

論文

# コロナ禍における美術・デザイン教育の課題設定と試行

## Planning and Trial of Art and Design Education Class Activities During Corona

小橋 圭介

KOHASHI Keisuke

The subject of this study is "Art," which is offered to students in departments and grades as a basic education course. Based on the findings from setting the classroom tasks for practical subjects and the progress of activities during Corona, we will consider how to further implement education that involves practical skills, and examine methods of art and design education that can continue to have practical effects even in a post Corona world.

### 1. 背景

新型コロナウイルスの影響で2020年度からの大学教育は多くの面で制約を受けることになった。このような中、国内の大学は遠隔授業を念頭においた教育のあり方を模索したが、詳細な設計や検討を通して新たな教育システムの構築をおこなう余裕はなく、基本的には手探りで進めていくしかなかったと考えられる。特に実技科目においては、従来の対面を前提とした指導方針や課題設定を見直していく必要があった。

本研究では、本学の基盤教育として全学・全学年に開講している「美術」を題材とする。コロナ禍における実技科目の課題設定とその活動経過から得た知見を元に、実技を伴う教育の実施方法について考えていく。

### 2. 目的

本研究の目的は、コロナ収束後においても継続的に実習効果を得られる美術・デザイン教育の方法を検討することである。方法を見出していく過程として、「従来の対面授業」・「全面遠隔の授業」・「対面・遠隔併用の授業」の課題内容や教材などそれぞれの特徴を整理し、利点や課題点を抽出していく。最終的には、各形式の授業形態の利点を合わせた混合型の授業形態を考えていく。

### 3. 実施概要

#### 3-1. 2019年版授業実施内容 (対面)

比較の意味も含め、まずは従来の対面授業で実施

していた課題内容を整理する。(一覧は表1参照)

・みる

美術作品の描かれたポストカードを用いて、作品鑑賞のトレーニングをおこなう。鑑賞に対する質問事項は以下の通りである。

- ①作品の印象を言葉で表すなら何でしょうか？ (5)
- ②画材・材料は何でしょうか？ (4)
- ③「タイトル」をつけるとすれば？ (3)
- ④どのようなシーンだと思いますか？ (2)
- ⑤作中に何が描かれていますか？ (1)

この質問事項は①から順に「抽象的な質問」から「具体的な質問」に移行するよう構成しており、受講生が抵抗なく作品に対して意見が言えるようにしてある。括弧の中の数字はゲームに正解した時の点数であり、より早い段階(抽象的な質問)で正解できた方が高得点になるように設定している。ゲーム方法は、鑑賞後に作品カードを「かるた」や「百人一首」のように場に広げる。受講生はカードを囲むように並び、親を決めたら自分の感想を①から順に発表していく。感想をヒントに作品を探し、一番獲得枚数(点数)が多い人が勝者となる。もちろんゲーム形式ではなく、作品の感想をお互いに発表する方法もあるが、学生に限らず自分の視点を晒すのは多少なりとも抵抗感がでてしまうものである。そこで、ゲーム性を取り入れることで「読み手」と「取り手」の役割を作り、抵抗感の払拭を図った。実際、学生たちは真剣にゲームに取り組んでおり、高得点を目指して「読み札(感想)」を聞きながら

「正解探し（鑑賞）」に取り組む。ゲーム終了後に「鑑賞は鑑賞者にとっての作品」であることを伝え、各人が自由に作品鑑賞することの重要性と楽しさを説明している。

・おもう

「りんご」をテーマに連想する言葉を100個考える課題である。連想力のトレーニングを目的としている。前半は一人で考えてもらい、ある程度の時間が経過したら周りから言葉を借りることを許可している。連想するために重要なのはコンテンツである。品種、色、商品、作品、キャラクターなど、コンテンツの存在に気づくことで言葉の幅を広げられる。連想力の強化は表現に限らず、あらゆる領域に共通して必要となるため、全学・全学年を対象としている本科目では積極的に取り組む課題として例年実施をしている。

・えがく (1)

「スターバックスコーヒー」のシンボルマークの続きを想像して描く。美術を受講してくる学生全員が、必ずしも絵を描くのが得意なわけではない。白紙を渡されていきなり描けというのも酷な話である。そこで、既存の絵に追記することで、徐々に表現することへの抵抗をなくしていく。つまり、画力ではなくアイデアや視点を重視する手法である。描くのが好きな学生は、遺憾なく実力を発揮すればいい。既存のマークをトリミングされた一部と捉え、見えていない部分を想像して描く。イメージを視覚化するトレーニングである。

・えがく (2)

絵筆の代わりに爪楊枝を使用して、点描画で「りんご」を描く。この課題のポイントは2つある。ひとつは「素早く描けない」こと。点描画は絵筆のように描くことができないため、細かく描画するしかない。光の捉え方や色の乗せ方を考える必要があるため、必然的に観察頻度は上がる。もうひとつは「画力が問われない」こと。普段から点描で表現する人は少ない。慣れない画材（爪楊枝）を使うため、受講生は同じ土俵で制作に挑むことになる。点描画により点で描くことで、絵筆を用いるよりも「描く行為＝情報の密度をコントロール」していることを、より体感として学ぶことができる。

・まねる

受講生は、時代・国籍問わずに芸術家を一人決める。その芸術家が現代に蘇った場合、どのような作品を生み出すのかを想像して描く課題が「蘇る天才」である。テーマの性質上、選出する芸術家は亡くなっていることを条件としている。

「まねる」と聞くと「模写」を連想する人も多い。先人の技術から学び、表現力を向上させるため「模写」は極めて有効な手段とされている。しかし、本授業の受講生は全学・全学年と多岐に渡るため、全ての学生がそれを必要としている訳ではない。そこで「技術力」ではなく、制作に至る「想像力」に力点を置いた。作品や思想、当時の時代背景など芸術家の人となりを調べ、今なら何を生み出すかを想像してもらう。

この課題のポイントは「今」である。当然ではあるが、芸術家が生きていた時代とは自然環境、社会情勢、貧困、ジェンダーなど様々な状況が異なる。当時の思想が現代でどのように揺さぶられるのか、作品にどのような影響を与えうるのかを学生たちは考える。そのため、一般的に知られている作品と作風が異なる新作が誕生することも珍しくない。あくまで想像の域を出ないが、そこにこそこの課題の醍醐味はある。「私はピカソになります」、「私は東山魁夷になります」と高らかに宣言してもらいながら、様々な新作が誕生している。

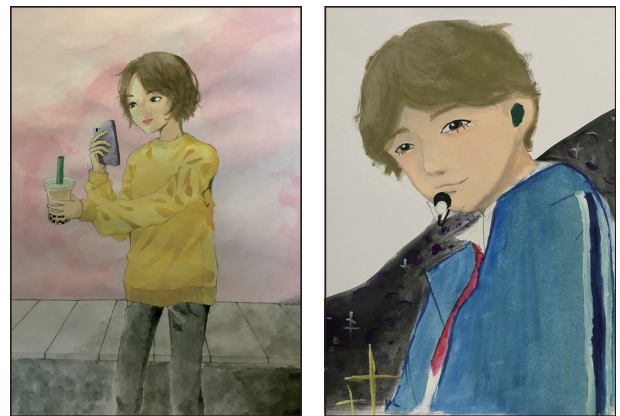


図1 フェルメールの新作(左)、ルノワールの新作(右)

・えがく (3)

長い毛糸を床に垂らしながら、一筆書きでお互いの似顔絵を描いてもらう。



図2 授業風景

この課題も他の課題と同様に画力を要求していない。表現をする際、「観察」は極めて重要視される。しかし、観察して形や色を捉えて丁寧に描いていかなければ思ったように描けないわけでもない。適当に描くという意味ではなく、むしろ感じた印象をそのまま出すことで、ものの本質に近づくことができる場合も否定はできないのではないかという意味である。毛糸による一筆書き似顔絵は、そのための手段である。

基本的に受講生全員が初めての試みとなるため、上手・下手といった評価に縛られることなく表現を楽しむことができる。画材が毛糸なので、作品が「残らない」という点も学生たちにとって取組みやすいようだ。

・つくる

A3ケント紙1枚を使用し、ペットボトル（500ml以上・未開封）を10cm以上持ち上げる構造物を作る課題。条件は以下の通りである。

- ①のり、テープなど接着剤は使用しないこと。
- ②1分以上、ペットボトルを支えられること。
- ③提供された1枚の紙を有効活用すること。
- ④美的観点も考慮すること。

この課題に限らず、ただ単純に目的を達成するだけであれば、課題への取組みはさほど難しいことではない。図3のようにケント紙を折って乗せれば、ものの数秒で課題は完了する。ただ、こねくり回して一見無駄にも思えるような作業の中に、面白い発見や気づきがあったりするかもしれないと、受講生には制作前に伝えている。この一言が「④美的観点」を刺激し、正解のない問題に対して考えることに繋がっている。

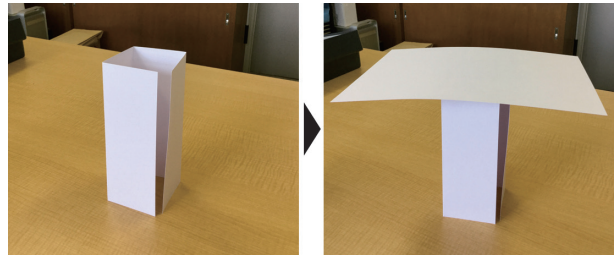


図3 簡易的な作例

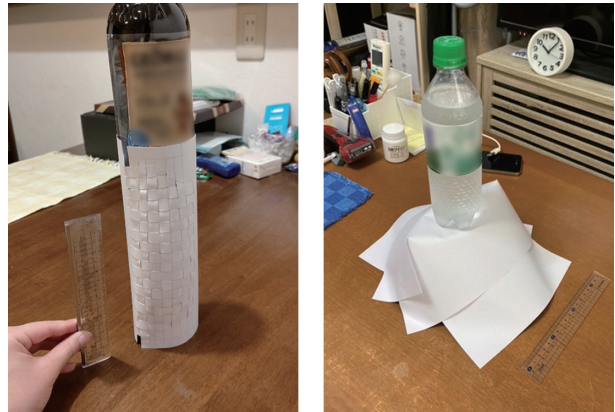


図4 つくる・学生作品

・つなげる

記憶だけを頼りにイラストレーションで「しりとりに」をしてもらう。似ていなくても何とか切り抜けることを条件としており、文字や台詞などイラスト以外の描写は禁止している。この課題のポイントは「記憶を頼りにする」点である。インターネット全盛の今、分からないことはすぐに調べられる。それ自体は大変便利なのだが、その一方で分かっしまうとそこで思考は止まってしまう。

記憶を頼りにすることは、ある意味で不明瞭な点を発生させることに繋がる。分かりづらく、伝わりづらいことは一見不都合にもとれるが、伝わらないからこそ広がることもあるし、コミュニケーションが成立することもある。淀みなく描かれた「しりとりにイラストレーション」は正解を辿って終わるだけだが、不器用ながらも制作された「しりとりにイラストレーション」はクイズ大会になったり笑いがおこったり、盛りあがりを見せる場合が多い。これも、先に触れた「画力を問わない」に通じている。学生たちには楽しみながら取組んでもらっている。

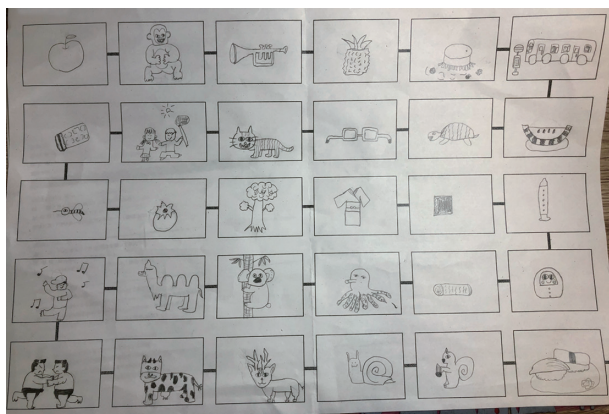


図5 つなげる・学生作品

・ものがたる

授業開始時に配っているくじに書かれた条件（動物・食べ物・乗り物・場所）に従って、一筆書きを描く。その後、グループ（くじ引きで割り振る）に分かれてもらい一筆書きの作品を元に物語を作ってもらおう。

この課題は個人からグループへと制作工程が移行することを前提としているが、受講生は最初の段階ではそれを知らない。そこがこの課題のポイントである。最初からグループで制作することを伝えていると、個人制作の段階であってもアイデアに遠慮や羞恥心がでてしまう危険性があり、作品が小さくまとまってしまう。個々のアイデアをしっかり出してもらった作品をグループで話し合うことで、支離滅裂ながらも創造的な物語が誕生している。

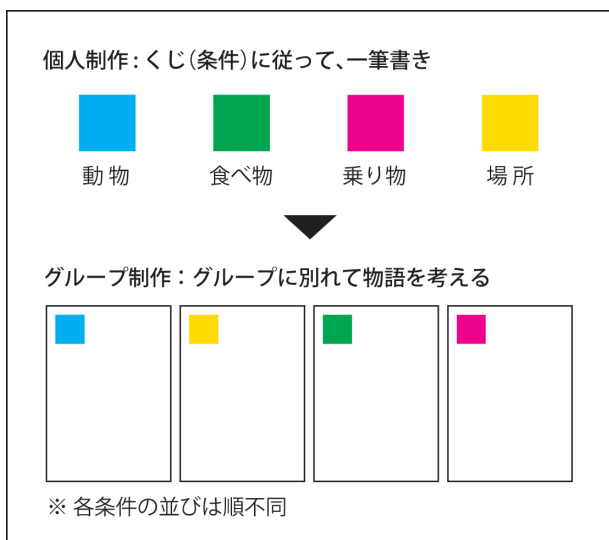


図6 ものがたる・授業の流れ

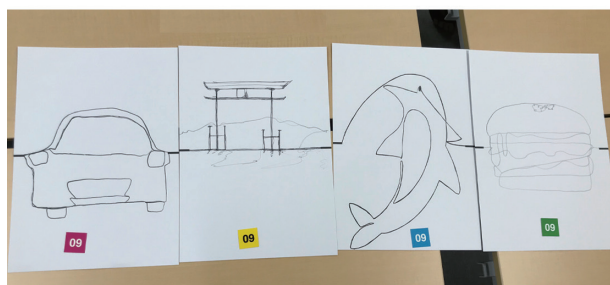
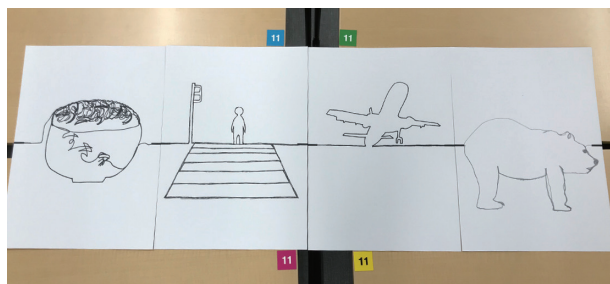


図7 ものがたる・学生グループ作品

・おくる

家族や友人など親しい人に「暑中見舞い」を描いて送ってもらう。どんなに頻繁に家族や地元の友人と連絡をとっている学生であっても連絡手段はメールやLINEが大半であり、手紙を書くことは殆どないだろう。そんな学生たちが暑中見舞いを送る行為は極めて貴重であり、家族にとっても嬉しいハプニングになりうる。自分の表現した作品を受け取る相手がいる。美術の根源とも言える営みのひとつを体感してもらっている。

この課題は、前期授業の最後に位置付けており、程なくして受講生は夏季休業に入る。実家に帰省する学生もいるだろうし、帰らずに過ごす学生もいるだろう。立場はそれぞれだが、暑中見舞いがコミュニケーションのきっかけになることを期待している。



図8 おくる・学生作品

### 3-2. 2020年版授業実施内容（遠隔）

冒頭で触れた通り遠隔授業による開講が余儀なくされたため、2019年版内容から対面による実施が困難な課題を変更していく必要があった。内容は以下の通りである。（一覧は表1参照）

#### ・みる

対面によるゲームの開催が困難なため、ゲームの部分を割愛した。感想は、大学ポータルを經由して受講生で共有できるようにしている。

#### ・なづける

作品鑑賞の発展型として導入しており、先に触れた「鑑賞は鑑賞者にとっての作品」を具体化してもらう課題である。時代・国籍・ジャンルを問わず、任意で選んだ芸術作品に対して勝手にタイトルをつけてもらっている。勝手にタイトルをつけるためには、既にあるタイトルを把握する必要がある。作品を観たことはあってもタイトルを知らないことは珍しくなく、図らずも学生たちの美術作品への知識を醸成する機会となった。インターネット環境があれば、個人で簡単に取組むことができるため遠隔にはうってつけの課題である。

#### ・いろどる

感情をテーマに、9マス（3×3）の四角形（1辺2.5cm四方）に折り紙で色彩構成をする。全部で4点制作してもらい、そのうち2点は「喜」「楽」と共通テーマ、他2点の感情は自由テーマにしている。使用する色数に指定はない（1作品最大9色）が、単色ベタは控えるように制作前に伝えている。

本来は絵の具などを使用する方が細かい色を微調整できるため、教育効果は高い。特に今回のような感情と色彩を連動させる課題であれば尚更ではある。しかし、遠隔である状況を考えると折り紙など既存の色による選定の方が現実的と判断した。遠隔故の判断と割り切っていたが、実際に取組んでみると限られた色による選択であっても学習効果が充分にうかがえた。なぜなら、「限られた色」つまり全員が同じ色を用いることで、他の作品を鑑賞する際に配色の参考をしやすくなったからだ。パズルを組み合わせるように検証を重ねることも絵筆より容易なため、試行錯誤のトレーニングにも繋がっている。

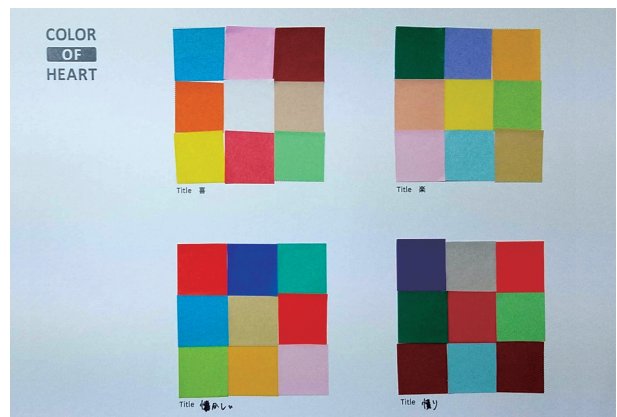


図9 いろどる・学生作品(1)自由テーマ：懐かしい・憤り

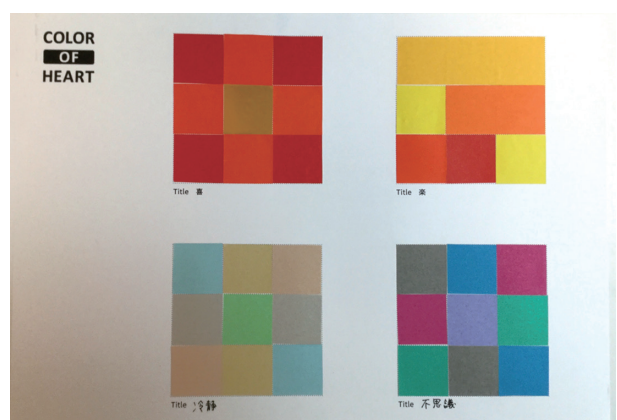


図10 いろどる・学生作品(2)自由テーマ：冷静・不思議

#### ・ものがたる改

新型コロナウイルスで在宅時間が増えたため、受講生の自宅の過ごし方をA4用紙1枚に描いてもらった。自粛自粛と塞ぎ込まれた状況を少しでも前向きに捉えられないだろうか考えた結果がこの課題である。美術において、外界から様々なものを吸収していくことも大事だが、自己の内なるものを掘り起こすのも同じくらい重要である。学生たちは筆者の予想を遥かに超え、「おうち時間」を自由に執筆してくれた。学生各人が日常から「楽しさ」を発見しており、これも「美術」の醍醐味といえるだろう。

例年は個人制作だけでなくグループ制作も取り入れ、一人ではできない表現の難しさや楽しさを体感してもらっているが、遠隔ではそれが難しい。感染対策として仕方がないとはいえ、受講生たちにとってはあまりにも理不尽である。そこで、授業終了後に作品を回収して一冊の冊子として取りまとめた。同じ教室で授業を味わえなかった受講生たちに、少しでも物質的な共有物として「グループ制作物」を渡したかったからである。結果的に、本課題は新型

コロナウイルス対策における遠隔授業を代表する課題となった。



図11 ものがたる改・学生作品



図12 学生作品をまとめた冊子「日刊在宅」

### 3-3. 2021年版授業実施内容（対面・遠隔 併用）

依然として状況が改善している訳ではないが、学生たちへの教育環境の提供や学生・教員間との交流の意味も含め、授業担当者の裁量で対面授業が許可されるようになった。全面的な対面授業も検討したが、あまりにも時期尚早と判断し併用開講とした。過去2年開講したそれぞれの内容を鑑みた混合型の授業と位置づけて運用している。（一覧は表1参照）

#### ・みる (2)

基本的な流れは例年と変わらないが、去年は遠隔授業のため断念したゲームの再開を念頭にプログラムを検討した。検討結果、「作品カードを受講生一同で囲む」形式から「作品が印刷されたシートを個人に配布する」形式に変更した。これにより、感染対策として受講生同士の距離を確保しつつ、同じ教室内でゲームを共有できる。シートには沢山の作品が印刷されているため、意図せずして例年よりも学習効果を高めることに繋がった。次年度からも継続して導入する予定である。

#### ・えがく (2)

学内を自由に散策しながらスケッチする本課題「きままにスケッチ」は、美術としては基本的な内容ともいえる。基本といたって今まで実施していなかったのは、受講生が学内を自由に移動するので制作過程を把握できず、指導が困難になるためである。今回採用した理由は感染対策的な側面が大きい。教室内に学生を留めなければ、ソーシャルディスタンスは容易に実現できる。

運用面による理由から実施した課題だったが、授業後に授業を目撃した教職員から少なからず反響があったことを考えると、学内の至るところにスケッチをする学生がいる風景が文化的な空気を生みかけになったのではないかと推測している。今後も、このような教室外での活動も視野に入れ、経過を観察していきながら内容の精度を高めていく。

#### ・ばける

新型コロナウイルス以降、私たちにとってマスクは生活必需品となった。視覚情報が約8割とも言われる私たち人間にとって、個人を認識する重要な要素「顔」の半分が無機質なマスクで覆われているのは不利益以外なものでもない。この状況下なので受け入れざるを得ないとはいえ、何かできることはないかと考えた結果がこの課題「MASK」である。

感染対策に用いられる「マスク」は飛沫防止が主たる目的だが、「覆面マスク」・「仮面」・「お面」などマスクには自分以外の誰かになったり自分の内面を表出させたりする役割もある。今回は、機能的な面で用いているマスクに意味的な面を付加しようと考えた。不織布マスクを自由に加工・着色してもらい、完成した作品を装着してもらった。感染

対策を維持しつつ、自己表現を実現する面白い取り組みとなった。



図13 ばける・作品を装着して集合写真

#### 4. 考察

対面、遠隔、対面・遠隔併用の授業を運営してみて、実感としては「遠隔でもなんとかなる」というのが本音である。実技科目だから、遠隔では成立しないと思込んでいた節があったのかもしれない。もちろん、あくまでも「なんとかなる」であって「遠隔でよい」わけではない。表1に3年間の授業内容を一覧としてまとめると共に、以下にそれぞれの授業形式を通して得られた利点や課題点について整理をする。

利点は、「授業作品の鑑賞形態の効率化」である。対面による作品発表の際、鑑賞のしやすさは座席位置に依存する。そのため、教室前方・後方に座る受講生で見やすさに差はでてしまう。音声についても同様のことが当てはまり、学生によっては人前で発表することに抵抗があるため、声が小さく聞き取りづらくなってしまいうこともある。また対面の場合、状況によっては環境音によっても静音は乱される。対面授業前提の時は、この状況を受け入れるしかなかったが、遠隔授業の実施によって上記の課題を克服することができた。言わずもがな、受講生は個人のPCモニターから授業を観るため、対面のように座席に依存することなく発表作品を鮮明に鑑賞することができる。音声も同様である。インターネット回線の不具合を除けば、基本的に画質・音声ともに極めて良好な形で送受信（鑑賞）が可能となった。その一方、モニター越しでは原画の色彩や筆致などが伝わりづらいため、原画を鑑賞する機会も従来通り重要視していく必要がある。

課題点としてあげられるのは、「制作過程を確認できない」である。実技科目における最大の障壁ではないだろうか。どんなに事前に説明したり作例を提示したりしても、教員の思いも寄らない行程で制

作するのが学生である。対面であれば、再説明や軌道修正を状況に応じて実施することができるが遠隔では限界がある。不明点や質問を受けつけるように窓口を開放していても、学生目線の不明点であって学生が質問してこない限り、教員が干渉はできない。そのため、遠隔授業を余儀なくされた2020年度は「作品完成後」に特に注力した指導を徹底した。同時に、学生自身が制作を振り返るためのコメント記入を促した。全てではないがコメントからある程度の過程はうかがえるため、作品とコメントの両方から学生と対話する時間を増やしていった。

授業担当者である筆者は現状の取組みに対して利点と課題点を整理しつつ、一定の手応えを感じている。しかし、最も重要なのは受講生の反応である。本学では、授業終了後に学期末授業評価をWeb上で回答するようになっており、その内容（自由記述欄）を以下にまとめる。

##### 2019年度（対面）

（対象者数：36名・回答者数：12名・回答率：33.3%）  
 ・自分の作品に関して周りの人に見てもらえたこと。人から「凄い」って言われたことが凄く嬉しかった。毎回の課題が楽しかったし、授業も楽しかった。  
 ・絵が上手く描けない人でも平等に取組める授業でとても面白かったです。

##### 2020年度（遠隔）

（対象者数：45名・回答者数：29名・回答率：64.4%）  
 ・授業では毎回課題に関する説明を分かりやすくしてくださったりして、一人で制作するのに困ったことはありませんでした。また、慣れないオンラインでの作品の発表会も特に不明な点もなく滞りなくてよかったですと思います。  
 ・他の人の作品がとても面白かったです。  
 ・講義の中で美術の授業が一番楽しくて好きでした。ありがとうございました。発表会ではみんなの作品を見ることができて面白かったです。

##### 2021年度（対面・遠隔）

（対象者数：53名・回答者数：39名・回答率：73.6%）  
 ・ただ作品を作るだけでなくみんなで共有して鑑賞するのもとてもよかったと思う。どのテーマも楽しく取り組めてまた美術したいなと思いました。  
 ・普段ほかの人が描く絵に触れる機会がなかったの

コロナ禍における美術・デザイン教育の課題設定と試行

2019(対面)\_36名

遠隔による対応が難しいため、変更した課題

2020(遠隔)\_43名

対面による対応が難しいため、新たに考えた課題

2021(対面・遠隔)\_53名

対面・遠隔併用のため、新たに考えた課題

1	みる	みる	みる(1)・えがく(1)
	作品鑑賞ゲーム 美術作品の描かれたポストカードを用いて、作品鑑賞のトレーニングを行う。鑑賞した感想を発表しあい、作品を当てるクイズを実施する。	作品鑑賞ゲーム 美術作品の描かれたポストカードを用いて、作品鑑賞のトレーニングを行う。鑑賞した感想を発表しあい、作品を当てるクイズを実施する。	作品鑑賞トレーニング 美術作品の描かれたポストカードを用いて、作品鑑賞のトレーニングを行う。 「スターバックスコーヒー」のシンボルマークの続きを想像して描く。
2	おもう	おもう	おもう
	りんご100 りんごから連想する言葉を100個考える。	りんご100 りんごから連想する言葉を100個考える。	りんご100 りんごから連想する言葉を100個考える。
3	えがく(1)	えがく(1)	みる(2)
	「スターバックスコーヒー」のシンボルマークの続きを想像して描く。	「スターバックスコーヒー」のシンボルマークの続きを想像して描く。	作品鑑賞ゲーム 鑑賞した感想を発表しあい、作品を当てるクイズを実施する。
4	えがく(2)	なづける	えがく(2)
	絵筆の代わりに爪楊枝を使用して、点描画でりんごを描く。	芸術作品に勝手にタイトルをつけてみよう！ 時代・国籍・ジャンルを問わず、任意で選んだ芸術作品にタイトルをつける。	きままにスケッチ 学内を自由に散策して、スケッチをする。ただし、消しゴムの使用は不可。
5	まねる	つくる	つくる
	蘇る天才 時代・国籍問わず、芸術家を一人決め、その芸術家が現代に蘇った場合どのような作品を生み出すのかを想像して描く。(テーマの性質上、選出する芸術家は亡くなっているのが条件)	ペットボトルを10cm持ち上げる架構 A3ケント紙1枚を使用し、ペットボトル(500mi以上・未開封)を10cm以上持ち上げる構造物を作る。ただし、糊など接着剤の使用はできない。	ペットボトルを10cm持ち上げる架構 A3ケント紙1枚を使用し、ペットボトル(500mi以上・未開封)を10cm以上持ち上げる構造物を作る。ただし、糊など接着剤の使用はできない。
6	まねる	つなげる	まねる
	制作	しりとりにイラストレーター 記憶だけを頼りに、イラストレーションで「しりとりに」をする。	蘇る天才 時代・国籍問わず、芸術家を一人決め、その芸術家が現代に蘇った場合どのような作品を生み出すのかを想像して描く。(テーマの性質上、選出する芸術家は亡くなっているのが条件)
7	まねる	まねる	まねる
	制作	蘇る天才 時代・国籍問わず、芸術家を一人決め、その芸術家が現代に蘇った場合どのような作品を生み出すのかを想像して描く。(テーマの性質上、選出する芸術家は亡くなっているのが条件)	制作
8	まねる	まねる	まねる
	作品の発表会	制作	制作
9	えがく(3)	まねる	まねる
	長い毛糸を床に垂らしながら、一筆書きで受講生同士の似顔絵を描く。	制作	作品の発表会
10	つくる	まねる	つなげる
	ペットボトルを10cm持ち上げる架構 A3ケント紙1枚を使用し、ペットボトル(500mi以上・未開封)を10cm以上持ち上げる構造物を作る。ただし、糊など接着剤の使用はできない。	作品の発表会	しりとりにイラストレーター 記憶だけを頼りに、イラストレーションで「しりとりに」をする。
11	つなげる	いろいろ	いろいろ
	しりとりにイラストレーター 記憶だけを頼りに、イラストレーションで「しりとりに」をする。	カラー・オブ・ハート 感情をテーマに、9マス(3×3)の四角形(1辺2.5cm四方)に折り紙で色彩構成をする。	カラー・オブ・ハート 感情をテーマに、9マス(3×3)の四角形(1辺2.5cm四方)に折り紙で色彩構成をする。
12	ものがたる	ものがたる改	ばける
	ワンストロークストーリー(一筆書きによる物語) 条件(動物・食べ物・乗り物・場所)のいずれかを一筆書きを描き、その後、グループ(くじ引きで割り振る)に分かれて一筆書きを元に物語を作る。	日刊在宅(仮) 新型コロナウイルスで在宅時間が増えた今、受講生の自宅で過ごし方をA4用紙1枚に描く。	MASK 自由に不織布マスクを加工・着色し、完成作品は自分で装着する。
13	おくる	ものがたる	ものがたる
	拝啓、私は元気です 家族や友人など、親しい人に絵を描いて暑中見舞いとして送る。	作品の発表会	ワンストロークストーリー(一筆書きによる物語) 条件(動物・食べ物・乗り物・場所)のいずれかを一筆書きを描き、その後、グループ(くじ引きで割り振る)に分かれて一筆書きを元に物語を作る。
14	おくる	おくる	おくる
	拝啓、私は元気です 家族や友人など、親しい人に絵を描いて暑中見舞いとして送る。	拝啓、私は元気です 家族や友人など、親しい人に絵を描いて暑中見舞いとして送る。	拝啓、私は元気です 家族や友人など、親しい人に絵を描いて暑中見舞いとして送る。
15	おくる	おくる	おくる
	作品の発表会	作品の発表会	作品の発表会

表1 授業内容一覧



で、制作後に鑑賞会をしてくれたのがよかった。  
・みんなの作品をみていくなかで、自分とは違う表現の仕方などを知れて面白かった。

授業評価を確認する限り、基本的には授業内容を好意的に受け止めてくれている。画力を過度に要求しない課題設定や制作だけでなく鑑賞にも重きを置いている点も授業構成として上手くいっているようなので、今後も継続していく。

コロナ収束後は、当然だが対面授業が再開される。実技科目において直接指導できることは嬉しい限りであるが、遠隔によって生み出された授業内容を放棄する必要もない。対面・遠隔に固執することなく、多様なメディアを用いて合理的に授業運営をする方が効果的なこともある。本研究で得た知見を柔軟に取り入れながら、実技科目のさらなる充実を試みたい。

## 参考文献

柿山浩一郎（2021）.『デザイン思考の5段階』に対する一考察—札幌市立大学デザイン学部の遠隔授業化プロセスの評価を通して—,日本デザイン学会 第68回研究発表大会,オンライン,6月26日.

森本康平,板垣順平,福本壘,小松佳代子,北雄介,徳久達彦,竹田進吾,市川次郎,金山正貴（2021）.デザイン教育における初年次教育カリキュラムの試行—長岡造形大学における学科横断的な基礎演習科目「基礎ゼミ」の実施を通して—,日本デザイン学会 第68回研究発表大会,オンライン,6月27日.