

ウィズ・コロナ時代の美術教育とは一授業のオンライン化から考える



明治学院大学 心理学部 教育発達学科 専任講師 手塚千尋

はじめに

2020年の春は、3月の卒業式や歓送迎会、4月の入学式にオリエンテーション、さらに新入生の研修会の中止と、教育に携わる私たちが大切にしたい学生たちの節目に立ち会う機会を喪失しました。多くの先生方が学生たちと「時間と場」を共有することのかけがえのなさを改めて実感されたと思います。新型コロナウイルス感染症拡大の対策である「3密」の回避—すなわち、人との接触を極力減らすために求められる行動変容は、これまでの日常生活や仕事上でのルーティン・ワークを新たな方法に置き換えることや「(そのタスクは) 本当に必要かどうか・なぜ必要か」といった物事の価値の再判断を迫っているとも言えます。今回のメルマガでは、ここ最近のキーワードとして急浮上してきている「ウィズ・コロナ時代」を見据えた養成校における造形・図画工作系科目のカリキュラムについてレポートしたいと思います。

1. 必要に迫られた「With〇〇時代」の思考

表題の「ウィズ (with)」という概念は安宅和人氏 (慶應義塾 SFC 教授/ヤフー株式会社 CSO) によって提起されたもので、コロナウイルス禍の影響が長期化することや、今後、気候変動により様々なウイルスが活性化されることが予見される現代において「疫病と共存的に生きていくこと」を前提とした社会システムの再構築が必要であるという考え方を意味します¹⁾。大学の授業がしばらくの間オンラインで実施されることが決定して以降、「対面授業を大前提とした造形、図画工作などの実技科目はどのように対応可能か」といった課題に向き合うことになりました。当初、私は夏期休業期間や春期休業期間に集中講義を対面授業で実施できないかということを考えておりましたが、連日の報道からこの状況が長

期化することを見据えた「ウィズ・モード」のシラバスを練り直す必要性を強く感じました。

勤務先で担当する図画工作の授業では、将来的に教員となって子どもたちの学びを支えられる資質・能力を高めることを目的に、実技による造形や鑑賞の体験を通して、①美術教育の意義や学びの特性についての理解、②獲得すべき知識やスキルにアクセスできるようにしています。加えて、(広義の)表現者として創造的な教員を育成することが、児童の学びを最大限に引き出し豊かな知識創造をサポートできる資質・能力を育成することにもつながると考え、これまでにワークショップ型の授業展開を多く取り入れてきました。ふり返ると、学生とのコミュニケーションやその場の状況に応じて、投げかける問いや提示する知識を変更していくことで成立してきたライブ感や即興性を大切にしたい授業がほとんどです。そのため、「ウィズ」モードの授業デザイン、すなわち他者との物理的な非接触が保持されたオンライン化されたカリキュラムと学習環境デザインはかなり遠い存在のように感じました。

2. “オンライン”の身体性を自覚し所作を知る

授業のオンライン化を進める作業と並行して考えたのが、「オンライン」における身体性と所作についてです。勤務先のある東京都で3月25日に週末の外出自粛要請が発せられて以降、職場では全ての会議や学生指導がメールやZoom、Teamsに移行しました。普段から対面による直接的なコミュニケーションに価値を見出してきた私にとって、同僚や学生、研究仲間たちとのコミュニケーションの全てが(選択の余地無く)メールやテレビカンファレンスといった画面越しに置き換えられたことはなかなかの苦痛で、未だに順応しきれずにいます。これは、画面越しのコミュニケーションの所作が獲得されていないことが主な要因で、どうやらオンラインによるコミュニケーションは対面によるそれとは異なる身体性を求められていると考察します。物理的な「場」を共有できないことや、画面越しに映し出される会議メンバーの表情や動きが画質の粗さでよく分からないことは、雰囲気や空気感を感じるといった非言語的なやり取りを妨げることにつながり、察しようとするほど疲弊することが分かってきました。

一方で、担当するゼミの学生たちにZoomで近況報告を受けていると「#おうちカフェ(インスタグラムで流行っているらしい)を実践している。スコーンやタルゴナコーヒーを作ってインスタに写真をアップして楽しんでいる」、「毎日同じ時間に親しい友人たちとオンライン上でつながり、(それぞれで)家の近所を散歩したり、踊ったりしている」、「部活が休みだけれど、同じ時間につながって筋トレしたり、ランニングしたりしている」といった、物理的な「場」の共有にこだわらないオンラインコミュニケーションを楽しんでいる学生の多さに驚きました。SNS慣れしていることも影響していると思いますが、これがデジタルネイティブ世代の順応の仕方か…と、世代間の格差を感じずにはいられませんが、オンラインコミュニケーションには対面のコミュニケーションとは異なる特有の身体性と所作が

あり、それらを獲得することがオンライン・コミュニケーション不全の解決につながるのではないかと
いうヒントを得ました。このことは、授業におけるオンデマンド型と同時双方向型の授業回数のバラン
スや画面越しでの教員の振る舞い方についても考えるきっかけとなりました。

3. 事前準備：情報インフラの確認

勤務先では、LMS（学習管理システム）「manaba」をプラットフォームにオンライン授業を実施し
ます。授業ごとにつくられるコースの中で、履修者に向けて資料の提示やレポートの出題・回収、小テ
スト、個別指導ができるようになっていきます。加えて、大学が包括的契約を結んでいる office365 にあ
る Teams や SharePoint、Forms を活用しながら基本的にはオンデマンド型授業のカリキュラムを作成
することになります。Zoomや Teams によるテレビカンファレンス（同時双方向型授業）実施の可否は
学生の Wi-Fi 接続環境によって左右するので、スマートフォン以外でネットにつなげられる端末を持っ
ているかどうかも含めたアンケート調査も事前準備の必須事項です。

4. オンラインに移行できる・できないの検討

1でも触れたように、自分自身のシラバスや授業をふり返ってオンラインに移行できること・できな
いことを整理してみると、思いのほか普段実施していることはオンラインへ移行できることが分かりま
した（表1）。授業スタイルは教員個々に異なるのであくまでも筆者の場合ですが、普段の授業で行っ
ている講義（レクチャー）や学生同士の考えの共有は、オンデマンド型・同時双方向型の両方に置き換
えが可能である一方で、提供する題材や素材・道具の経験、作品の鑑賞についてはオンライン向けに最
適化することが前提といえます。これらを踏まえると、(1) 授業を通して獲得して欲しい知識は資料や
5～10分程度の動画で予め作成し、反転授業の要領でオンデマンド教材としてアップロードしておく、
(2) 閲覧後に何らかの造形・表現活動に取り組む、(3) 活動プロセス（情報と個々の物語）をワーク
シートに記述し、教員側から設定された問いについて考えたり、生じた問いについて考えをまとめたり
する、(4) 記入したワークシートをベースに同時双方向型でディスカッションするといった展開を考え
ることができます。自ら手を動かして何かに気づいて欲しいなどの場合は、(2)の活動から始めて、(1)
を挟んでから、(4)のディスカッションなども想定できます。いずれも、オンデマンド型と同時双方向
型を効果的に組み合わせることでより充実した授業を実現できるのではないかと思います。

一方で、物理的な環境から誘発される造形行為や学びを目的とした造形遊びなどの設定は困難であ
ると言えます。学習者の状況に合わせた即興的な学びが「時間と場を同時に共有すること」を条件とす
る以上、オンライン化にあたっては、毎回の授業のコンセプトをより明確化し、コンテンツを作り込む
ことが求められるのではないかと考えます。遠隔授業では個別学習の機会が増大するため、

表1 授業の構成要素とオンラインの可否・方法に関する検討結果（私見に基づく）

	オンライン化の可否	どのように実施するか
題材の提供	▲	<ul style="list-style-type: none"> ・題材をパッケージ化する。ワークシートや説明動画（スライド）などで学習の目的を明示する。 ・協働による表現、造形遊びなどは工夫が必要。
素材・道具の経験	▲	<ul style="list-style-type: none"> ・素材や道具を学習者個人に配布できることが前提。 ・素材の特徴や道具の扱いに関する説明動画や資料で対応。 ・環境が整えば、「同時に」活動を展開することも可能？ ・大量の粘土、大量の新聞紙といった個人で設定不可能な環境への参加は難しい。 ・環境にアフォードされた造形行為や遊びの経験は難しい。
美術教育の意義や学びに関する講義	●	<ul style="list-style-type: none"> ・Zoom などによる同時双方向型講義の実施。
作品鑑賞	▲	<ul style="list-style-type: none"> ・写真や動画によるもの、「生」の作品の鑑賞は不可。
アイデアの共有・ディスカッション・ふりかえり	●	<ul style="list-style-type: none"> ・LMS のレポート提出機能で、履修者全体へ開示することが可能。 ・個人が自らの学びをふり返るのは、自宅の個室であろうと教室であろうと変わらない。 ・LMS の掲示板機能で、制作後の感想などを書き込む。履修者同士のレスも可能。 ・ZOOM によるディスカッション（ルールの制定は必要）。
ポートフォリオ作成	●	<ul style="list-style-type: none"> ・PowerPoint, Word, Sway など office 系アプリによるデータ作成、手書きをスキャニングして pdf 化するなどしてLMS のレポート提出機能を使用して提出。

学習者が課題と向き合う時間が増加し、他者への同調が軽減することから、探求活動の充実につながる可能性があります。学びの深化を生じる良質な「問い」の設定もオンライン授業の充実には欠かせない要素となるかもしれません。

5. おわりにーオンラインに最適化されたコンテンツの検討に向けて

この春は、授業再開までの限られた期間の中で大学側・履修者側のネット環境のインフラ環境を把握することと、実現可能なカリキュラムを検討することが同時並行で進められることになりました。「やって・みて・わかる」²⁾方式で進められる今回のシラバスの練り直しは、プロトタイプのカリキュラムを試行しながら同時にふり返り、次の一手を決めていく反省的実践家（D.ショーン）の姿とも重なります。先が見えない中での今回のオンライン化に関する検討はまだ始まったばかりで、オンライン授業に最適化されたコンテンツの検討や、「そもそも、養成校の造形・図画工作科目は何を教えるのか」といった本質的なディスカッションも今後の課題となるのではないのでしょうか。走り出したばかりのオンライン授業³⁾、具体的な実践報告を交えてぜひ皆さんとオンラインでディスカッションしてみたいです。

1)安宅和人「ニューロサイエンスとマーケティングの間 そろそろ全体を見た話が聞きたい 2（2020年4月4日記事）」

<https://kaz-ataka.hatenablog.com/entry/2020/04/04/190643>（4月25日アクセス）

2) 須永剛司（2019）『デザインの知恵 情報デザインから社会のかたちづくりへ』フィルムアート社

3) 4/20より開始したシラバスは <https://kvomu.meijigakuin.ac.jp/kvomu/UnSSOLoginControlFree>より閲覧できます。