



Tokyo Gakugei University Repository

東京学芸大学リポジトリ

<http://ir.u-gakugei.ac.jp/>

Title	一般市民に向けた生涯学習としてのデザイン教育についての考察：グラフィックデザインの公開講座を事例として(fulltext)
Author(s)	永嶋, さゆり; 正木, 賢一; 金, 珉健
Citation	東京学芸大学紀要. 芸術・スポーツ科学系, 70: 83-90
Issue Date	2018-10-31
URL	http://hdl.handle.net/2309/150193
Publisher	東京学芸大学学術情報委員会
Rights	

一般市民に向けた生涯学習としてのデザイン教育についての考察

— グラフィックデザインの公開講座を事例として —

永 嶋 さゆり*¹・正 木 賢 一*²・金 珉 権*³

美術分野

(2018年6月29日受理)

NAGASHIMA, S., MASAKI, K. and KIM Min Gun.: A Study on Design Education as Lifelong Learning for Citizens: A Case of an Extension Seminar on Graphic Design. Bull. Tokyo Gakugei Univ. Division of Arts and Sports Sciences., 70: 83-90. (2018)

ISSN 1880-4349

Abstract

This paper aims to examine the techniques in design education for citizens by analyzing the extension seminar “Let’s Design in Three Days” held in 2017.

We circulated a questionnaire survey to the participants, and the results of the survey found that participants got a feeling of satisfaction and a sense of accomplishment from acquiring new knowledge and completing their works in a private guidance system and an environment of useful facilities.

Furthermore, it seems that their eagerness for learning improved. Therefore, it can be determined that support for their learning will motivate participants to engage in self-learning continuously. If using design skills in their daily life and business is made possible, they are likely to understand design, increasing their creative power.

On the other hand, participants encounter learning difficulties and feel that their abilities are different from those of others. Therefore, it is necessary to improve the curriculum and the instruction method.

The staff is also stimulated by the attitudes of the participants, and there is a possibility that the extension seminar could also become a learning place for the staff.

From now on, holding seminars continuously will require the acceptance of daily learning.

Keywords: Design Education, Lifelong Learning, Graphic Design

Department of Art, Tokyo Gakugei University, 4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan

要旨: 本稿では、一般市民に向けたデザイン教育の手法を導くために、2017年度に実施した公開講座「3日でデザインしちゃおう！」を中心に、実践内容を分析した。

質問紙調査からは、個人指導体制や使いやすい設備環境の中で、新しい知識を得たり、作品を完成させたりしたことで、満足感や達成感が得られた様子が伺えた。その結果、学習意欲の向上も見られ、学び続けることへのサポート

*1 東京学芸大学 非常勤講師 (184-8501 小金井市貫井北町 4-1-1)

*2 東京学芸大学 美術・書道講座 美術分野

*3 東京学芸大学 メディアラボ

ができれば意欲を持続させることも期待できる。日常や仕事での活用ができれば、デザインを理解し創意力を高めるきっかけにもなる。一方で、受講者は、他者との能力差や学習の難しさも感じており、カリキュラムや指導方法の改善も必要である。

参加したスタッフ自身も受講者の姿勢から刺激を受けており、公開講座はスタッフの学びの場にも成り得る。

今後も継続した実施により、日常に学びを取り入れられる取組が求められる。

1. はじめに

筆者らは2011年から一般市民に向けたデザインに関する公開講座を実施している。本稿では、一般市民に向けたデザイン教育の手法を導くことを目的として、2017年度に実施した公開講座を中心として、実践内容を分析する。

昨今スマートフォンアプリを使って、気軽に撮影、写真加工、公開が可能になっているが、自由度の高い制作においては従来の通りコンピュータによる制作も欠かせないものとなっている。しかし、技術的なハードルもあり、思い通りに制作することの難しさを伴っている。一般市民向けのデザイン講座は、作ることの楽しさを体験し、日常の中での創造性を取り入れてほしいという狙いがある。

2. 背景

まず、これまでに実施した公開講座を順に振り返る。

2011年から2012年までは「3日でホームページ*1を作っちゃおう」と題した講座を実施した。2013年からは、制作時間を確保するために4日で作成する講座に変更している。2015年からは「3日でデザインしちゃおう」を実施している。

ウェブサイト制作のソフトウェアは、ホームページビルダー、Adobe Dreamweaver等があるが、公開講座ではHTMLなどの専門技術を扱うことなくウェブサイトを制作できるBiND for Web LiFEを使用した。

3日間ないし4日間という短期間は、技術を取得するには短い期間のために本講座では講師と学生スタッフがほぼマンツーマンで受講者を補助する体制を取っている。ウェブサイト構築用のソフトウェアだけでなく、デザイン制作に使用するIllustratorやPhotoshopも使用することになり、受講者の表現に合わせて補助を行う。このような体制を取っているのは可能な限り自分の表現したいものを再現し、実現していく体験してほしいというねらいからである。

スタッフの参加も本公開講座の特徴の一つである。美術専攻の学部生に参加をしてもらっている。ソフトウェアの学習中であるが、教える立場を経験すること

で、今後の学習への動機付けの役割をすることを期待している。2017年度についてはデザイナーとして活躍する卒業生にスタッフを依頼した。

作品という形あるものに仕上げることで、受講者の側からもデザイン面により深く触れてみたいという要望も上がってきた。また、ソフトウェアやサービスに提供されたテンプレートを使用することで、ウェブサイトを作成させることは可能であるが、差別化を図るためには、ウェブサイトに使用する素材を自作したり、レイアウトを再構築したりする必要がある。そのためには、グラフィックデザインが必要とされる。

そこで2015年からはデザインに主眼をおいた講座を実施している。2017年度はデザインの講座としては3回目にあたる。

3. 方法

今回の分析対象は、2017年度に実施した公開講座「3日でデザインしちゃおう！」とする。

公開講座では大学指定の質問紙(講座の広報・費用、受講者の属性に関するもの)を配布し、受講者に記入してもらおうが、それと別に本講座の状況を把握するための質問紙を用意する。受講者には、質問紙を2枚回答してもらおうため、回答の負担を考え、重複した質問は避けるが調査に必要な項目については採用した。質問紙は講座の内容、進め方に関する項目を準備し、5段階評価または3段階評価の選択式回答及び自由記述による回答を得る。なお、本講座は受講者数が6名であり、サンプル数としては多くはないため、量的分析は参考程度とし、自由記述の質的分析を中心とする。

また、運営側の立場として参加しているスタッフにも質問紙調査を実施する。受講者と運営側の立場の双方からの視点を集約し講座のあり方を考察する。

4. 結果

4. 1 講座の流れ

本講座の基本情報は次の通りである。

実施期間：2017年11月3日(金)～5日(日)

実施時間：14：00～16：15（休憩時間を含む）

実施場所：本部棟1階メディアラボ

受講者数：6名（40～50代の男性2名，女性4名）

講師：3名

スタッフ：3名

作業環境：Mac, Adobe Illustrator CS6, Photoshop CS6

なお、下記に掲載する写真については受講者に掲載許可を得ている。

1) 1日目：2017年11月3日（金）

普段Windowsを使っている受講者にとってMacの操作には馴染みがないため、最初にMacの操作方法に触れた（図1）。

グラフィックの作成には、Adobe Illustratorを使用する。1日目は、円や四角形など基本の図形描画、文字挿入など、必要最低限のツールの機能を一通り使用することを目標とし、手順を確認した。また、ショートカットキーの一覧表を配布し、コピー、ペースト、保存などの基本操作はキーボードによるショートカットキーで行うようにした。必要に応じて随時板書を行い、内容を見返すことができるように配慮した（図2）。



図1 1日目講義

図形作成、文字入力、写真配置等の基本的な作業で作成でき、かつ手頃なサイズの商品として、後半の2日間で年賀状を作成することを受講者に伝え、翌日までにアイデアを考えてくることを事前に伝えた。

2) 2日目：2017年11月4日（土）

2日目は、最初に1日目の復習として、図形描画、文字挿入等の機能の確認を行った後、個人の制作を開始した。今回のテーマは年賀状のため、ハガキサイズの書類の作成方法、サイズ指定のためのトリムマーク（トンボ）の作成に触れた（図3）。

講師及びスタッフが、ほぼマンツーマンで、各人のスケッチやアイデアを確認しながら、手順を個別に指導した（図4）。

3) 3日目：2017年11月5日（日）

最終日にあたる3日目は、作品の仕上げを行った。1日制作をしたことで、受講者側からも表現したい内容が具体的になってきており、アイデアを実現できるようにサポートした。デザインワークの上では、バリエーションの検討は欠かせないものであり、同じ素材を用いて複数の案を制作し、レイアウトパターンや配

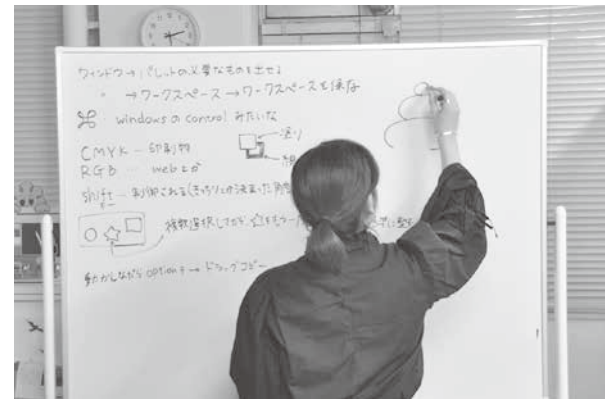


図2 1日目板書



図3 2日目講義

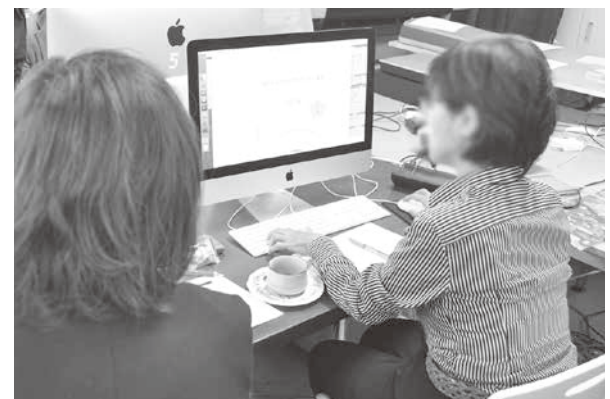


図4 2日目制作

色等の検討を行った(図5, 図6, 図7)。最後に作品を印刷し, トリムマークを基準にハガキサイズに裁断した。作成したデータは実際に活用できるように, 他の端末でも使用できる汎用的なデータ(JPEG)に変換し, 持ち帰ることができるようにした。

4. 2 受講者への質問紙調査

質問紙については受講者6名全員から回答を得た。質問項目は次の通り8項目あり, それぞれについて5段階または3段階評価による選択式回答をし, 回答理由について自由記述欄を設けた。

- ・受講案内に沿っていたか
- ・難易度について
- ・設備(コンピューター, ソフトウェア)について
- ・講座受講後のデザイン制作について
- ・実施日数(3日間)について
- ・1日あたりの実施時間(2時間)について
- ・実施日の分布(連続, 1週間おき)について
- ・総合的な満足度について



図5 3日目制作



図6 3日目制作



図7 3日目制作

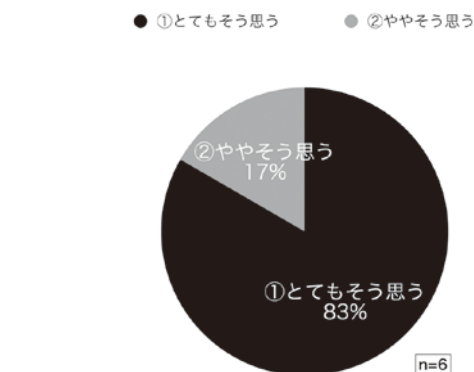


図8 受講案内に沿っていたか

1) 受講案内

「受講案内に沿っていたか」という問いにより, 東京学芸大学ウェブサイト, 及び公開講座のパンフレットに記載されている受講案内と実際の内容の差について評価を仰いだ。「①とてもそう思う」が83%「②ややそう思う」が17%であり, 受講案内に沿った内容であったという評価だった(図8)。「①とてもそう思う」の理由として「わかりやすい導入からはじまって, 具体的な作品作りでは私の作品に沿ったアドバイスが成されて本格的なデザインワークの実際にふれることができた」「予想以上に多くのことを学ぶことができた」が挙げられており, 「②ややそう思う」の回答理由として「フォトショ(筆者注: Photoshop)はあまり使わなかった」ということが挙げられている。

2) 難易度

「難易度について」は「②やや難しい」が67%「③ふつう」が33%で, 少し難しく感じたという評価であった(図9)。回答理由では「2日目が受講できませんでしたのであらためて勉強します」「私自身はついていくのに必死でしたが, とてもわかりやすく, マンツーマン体制でしたのでとてもよかった」「個人の能

力差でできることが違うのもう少し使い方（一日目）の講習を多くして欲しかった」「覚えきれない操作はありましたが全貌が理解できた」「限られた時間の中で全て自分のものにするには自分の元々のレベルが低かったの」という意見が聞かれた。

3) 設備

「設備について」はコンピュータやソフトウェア等、環境面について問う項目で「①とてもよい」が67%「②まあまあよい」が33%であり（図10）、回答理由は「マックを使う機会がなかったので良かった」「満足しました」「PCも使いやすかった」だった。

4) 受講後のデザイン制作

「講座受講後のデザイン制作について」は「①積極的に取り組みたい」が83%「②できれば取り組みたい」が17%だった（図11）。回答理由では「できればソフトの理解をさらに深めたい→そして活用したい」「とても楽しかったのでこれからも keep on practice でいきたい」「デザインにおける演出の大切さについて教わったのでそのコツを生かして自分でもいろいろためしてみたい」という意見があった。

5) 実施日数・時間・分布

「実施日数」「実施時間」「実施日の分布」という項目については、今後の講座のカリキュラムを検討するための項目として立てたものである。大学指定の質問紙にも「開催時期・日程・時間帯など」という項目で満足度を問う質問があるが、講座の質問紙では、日数・時間・分布の3項目に分け、より詳細化した。「実施日数（3日間）について」は「②ちょうどよい」が83%「③少ない」が17%（図12）、「1日あたりの実施時間（2時間）について」は「②ちょうどよい」が83%「③短い」が17%だった（図13）。自由記述として「1週間おきの5日間くらいはあった方がありがたい」という意見があった。

「実施日の分布（連続または1週間おき）について」は「①連続がよい」が67%「①連続がよい」と「②1週間おきがよい」の両方への回答が17%「③その他」が17%だった（図14）。「③その他」の回答については自由記述欄を設けていたが未記入であった。自由記述として「できるだけ連続がよい」「今回は連続でよかった、1週間おきも悪くない」という意見が寄せられた。

● ①とても難しい ● ②やや難しい ○ ③ふつう

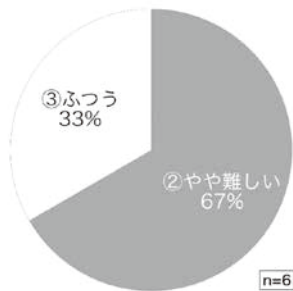


図9 難易度

● ①とてもよい ● ②まあまあよい

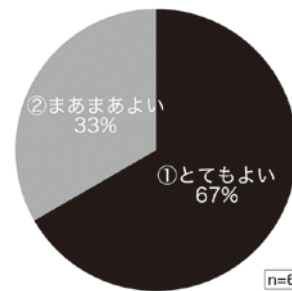


図10 設備

● ①積極的に取り組みたい ● ②できれば取り組みたい

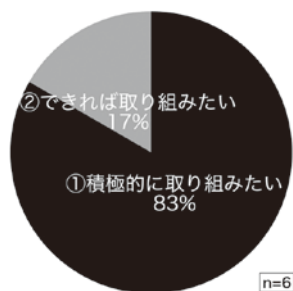


図11 受講後のデザイン制作

● ①多い ● ②ちょうどよい ○ ③少ない

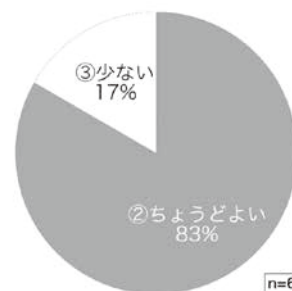


図12 実施日数

● ①多い ● ②ちょうどよい ○ ③短い

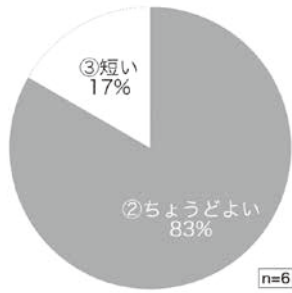


図13 実施時間

● ①連続がよい ● ②連続2週間おき ○ ③その他

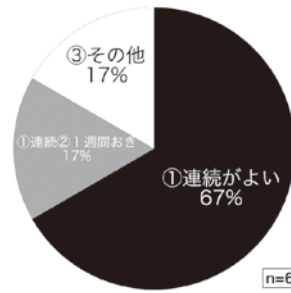


図14 日程分布

6) 総合的な満足度

「総合的な満足度について」は、大学指定の質問紙にも同項目があるが、講座全体の評価として必要との判断から項目を設け、受講者全員から「①とても満足」という評価を得た(図15)。「マンツーマン体制でとてもぜいたくな受講環境だった」「先生方、スタッフの皆さんのていねいで(原文ママ)的確な解説・指導に感謝」という意見があった。

意見、要望、感想を記す自由記述欄については、「間が抜けてしまいました但最终日にととてもていねいに対応して下さい、作成することができ(完成させることができ)良かったです」「今回の受講内容はほんの入り口にすぎないとは思いますが、これから先につなげていけそうです。スタッフの皆様ありがとうございます」「立て看板の案内が助かったと共に心強く思いました。ありがとうございました」「また違う切り口で実施して下さい。ぜひ参加したいです!!」「3日間楽しく学ぶことができました。進行も無理なく多くのことを知ることができたと感じられる講習会でした。ありがとうございました」という記述が見られた。

● ①とても満足



図15 総合的な満足度

4. 3 スタッフへの質問紙調査 (n=3)

スタッフとして参加した3名には、次の4つの質問について、自由回答を得た。今回のスタッフは全員卒業生で、デザイナーとして社会経験を積んでいる。

- ・スタッフとして参加してよかったこと
- ・スタッフとして感じたこと
- ・スタッフの立場から見て、公開講座をどう思うか
- ・今後また参加したいかどうかとその理由

1) 参加してよかったこと

参加して良かったこととしては次のような内容だった。「日頃感覚に頼って作業していることを受講者の方を対象に説明するために改めて調べなおしたこともあり、自身の本職へのフィードバックにつながりました。」「普段では学ぶことのできない「指導する立場」という貴重な経験できた。」「普段あまり関わらない年齢・職種の方と接することができたこと。自分自身デザインソフトの復習になったり、人への教え方についても勉強になりました。」

2) 感じたこと

スタッフとして感じたことは、以下のような意見が聞かれた。

「参加者は予想以上に年齢層が高く、また特にデザインの仕事をしているわけではない方が多かったのですが、皆さん熱心で、その勉強の意欲に驚きました。」「少数であるからこそ個人に合わせてその場で内容を調整することができるのは大変ありがたかったです。」

裏を返せば、初対面の受講者の方の進捗をその場で把握しつつ時間内で当初想定していた講座を進めることは少し難しかったです。」「まだデザイン(ソフトの扱い)に慣れていない生徒に対してのアプローチの難しさを感じた。飲み込みの早さや、作業スピードの差

を読み取るのも課題。」

3) スタッフから見た講座

スタッフから見て、公開講座をどう思うか、については、下記のような意見が寄せられた。

「受講者の能力の育成に繋がる講座だと思う。自分がデザインを学びはじめたばかりの学生だったら、学内で講師からデザインを学ぶ機会が得られることは、とても羨ましいことだと思う。」「私が行った日は参加者1人につきスタッフ1名で、贅沢な講座だなと思いました。それと私はこれまで公開講座の存在をあまり知らなかったので、参加者はどこで講座について知ったのだろうかと思いました。」「積極的に学びたい受講者の方たちにとってこういった講座が大学内で受講できることはとても良い環境だなと思います。」

4) 今後の参加と理由

今後もスタッフとして参加したいかどうか、という問いについては機会があれば参加したいという回答だった。その理由としては、「参加して良かったこと」がその理由として挙げられていたが、他には「わたしの少ない知識が少しでも役に立つのであれば、力になりたいので。」「普段交流することのない受講者の方たちが今考えていることなどは本職においてもとても刺激になります。」という意見があった。

5. 考察

5. 1 受講者から見た講座

1) 受講案内

概ね受講案内に沿った内容であるという評価だったが、Photoshopについてはあまり使わなかったという意見も聞かれた。Photoshopは写真補正・加工に使用するソフトウェアであり、全体では解説を行わず、作品制作に写真を使用したい受講者に個別で指導を行った。全体では積極手に触れなかった理由としては、写真加工は、スマートフォンアプリでも行うことができることから、より興味を持った人がコンピュータでの加工に進むことを視野に入れていたことが挙げられる。Photoshopの利用が少なく感じた背景には、受講案内にはIllustratorとPhotoshopの両方を使用する表記がされていたことが関係していると考えられる。

2) 難易度

難易度については、やや難しいという評価が多かった。短い期間で作品を作ることを目標にしているの

ある程度難易度が高くなってしまふことが原因として考えられる。1日目にIllustratorの基本操作についてまとめて行い、2日目以降は個人制作及び個人指導という構成であったが、1日目で全ての機能が網羅できるわけではなく、使いこなせるようになるには時間がかかる。また個人指導になってからはそれぞれの作品に合わせて必要な操作や機能の説明を行ったため、人によって触れられる機能に少し差が生じてしまったということもある。

3) 設備

設備については高評価であり、自由記述についても使いやすさについての意見が見られた。しかし実際には当日ソフトウェアがやや不安定で強制終了が起こってしまう端末もあった。受講者の快適な制作のためにも設備の調整は必要と考えられる。

4) 受講後のデザイン制作

受講後のデザイン制作については、講座を受講したことで今後の制作意欲に影響があったかを問う項目として設置した。結果や自由記述欄から受講後の制作意欲があることが伺える。今回の受講者の中には、Illustratorが会社で使用できる人も数名おり、受講後も技術を活用しやすい環境があることも影響している可能性もある。

5) 実施日数・時間・分布

講座の日数、時間や分布という講座の運営方法については、今回の日数や時間が適切と捉えられている一方、もう少し時間が確保したいという様子も伺える。

実施日の分布について、今回は文化の日から土日にかけて、3連休を利用したため連続した実施が可能であった。

ウェブサイト制作の講座では毎土曜日計3回実施、のように講座と講座の間は1週間空いており、テーマ決めや写真素材の準備など、宿題が課されていた。デザインの講座は3日間連続で、翌日のために写真の準備などが必要であったため、準備期間はあまり用意できなかった。連続で行うことで、操作方法についての記憶があるうちに作業ができ、集中して取り組めるため、それぞれ利点があると考えられる。

6) 満足度

総合的には受講者の満足度の高い講座となったが、上述の回答結果にあるように個々に見れば見直しが必要な点があり、今後も改善が求められる。また、別の

切り口の講座があれば参加したいという意見もあり、一度公開講座に参加した人が再び参加できるようなテーマ設定も検討材料としたい。

5. 2 スタッフから見た講座

受講者の熱心さや意欲的に学ぶ様子には、スタッフ自身も刺激を受けている。その刺激が、本職へのフィードバックになったり、ソフトウェアや教え方についての学び直しにもつながったりしている。今回のスタッフは既にデザイナーとして仕事をする卒業生だったが、学生がスタッフとして参加する年もあり、自身の学習意欲への向上につながる可能性もある。

5. 3 公開講座という場でのデザイン教育について

質問紙の回答から得られた受講者の意識を基にして、公開講座において必要と考えられるサポート方法について、まとめたのが図16である。

個人指導体制や使いやすい設備という「適切な環境」の中で学んだ結果として、新しい知識を得たり、作品を完成させたりすることで受講者は「満足・達成感」を得ることができている。

満足感や達成感はその場限りのものではなく、次の講座への期待感や、日常や仕事へつながることを期待するなど「今後への期待」を生み出している。今後学び続けていく意思も生まれており「意欲の向上」にもつながっている。学び続けることへのサポートができ

れば、講座直後の期待感や学習意欲が持続できることも考えられる。意欲を持続させることは「日常や仕事での活用」につながる。デザインの難しさや面白さを理解し、創造力を高めるきっかけになると考えられる。

一方で、自分と他者との能力の差を感じてしまったり、学習内容の多さについていくのがやが大変であったり「学習の難しさ」も感じてしまっている。この点については、学習のためのサポートがかかせない。フォローをすることで、満足感や達成感にもつながる可能性がある。

6. まとめ及び今後の課題

本稿では、一般市民に向けたデザイン教育の手法を導くために、2017年度に実施した公開講座「3日でデザインしちゃおう！」を中心に、講座の内容を振り返った。質問紙調査からは、個人指導体制や使いやすい設備環境の中で、新しい知識を得たり、作品を完成させたりしたことで、満足感や達成感が得られた様子が伺えた。その結果、学習意欲の向上も見られ、学び続けることへのサポートができれば更に意欲を持続させることも期待できる。日常や仕事での活用ができれば、デザインを理解し創造力を高めるきっかけにもなる。

一方で、受講者は他者との能力差や学習の難しさも感じており、カリキュラムや指導方法の改善も必要である。参加したスタッフ自身も受講者の姿勢から刺激を受けており、仕事へのフィードバックにもなっていることから、スタッフの学びの場にも成り得る。

2018年度も引き続き公開講座を実施予定である*2。今後も継続して一般市民に向けた講座を実施していきたい。

謝辞

本稿のための質問紙調査に協力してくださった受講者やスタッフには改めて感謝を申し上げたい。

注

*1 ホームページはウェブサイトの最初のページを指す語であり、ウェブサイトはウェブページの集合体を表す語である。一般には、ホームページはウェブサイトとはほぼ同義語として使われていることから講座名は「ホームページ」を使用した。本稿では、講座名以外では「ウェブサイト」を使用する。

*2 2018年度の公開講座の詳細については、東京学芸大学ウェブサイトから確認できる。<http://www.u-gakugei.ac.jp/seminar/2018/82.html> (2018.5.31取得)

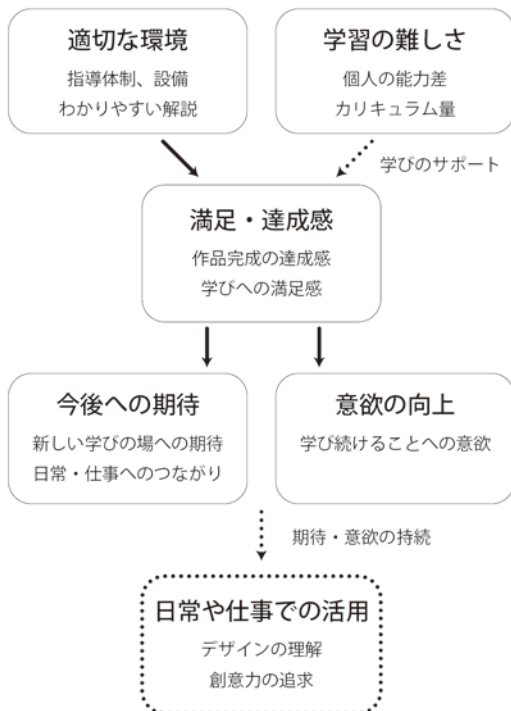


図16 受講による意識変化と必要なサポート