

ティーチングポートフォリオ

美術学部 美術表現学科
落合里麻

1. 教育の責任（教育活動の範囲、何を担当しているのか）

担当科目の領域は大きく2つある。美術学部美術表現学科の立体デザイン系の科目と学芸員課程の博物館に関する科目である。この2つは内容が大きく異なるため、それぞれ分けて記述する。

立体デザイン系の科目は美術表現学科専攻科目の基礎科目「デザイン基礎」、デザイン領域の「プロダクトデザイン」、応用科目の「卒業研究」である。主な担当科目のうち、美術表現学科の専攻科目を以下に示す。

領域	科目名	形態	学科・専攻	開設学年・時期	単位数	卒業必修	教職課程必修	備考
基礎科目	デザイン基礎Ⅰ (映像メディア表現を含む。)	実技	美術表現学科	1年前期	2	○	中・高一種免許(美術)○ 高一種免許(工芸)○	
	デザイン基礎Ⅱ	実技	美術表現学科	1年後期	2		高一種免許(工芸)○	
デザイン	プロダクトデザインⅠ	実技	美術表現学科	2年前期	2			デザイン・メディア芸術コース選択科目
	プロダクトデザインⅡ	実技	美術表現学科	2年後期	2			デザイン・メディア芸術コース選択科目
	プロダクトデザインⅢ	実技	美術表現学科	3年前期	2			デザイン・メディア芸術コース選択科目
	プロダクトデザインⅣ	実技	美術表現学科	3年後期	2			デザイン・メディア芸術コース選択科目
応用科目	卒業研究Ⅰ	実技	美術表現学科	4年前期	6	○		
	卒業研究Ⅱ	実技	美術表現学科	4年後期	6	○		

学芸員課程の博物館に関する科目では、3・4年次の博物館実習を担当している。主な担当科目のうち、博物館に関する科目を以下に示す。

領域	科目名	形態	学科・専攻	開設学年・時期	単位数	学芸員課程必修	備考
博物館に関する科目	博物館実習Ⅰ (学内・見学実習を含む。)	実習	美術表現学科 家政学科服飾文化専攻	3年通年 (後期)	2	○	通年科目(2単位)のうち、後期のみ担当(1単位分)。
	博物館実習Ⅱ(館園実習) (事前・事後指導を含む。)	実習	美術表現学科 家政学科服飾文化専攻	4年通年 (集中)	1	○	

2. 教育の理念（育てたい学生像、あり方、教育目標）

〈 立体デザイン系の科目 〉

デザインの考え方を学び、基本的・実践的な知識・技術、相手に伝える力を身につける。プロダクトデザインは一言で表せば「製品デザイン」だが、その内容、考え方、方向性の範囲は広い。授業では、日常生活における様々なデザインされた工業製品や素材の研究から始め、ものを見る目を養う。その後は工芸的なデザインの世界を広く解釈しながら、産業的な側面を考慮し、現代の生活の中で活用できるものづくりを目指す。「生活の中の問題を解決するデザイン」と「生活を快適にするためのデザイン」の2つを軸に、柔軟で斬新なデザインを提案できる力を身につけてほしい。また、デザインには必ず相手が存在する。デザインを形にして終了ではなく、相手にデザインのコンセプトや魅力を伝えるためのプレゼンテーション能力、さらにはプレゼンツールやプレゼンボードのデザイン能力、ものの形状を図面での確に伝える能力を身につけ、デザインや製造分野で活躍できる学生を育成する。

〈 学芸員課程 博物館に関する科目 〉

学芸員の職は狭き門で、卒業後にその職に就く者はごく少数である。だが、学芸員の職に就けなかったとしても、作品・資料の見方を理解すること、状態を判断すること、正しく扱えることは一つの教養と考えている。実習では、実物の作品や資料を用いて材質や構造の特徴、扱いの基本や展示方法を教授するが、実際に博物館で仕事をする時に全く同じ状況になることはない。状況や作品・資料の状態を判断し、よく考えて対応できる能力を身につけてほしい。また、博物館に収蔵される作品や資料は学芸員にとっては資料や研究対象物であっても、元の所有者や保管者にとっては貴重な存在であったり、信仰の対象であったりする。作品や資料を単純に物として扱うのではなく、来歴や目に見えない感覚・感情なども大切に考えながら適切に扱うことのできる学生を育成する。さらに学外での実習を通して、資料に向き合うだけでなく、他者とコミュニケーションを取りながら企画の立案や問題解決などの能力を身につけることを目標とする。

3. 教育の方法（理念を実現させるための考え方、方法）

〈 立体デザイン系の科目 〉

デザイン基礎では、デザインを形にしやすく、各分野のマケット制作にも使える材料を選んでいる（紙、木材、押出し発砲ポリスチレン（スタイロフォーム）等）。達成感や自信を持たせることを目標に、慎重に材料を選定するよう心掛けている。また、各課題の最初に全員が同じパターンの立体を作る練習課題に取り組みさせる。基本を押さえ、そこから自分自身の作品制作に展開させることが狙いである。道具の使い方の説明において、特に人数が多い場合は、予め動画を撮影し、スクリーンに映して説明している。よく見えなかったという問題や事故が発生しないように配慮している。各課題の講評では、スクリーンに作品が綺麗に映るよう、書画カメラの微調整や回転台の設置などで工夫し、他の学生の作品をよく見て学べる環境作りに努めている。

プロダクトデザインでは、アクリル板、無垢の木材、合板、布等を材料として用いる。教室や工房でできること・できないことをはっきり伝え、できることについては自分の手で加工させる。材料の性質や製造工程を理解させることが目的である。講評では、はじめに他の学生から作品についてコメントを書いてもらう。それを各自で確認してからプレゼンすることで、他者から評価された点や改善すべき点を踏まえて話すことができる。CADの指導では、コマンドの操作をわかりやすく伝えるため、プリントを充実させている。コマンド実行画面の画像を一つ一つ配置して説明を加え、カラーで印刷して配布している。作図課題では、木で制作した箱を用意し、実物を見て立体物の構造を理解し、2Dの図面にすることを感覚的に身につけられるよう工夫している。

〈 学芸員課程 博物館に関する科目 〉

1・2年次の博物館に関する講義科目で学んだ知識・技術を踏まえ、3・4年次では学内実習、見学実習、館園実習を行う。4年次の館園実習の事前・事後指導は私が行うが、実習では各博物館・美術館・資料館等の学芸員に指導を任せている。

私には学芸員の実務経験がないため、経験を通じた教育ができないが、本で勉強したり研修会で情報を収集したりすることで知識や技術を補っている。実習で学生が使用する作品・資料の多くは本学に寄贈された絵画や顕彰館で保管する掛軸である。ただ、状態が悪いもの、つくりが粗雑なもの、扱いづらい形状のものが含まれると本来学ぶべき内容以外のところで時間を取られるため、事前に一点一点確認して選別する作業が必須である。工芸品の扱いでは、手元の動きがよくわかるよう、書画カメラでスクリーンに投影する。それでも、たとえば御物袋の緒の結び方などは複雑である。瞬時に理解することが

難しい学生や不器用な学生にも配慮し、一工程ずつ写真に撮ってまとめたプリントを作成している。作品・資料の調査では、Excel で作成した「作品・資料カード」のフォーマットに作品の内容や状態を記入させる。パソコン操作に不慣れな学生が少なくないため、基本操作からスクリーンに映して説明している。写真データは Photoshop を使用して背景を消す操作など、個別の対応が必要となる際には SA をつけて指導を補助する体制を取っている。掛軸の箱を作る課題では、身近な材料でも作品の保護や効率的な保管ができることを教えている。いずれの実習の際にも、状況を判断し、資料のことをよく考えて扱うように指導している。見学実習では、展示室の見学で終わらないよう、内容構成や時間配分を事前によく検討している。バックヤード見学では収蔵庫を中心に見学し、学芸員から博物館の説明とともに現状の課題についても聞く。令和 3~5 年度のワークショップは災害分野の学芸員に担当していただいた。「震災遺産は未来を創る資源」という言葉をキーワードに、出された問いに対して学生が積極的に意見を交わした。4 年次の館園実習に関することは、早い段階の 3 年次の 9 月（後期授業の初日）から指導している。

4. 教育の成果

〈 立体デザイン系の科目 〉

デザイン基礎の授業では、授業の最後に全課題を通して学んだことを書かせている。多く書かれていることは「考えながら作るのではなく、最初にしっかり計画することが大事だとわかった」「材料の扱い方や道具の使い方を学べた」「他の学生の作品を見てとても勉強になった」といった内容である。これらは自分が授業を組み立てる際に意図していたこと、目標としていたことで、学生全員の感想ではないにしても、ある程度の成果が表れていると考える。

プロダクトデザインでは、デザインを可能な限り自分で形にするよう指導することで、今まで意識してこなかった素材の性質や厚みの感覚を理解している様子が見えてくる。学年が上がるほど学生の作りたい形に合わせて個別に指導することが多いが、履修人数が少ないこともあり、現状では目が行き届き、事故も発生していない。講評の前に他の学生からコメントを書いてもらう方法では、学生は様々な視点からコメントを書いている。プレゼンが苦手な学生にも効果があると感じている。CAD の指導では、プリントを充実させたことで、学生の理解度やスピードの違いをカバーできる。また、欠席した場合でもプリントを使って自分で学習し、次回の授業に備えることができる。

〈 学芸員課程 博物館に関する科目 〉

学内実習では、レプリカではなく実物の額装、掛軸、工芸品を使用することで、緊張感が生まれ、資料を大切に扱うという意識を持って取り組んでいるように思う。单元ごとに要点や手順をまとめたプリントを作成して配布したことは学生にも好評である。作品・資料の調査では Excel や Photoshop の基本操作から教えたことで、完成した作品・資料カードは整理されていて見やすく、まとまっている。授業に SA をつけることで、学生が躓いた際の問題解決に繋がっている。履修者が 10 名以上いるときはこの体制で進めていきたい。令和 3~5 年度の見学実習は福島県立博物館で実施した。新型コロナウイルスの流行によって東京方面への見学実習旅行が難しくなったことで考えた代案であったが、バックヤード見学やワークショップを通して、新たな理解や考察に繋がっている。1 館で充実した内容の実習を行うことができ、経済的に余裕のない学生でも無理なく参加できている。4 年次の館園実習の実習先の選定では、3 年次の 9 月から自分で探すよう指導することで、実習に対する心構えができ、4 年次になって慌てることなく余裕を持って準備ができるようになった。

5. 教育の改善と今後の目標（今後どうするか）

〈 立体デザイン系の科目 〉

授業改善アンケートでは、特に1年次の課題が多過ぎるという意見がある。3年ほど同じ課題設定で行ったにも関わらず、令和5年度が顕著である。一方で、「こういう（たくさん課題の出る）科目があってもいい」と話す学生もいる。全ての学生の意見を聞き入れることは難しいが、学生の様子を見て課題の量を検討していきたい。4年次のCADの技術習得には10コマを充てているが、この時間では最低限の内容しか教えることができない。これ以上CADに割く時間を増やすと作品制作の課題に影響が及ぶ。学生は10コマで満足かもしれないが、就職して活かせるほどの知識や技術は身につかない。内容を妥協することや、補講を設けて内容を充実させること以外に現状では解決策が考えられないが、学生の様子を見て検討していきたい。

〈 学芸員課程 博物館に関する科目 〉

博物館に関する常識や考え方は時代とともに変化することがある。研修会への参加や学芸員との情報交換によって、常にアップデートするよう心掛けたい。学内実習で使用する作品や資料には全ての分野が揃っているわけではないので、たとえば金工の作品を増やすなど、材質の異なる資料を充実させたい。見学実習は令和3～5年度は福島県立博物館で実施したが、今後もこの形で実施するべきか、毎年再検討し、学生へのアンケートも実施している。以前のような見学実習旅行を望む学生もいるが、費用の負担が大きく、経済的に余裕のない学生も一定数いるため、慎重に検討したい。博物館実習Ⅰの後期には外部講師による授業を2コマ実施しているが、前後の通常授業の内容との調整が難しく、さらに遠方から来ていただいている。その労力や講師への謝金、学習効果を考え、今後継続して実施するかどうかを検討していきたい。