

## デザイン教育研究会のおしらせ 2010-vol.3

事務局 日本デザイン専門学校 金子武志  
〒151-0051 渋谷区千駄ヶ谷 5-7-3  
TEL03-3356-1501 E-mail kaneko@ndc.ac.jp  
デザイン学会 教育部会 URL <http://jssd.jp/modules/tinyd5/index.php?id=51>

テーマ デジタルネイティブ世代を見据えた実体験型PC環境のデザイン

発表者 東京成徳大学子ども学部子ども学科 小野 和  
東京農工大学大学院工学研究院 大島浩太

進行担当 坪谷彩子 (女子美術大学 芸術学部)

日時 2011年3月18日(金) 18:00～20:00

会場 日本デザイン専門学校 渋谷区千駄ヶ谷 5-7-3

近年の情報化の進展は、幼い子ども達を取り巻く環境にも大きな変化を及ぼしています。現代の我が国の幼い子ども達は、生まれた瞬間からIT環境の中に生きるデジタルネイティブの初代ともいえるでしょう。21世紀のデザイン教育を考える際には、このような状況の変化を視野に入れ、直接体験や人間関係を基盤とした検討が必要と考えられます。

発表では、我々の研究グループが取り組んでいる保育におけるPC利用の研究の中から、実体験型のコンピュータ環境のデザインを中心にした報告を予定しています。

発表の構成は次の通りです。

- (1) 幼児の活動とコンピュータ利用について
- (2) コミュニケーション促進を目的としたネットワークのデザイン
- (3) 保育者のコンピュータ利用の可能性
- (4) 保育者支援を目的としたコンピュータ環境のデザイン

今回の発表の一部は、論集『21世紀のデザイン教育』第1集所載、「デジタルネイティブ世代を見据えたPC環境のデザイン」で紹介しています。当日は、論集掲載後の活動等も取り上げる予定です。

### 【会場へのアクセス】

日本デザイン専門学校 渋谷区千駄ヶ谷 5-7-3 <http://www.ndc.ac.jp/info/accessmap.html>

JR代々木駅または千駄ヶ谷駅 徒歩5分

都営地下鉄大江戸線代々木駅 徒歩5分

東京メトロ副都心線北参道駅 徒歩3分

\*教育現場に携わる先生方やデザイン・教育に関心のあるデザイナー・作家・学生の方々など、お誘い合わせの上どうぞ。多数の参加をお待ちしております。本研究会はデザイン学会の所属に関係なく、どなたでも自由に参加できます。

問合せ 日本デザイン専門学校 金子武志 (教育部会・主査)

TEL03-3356-1501 E-mail kaneko@ndc.ac.jp

## デザイン教育研究会のおしらせ 2010-vol.3

次回テーマの紹介、前回の研究会報告

### 次回テーマ デジタルネイティブ世代を見据えた実体験型PC環境のデザイン

今回は、小野和先生、大島浩太先生より論集「21世紀のデザイン教育を考える」に投稿された論文に関連して「デジタルネイティブ世代を見据えた実体験型PC環境のデザイン」をテーマに、お話いただくことになりました。デジタルネイティブ世代と日常的に関わりあってこれ、本研究の対象は幼児教育の現場ですが、今後を考えるにあたっては小・中学校、高校などいづれの環境においても気を配りたいテーマなのではないでしょうか。多くの現場で共通する問題点やその解決策のヒントが含まれていると思います。(坪谷)

\* Q&A のかたちで、テーマを簡単にご紹介いたします。

Q.1 本研究で具体的に試作された大型ディスプレイ装置やソフトウェアでは「直接体験や人間関係を基盤とした教育の検討」が試みられています。どのような点が重視されたデザインとなっているのでしょうか。

A.1 子ども自身が主体的に関われるようなソフトウェアやディスプレイのデザインを心掛けています。

Q.2 「保育者支援を目的としたコンピュータ環境のデザイン」では、具体的な予備実験が進んでいることが判りました。現在はどのような段階ですか。また今後の展開についてあれば教えてくださいませんか？

A.2 我々の研究以外にも色々な取り組みがあります。論集 1号に掲載した以降の展開等については、教育部会当日の発表で具体的にご報告させていただく予定です。

\* そのほか下記の点などについても当日伺えたらと考えております。皆様のご参加をお待ちしております。

Q.3 身近な環境にすでにコンピュータ機器があり、触れながら育つ世代へのパーソナルコンピュータ機器導入には、どんな工夫や働きかけが必要でしょうか。例えば幼い時からコンピュータ機器を使い慣れている子は目的もなく触っているうちに様々な出来事が起こることについて無自覚なように感じますが、どんな働きかけによって入力と出力の因果関係などを理解することが可能になるのでしょうか？

Q.4 本稿の中で、「動的な遊びの中でのPC利用」という項目は印象的です。仮想空間と現実空間がリンクした遊びといえるのでしょうか。例えば「宝探しソフト」は仮想空間に設定されたルールや問題を、現実空間で探し出すという内容でしょうか。もう少し具体的にソフトの内容を教えてくださいませんか？

Q.5 ネットワークのデザインに触れ「作品や手紙を介して異なる圏をネットワークで結びやりとりすることで、直接体験の時間を持つことができる」点を特徴としています。子どもたちはどんな反応をしめているのでしょうか？

前回研究会の報告\_2010年12月3日(金)実施

テーマ 8週間で学ぶ平面構成 ……夜間開講美術大学における基礎造形教育の現場から……

発表者：多摩美術大学造形表現学部デザイン学科 小笠原登志子先生

授業時間枠が少ない短期集中型カリキュラムの場合、基礎造形の演習を担当する教員は次のような問題を解決しなければなりません。

- ① コンパクトな時間で課題制作が可能か？
- ② 制作の条件・制作の手順・求められる完成度をよく理解できるような資料が用意できるか？
- ③ 興味を持って制作に集中できるような動機付けができるか？

美術大学の夜間開講学部デザイン学科において1995年頃から指導してきた演習の実践例を、カリキュラム構成表・授業スケジュール・課題説明シート・参考作品などを参照していただきながら具体的に紹介しました。

また、実際に生じてきた「カリキュラムの動脈硬化」を解消するために今年度からリニューアルした本学科の基礎造形プログラムを紹介し、1演習科目の範囲を越えた、全体的な問題解決の方向を提示することも試みました。