループでの制作活動を進める中で、レイアウトソフトの柔軟な使い勝手を目にして、この機会に操作方法を友人から教わった学生も多かった。
- 7) 「教職実践演習」の授業内容については下記のように記述されている。
・「課程認定大学が有する教科に関する科目及び教職に関する科目の知見を総合的に結集するとともに、学校現場の視点を取り入れながら、その内容を組み立てることが重要である。」
・「指導教員については、教科に関する科目の担当教員と教職に関する科目の担当教員が、学生の情報を共有するとともに、適切な役割分担と緊密な連携の下に、授業計画の作成や授業の実施、学生の指導や評価に当たるなど、両者が共同して、科目の実施に責任を持つ体制を構築することが重要である。その際、特に教科に関する科目の担当教員の積極的な参画が求められる。」
『今後の教員養成・免許制度の在り方について』, 5-II-1-(2) 『「教職実践演習(仮称)」の新設・必修化—教員として必要な資質能力の最終的な形成と確認—, 中央教育審議会中間報告』, 平成17.12

A Project for Comprehensive Learning by Making Booklets of Local Information

—Teaching Visual Design Based on Fieldwork—

MIURA, Keiko, ARAI, Yoshifumi

Hokkaido University of Education Iwamizawa School

We held a comprehensive learning class for students of the Visual Art Department of Iwamizawa Campus of Hokkaido University of Education in 2008, which is aimed at learning through experience of examining editorial design, which is based on a fieldwork in a local community. The activity named “Making a Mini Guidebook for Shops and Retailers in Iwamizawa” began with collecting information from local commercial area. The students then made out the A4 paper-sized guidebook by utilizing these data. This thesis is about details of the activity and a review of its results. What the students asked for were not only to bring creativity to visual design such as layouts of photos and articles in the booklet, but to research and edit it by sharing roles in group working. The quality of the activity were more than what we expected, the layouts succeeded in bringing about each student’s characters. According to their reports, interviewing the shop clerks was a good opportunity to have more communications beyond generations, and it eventually promoted a better understanding of the local community.