

情報文化における学生主体の新しい学びの試み

—名古屋文理大学情報メディア学部における学生プロジェクト活動報告—

Trial Education of Active Learning on Information-Culture Area

- A Report on Student-Project at the Faculty of Information and Media Studies, Nagoya Bunri University -

吉田友敬

Tomoyoshi YOSHIDA

名古屋文理大学情報メディア学部

Faculty of Information and Media Studies, Nagoya Bunri University

要旨

名古屋文理大学情報メディア学科では、情報教育におけるアクティブ・ラーニングを推進してきた。本学科の教育は広汎な情報メディア分野、プログラミング、デザイン、映像、サウンド、メディアプロモーションなどを含む。2016年に施行したカリキュラムにおいて、学生プロジェクトの枠組みを導入したが、本稿では、特に、この学生プロジェクトの活動について報告し、今後へ向けての展望を述べる。

Abstract

We, the faculty of information and media studies of Nagoya Bunri University, have been improving Active Learning on information education, which includes various fields of information and media studies, such as programing applications, design, video, sound, media promotion, and so on. We started the new curriculum on 2016, which also began the new system of student projects. The new curriculum has four courses, and student projects consist of various students of various courses. In this article, we especially report on the student projects, and discuss on future prospect.

1. はじめに

情報分野は、かつての情報処理から、情報文化、情報メディアと大変裾野の広い学際的分野となっている。そのため、アクティブラーニングの種類も豊富で、さまざまな取り組みが行われている。単に授業を反転したり、ディスカッションしたりにとどまらず、多様な学修実践が試みられている。

学生が主体となる学修の中でも、プロジェクト活動は、企画から技能の修養、準備、実施、振り返りまでの多くの段階で、単に知識・技能のみならず、多様な人との協働作業を通じて、幅広い人間力を涵養するものである。

名古屋文理大学情報メディア学科では、近年のカリキュラムで、こうした学生プロジェクト活動を支援する新しい取り組みを続けてきた。本稿では、この学生プロジェクト活動についての実践報告を中心として、その意義と課題を述べる。

2. カリキュラムの特色と成立の経緯

情報メディア学科の前身である情報文化学科では、それ以前に短期大学の体制で行われてきた情報処理教育を発展させるため、情報文化の名の下に、情報ゼネラリスト教育を目指した。これは、全国的に教養部を改組して生まれた、学際系学部の特徴と通じる方向性であったが、実際は、多くの試行錯誤が行われる中、色々な課題が浮き彫りになっていった。

その中でも最も大きな問題は、ゼネラリスト教育の中で、専門性をどうやって担保するかということであった。学際的であることから、カリキュラムは幅広く、そして、学生自身の選択による

学修計画の組み立てが重要な特色を持っていた。これは、学修する学生が、自らの専門性を自身で担保することが必要であり、そのことは、多くの学生にとって、多大な負担のあるものであったと思われた。

その後、幾度ものカリキュラム改編を経て、情報文化学科は情報メディア学科と名称を変え、学部名も同様に変わっていった。

当初より、コース制という仕組みはあったが、卒業要件上の制約は持たせず、履修モデルとして学生に提示するという、上述の自由な選択を前提とした制度であった。その後、時代とともに、大学における専門教育の重視、また、実務教育への志向が増すに従って、本学科も、さらにカリキュラム改編を行っていった。

情報メディア学科の名称を用いるころには、コース選択科目の中に、選択必修単位を導入し、コースごとのカリキュラムを導入した。しかし、これだけでは、十分に学修の専門性をもたらすことはまだできないように思われた。

情報メディア学科の現在の教育体制は2016年に施行したカリキュラムに基づくものである。それまでは、メディアクリエーションコース、情報システムデザインコース、PR・コミュニケーションコースの3コース体制であったが、各コースのイメージに具体性が弱く、また、専門分野から就職に結びつけるような実務性もやや乏しく、学修の専門性は主に演習(ゼミ)教育において担保されるものであった。

これに対して、2016年度に施行されたカリキュラムでは、情報システムコース、映像メディアコース、サウンド制作コース、メディアプランニングコースの4コース性となった。各コースには、コース必修科目とコース選択科目が配置され、従来に比べて、

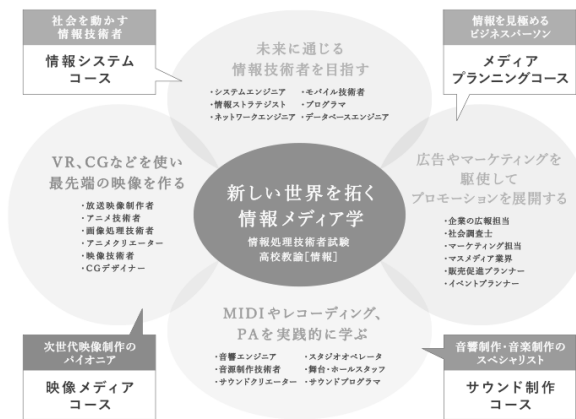


図1 2016年度カリキュラムでの4つのコース

大幅に学修の専門性を高めた。また、学修内容も、従来に比べ、より実務性を増し、専門分野の仕事に結びつきやすい系統性を持たせた。

一方で、選択したコース以外の学修分野にも、積極的に取り組めるようカリキュラムを構成し、少なくとも2コース分の科目を全て履修できるようにした。この特徴は、複合スキルと呼び、システムのことがわかる映像クリエイター、映像のことがわかる音響エンジニア、といった履修モデルを提示している。また、サウンド制作コースにおいて、PA やレコーディングといった音響分野に重点を置いたのも特徴的である[1]。

3. 学生プロジェクトの創設

こうして、ゼネラリスト教育から、複合スキルとして幅広い学修環境は維持しながらも、方向性としてはスペシャリスト教育を志向し、実務的な学習を行いながらも、教養教育も維持するという、現在のカリキュラムの原型ができあがった。

学生主体の学修が、通常授業のほか、演習授業をメインとして行われてきたことは、従前と変わらない。しかし、このカリキュラムでは、新たに学生プロジェクトというアクティブラーニングの場を創設した。

学生プロジェクトの原型となる活動は、それ以前からいくつか行われていた。そのうちの一つに「iPhone 道場」というものがある。これは、学生が集まって、iOSのアプリ開発を行うという自主勉強会である。iOSのアプリ開発のためのプログラミング言語の勉強から始め、実際App Storeにアップするまでを行なった。また、名古屋のApple Storeで、アプリの展示会も行なった。この活動を引っ張っていたのは教員ではなく当時の学生である。

また、サウンド制作ゼミでは、1年生のための自主ゼミを開催した。専門分野の演習授業が2年生からであったため、1年次から専門の学修に触れる機会を提供しようといわれていた。

その他にも、こうした活動もいくつか行われていたが、これらは全て学生を主体とした自主的な活動であった。一部は教員も協力し、大学にも一定の認知はされていたが、あくまで任意の活動であり、カリキュラムとは関係なく、また、正規の学修活動としては、認定されていなかった。

そこで、こうしたプロジェクト活動が、学生の主体的な学修に大きく貢献している状況を鑑み、これを学修活動の一部として認定し、十分活動した学生に対して単位を付与するなど、活動を支援することにしたのである。科目名は「情報メディア特別演習I・II」である。また、正規の学修活動となったので、予算的な支援も可能になり、活動の活発化に貢献している。

4. 学生プロジェクトの特色

一口にプロジェクトと言ってもいろんなタイプの活動がある。一時的に集まって解散するというケースも多く、実際にそのようなタイプの活動も多々ある。しかし、本稿で紹介する情報メディア学科の学生プロジェクトは、一定の特色を持っている。

その原型が、iPhone 道場に求められるように、情報メディア学科における各種の対外的連携活動は、それを実施するために、元となるスキルを持っていなければ、十分に意味のある活動はできない。そこで、iPhone 道場がそうであるように、まず、活動の端緒にあつては、関連する知識や技能を身につけるための勉強会からスタートしたのである。

現在メインで活動している学生プロジェクトは、いずれも、この勉強会の色合いが濃く、実際の連携活動は半年程度のスパンであったとしても、それを実施するために、1年以上の下積みを行なって、その上で本格的な活動に取り組む。そして、1年生などの初心者に対して、上級生が必要なスキルを指導するという、言わば「育成型」の学生プロジェクトであるということが言える。

学生プロジェクトのもう一つの特徴は、そこに色々なコースを選択している学生が集まるということである。一般に、アクティブラーニング的活動は演習授業において行われることが多いが、演習では、各教員ごとに少人数のグループに分かれて学修が行われている。そこでは、若干のコースを越えた学生も所属するものの、基本的には各演習のテーマに沿った、限定的な学修内容となるため、場合によっては大きなプロジェクト活動の障壁となる。

従来、ゼミの壁を超えた活動はほとんど全く行われてこなかったが、学生プロジェクト活動を推進した結果、現在では、複数のゼミに所属する学生同士の協働作業が、学生プロジェクトではもちろん、それ以外のプロジェクト的活動においても、盛んに行われるようになってきた。学生プロジェクトは、こうした専門分野の壁を超えた協働作業を可能にする起爆剤ともなっているのである。

また、最近では、より多彩な連携活動が行われるようになってきたが、こうした(場合によっては一時的な)活動も、情報メディア特別演習として活動しているメインの学生プロジェクトが母体となって、新たなプロジェクト活動を推進しているケースも多い。

結果として、学生プロジェクト活動を通して、全学生の中から、特にアクティブに学修活動を行う学生の集団が形成されてきている。こうした学生たちは、各種の連携活動のほか、オープンキャンパスでの、高校生などを対象とした学修成果の発表などにも積極的に取り組んでいる。多様な学生がいる中、可能性のある学生の能力を少しでも多く発揮できる場を提供することになり

において、学生プロジェクトを中心としたアクティブラーニング活動は、一定の成果をもたらすものとして機能しているのである。

さらに、現在情報メディア特別演習として単位認定をする条件として、少なくとも1年半程度以上の活動経験があり、なおかつ、3年次の後期に、どのような活動成果を出すことができたか、報告のプレゼンテーションを行い合格することが求められている。もっとも、かなりの学生は自主的に活動を行っており、単位認定を求めない学生も多い。

また、この学生プロジェクトの特性として、1年次から参加することで、早い段階から専門的学習を体験できること、そして、上級生との交流を持つことで、人間的にも成長が期待できるという点が挙げられる。

現在、情報メディア特別演習として活動しているのは次の4つのプロジェクトである。

- (1) アプリ開発プロジェクト
- (2) サウンドプロジェクト
- (3) コード教育プロジェクト
- (4) VRプロジェクト

以下に、それぞれの学生プロジェクトにおける活動について紹介する。

5. 各学生プロジェクトの活動

5.1. アプリ開発プロジェクト

情報メディア学科におけるアプリ開発プロジェクトは、前述のiPhone道場が母体となっている。任意の勉強会としての実績もある程度あり、その当時の活動を概ね継承する形で活動を開始した。

実際、当時の学生の中には、iOSアプリ開発の教科書の執筆に至った学生もあり、非常に密度の濃い活動を継続できてきた。

アプリ開発プロジェクトは、その流れを汲んで、主にはiOSアプリケーションの開発を主とするグループが盛んに活動している。その成果は、App Storeに掲載するだけでなく、展示会も多くのイベントで行ってきた。その後、Android OSに対応したアプリ開発も試みられた。



図2 Apple Storeでの展示会



図3 大垣 mini maker fair への出展

また、近年では、このプロジェクトの中に、Web開発のグループが生まれ、Webの制作について、従来のhtmlベースではなく、JavaScriptなどを駆使して、レスポンシブルで高度なWebのプログラミングについて研究している。こうしたWeb制作のスキルを活かして、教員や各種ゼミのウェブサイトや外部企業のサイトを開発するなど、著しい成果を上げている。こうしたプロジェクト活動を行なった学生は、卒業後もWeb制作の仕事に就き、職場でも活躍できているようである。

アプリ開発プロジェクトの成果発表としては、Apple Store名古屋での展示会のほか、デジタルコンテンツ博覧会、大垣 mini maker fair などで展示や体験を行なっている。また、都度活動成果について、学会発表を行なっている[2]。

5.2. サウンドプロジェクト

サウンドプロジェクトの活動は、前述のサウンド制作の自主ゼミにさかのぼる。ただし、当時の自主ゼミでは、主に楽曲制作についての勉強会を開いており、音響制作に関する内容はほとんど全く扱っていなかった。

この自主ゼミは、新カリキュラムとともにサウンドプロジェク



図4 レコーディング実習の風景



図5 PA ミキサーの実習

トとなって、大きく活動内容を転換した。プロジェクト活動を始めるにあたっては、映像やデザイン系の教員も交え、どのような活動内容にするか、当初数ヶ月かけて、試行錯誤が行われた。

提案されたものの中には、楽曲作品や映像作品の発表コンサートや、CD、DVD等のリリース、また、クラブイベントなども検討された。しかし、こうした試行錯誤は、結果としては活動内容の混乱を招き、そのまま成果に向けた活動となることはなかった。

その代わりに、新カリキュラムとともに情報メディア学科で科目を担当することになったサウンドエンジニアの教員の協力のもとで、音響についての勉強会として再出発することとなったのである。

サウンドプロジェクトに参加した、1年生などの初心者は、最初はケーブルの巻き方を練習することから活動を始めた。いわゆる8の字巻きという方式で、音響エンジニアの間では常識となっているこの巻き方も、真に有効になるように巻くには、相応の基本を理解して、正しく巻くことが必要である。

初年度は、レコーディングスタジオを使って、レコーディングについて学ぶことから始めた。あらかじめ用意されている録音素材を練習台に、トラック間のバランスと整えたり、ディレイ（エコー）やリバースなどのエフェクトを加えたりする、ミックスの



図6 外部イベントへの学生スタッフの派遣



図7 サウンド制作ゼミコンサート

作業について実習を行った。

また、2年目には、PA 機材（コンサートやライブでの音響機材）が整ったため、初心者はまず、PA でのミキサー卓の扱い方について勉強し、その後レコーディングやミックスの学修に進んだ。

サウンドプロジェクトの活動は、学生がイベントでの裏方スタッフとして活躍することにつながった。サウンド制作ゼミによる発表コンサート、サマーライブなどを始め、学内外のイベントで活動し、学外でのイベントへの学生スタッフ派遣も行った。

その後、サウンドプロジェクトに所属する学生の数が増えたこともあり、PA とレコーディングに加え、現在では、照明やコンサートでの映像製作や演奏中の音付加（マネジュレーター）などの仕事に分かれて活動している。内外のイベントに向けて裏方の勉強をすることは共通である[3]。

5.3. コード教育プロジェクト

コード教育とは、プログラミング教育のことであり、このプロジェクトでは、スキルを身につけた学生が小学生にプログラミングを指導するというものである。

新しい学習指導要領で小学生のプログラミング教育が必修になること、また、2022年度より高校の指導要領にも、新たに「情報1・2」が導入されることなどを反映し、時代の新しい需要に

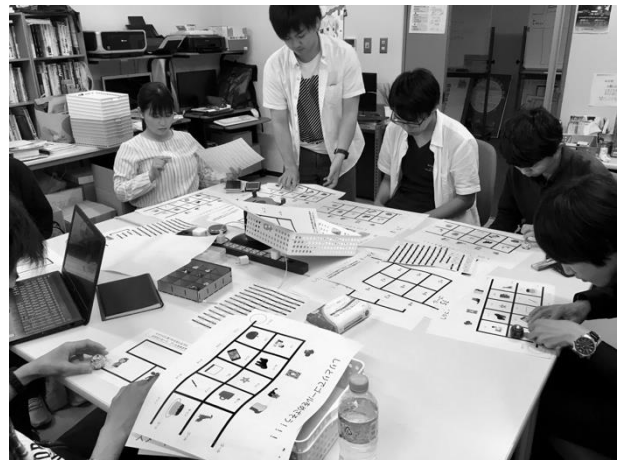


図8 コード教育プロジェクトの活動

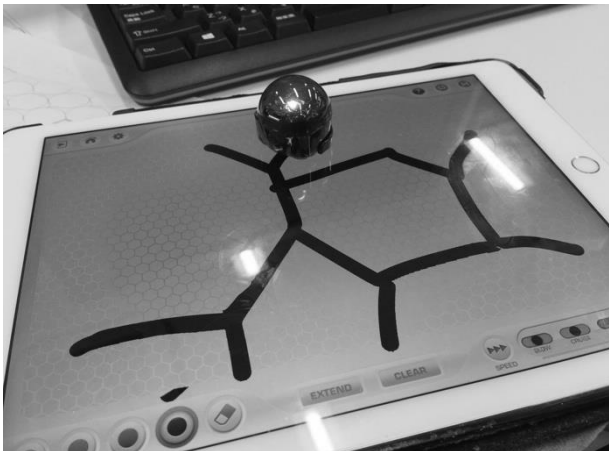


図9 小型ロボット「Ozobot」

呼応すべく始まったプロジェクトである。

この学生プロジェクトが始まったきっかけとして、Code Edu という取り組みがある。Code Edu とは、上越教育大学と株式会社キャストリアによって共同開発されたプログラミング教育指導者養成講座である。この課程では、小・中学生を対象としてプログラミング教育を行う指導者を養成することを目的としており、指導者養成のカリキュラムを作成し、教材やスクーリング講座を提供している。

また、小・中学生にプログラミング教育を行う際に、まず、アンブラグドとして、コンピュータを使用しないでアルゴリズムの

CASTALIA × **BUNRI**

小学生 名古屋文理大学 presents.
コード教育プロジェクト

プログラミング教室

ozobotとは?



線やタブレット上に描かれた線に沿って動く小さなロボットです。
知識がない方でもだれでも簡単にプログラミングを体験できます!



開催日時

11/17 (土) 13:00 - 16:00

12/1 (土) 13:00 - 16:00

12/15 (土) 13:00 - 16:00

お申し込みはこちら!

募集期間
2018/10/13(土) 12:00 ~
2018/11/10(土) 23:55



<https://nagoya-bunri-ozobot-peatix.com>

こちらの講座は、名古屋文理大学コード教育プロジェクトの学生及びキャストリア株式会社の共同主催で行なっております。

詳細情報

会場 名古屋文理大学 FLOS館 F201
講師 名古屋文理大学情報メディア学科 学生
対象 小学生高学年(4~6年生) ※保護者見学会
受講料 6,480円(3時間(休食含む)×3日間)
定員 20人(併席)

図10 小学生プログラミング教室のポスター

考え方を導入することがよく行われるがその際に、Ozobot という小型のロボットを使った。このOzobotは、line tracing robotで紙などに書かれた黒い線の上を自立的に辿って移動するものである。また、カラーコードという、さまざまな色の部分を通過すると、色の組み合わせによって定められた命令を実行する。停止や方向転換などである。子供には、愛称として、たこ焼き型ロボットと呼んでいる。

アンブラグドの体験の後に、コンピュータを用いてビジュアルプログラミングによってこのロボットをコントロールすることなども行なっている。他のプログラミング環境などを用いて、さらに発展的なプログラミング体験の提供も検討している。

こうした修養を経た学生を指導スタッフとして、公開講座などで、小学生を対象としたプログラミング講座を開催した。公開講座では、予約開始後数十分で満席になるなど、大きな反響があった[4]。

なお、2020年度にあつては、新型コロナウイルスの影響で、こうした講座はほとんど中止となっており、活動もほぼ休止している。サウンドプロジェクトもそうであるが、イベントのオンライン配信や無観客開催など、なんとか工夫して活動を継続することを試みている。

5.4. VRプロジェクト

VR(Virtual Reality、仮想現実)を用いた映像体験などの実践を行うプロジェクトである。

VRプロジェクトのルーツは、学生団体のDTMサークルに求められる。DTMとはデスクトップミュージックのことで、元々は楽曲制作をするサークルであった。

DTMサークルでは、オリジナルの楽曲作品を作曲・アレンジして、MIDIで再生・音源化することを行なった。それらの作品を発表する場として、CD制作なども行なったが、同時に学園祭で発表イベントを開き、一種のクラブイベントとして実現した。

このクラブイベントをする際に、DJシステムを使った音楽再生と同時に映像を用い、また、各種照明効果に加えて、モーショングラフイーを用いたVR映像を上映していた。



図11 VRプロジェクトによるクラブイベント



図12 モーションキャプチャーによる制作

これに加え、もともと情報メディア学科の中で行われていたVRコンテンツの制作も相まって[5]、その後、この主に映像部分の活動が、DTMサークルとは別に学生プロジェクトとしてのVRプロジェクトとなった。

このプロジェクトでは、モーションキャプチャーを用いたVR映像の制作・上映を中心として、さまざまな映像体験の実現を目指して活動を広げている。

独自のイベントのほか、各種コンサートでの上映、また、高大連携行事で、高校生がVR体験をできる展示などを行なった。最近の活動としては、名古屋城本丸御殿で行われた琴の演奏会での映像上映、また、ポリッドスクリーンという、透明シートを演奏者の前面に配置して、そこに映像を投影するなど、さまざまな試みを行っている。

中心となっている学生は、映像制作に加えて、楽曲制作、ビジュアルデザイン等、多岐にわたって活躍しており、サウンドプロジェクトの映像・音声送出の技術的指導も積極的に行っている。コンサートでは、多数のパソコンやカメラからの映像をAVミキサーでミックスし、映像の切り替えやテロップ送出、リアルタイム映像のモニターなど、複雑なシステムの構築と運用を取り仕切っている。

5.5. その他のプロジェクト

5.5.1 プロジェクション・マッピング

2014年から2016年にかけて、学生を中心としたプロジェクトで、プロジェクション・マッピングが行われた。これは、当時、老朽化して取り壊すことになっていた校舎をスクリーンとして、思い出を込めて制作されたものであり、当時中心となった2名の学生を核にプロジェクトが組まれたものである[6]。

そこでは、CG制作、楽曲制作を始め、複数のプロジェクターによってどうやって一つの大きな映像を投射するのか、校舎に投影するのに耐えられるプロジェクターをどうやって手配するかなど、さまざまな初体験のことについて試行錯誤がなされた。これらの技術的ノウハウは、当事者の学生が、全て自力で勉強して、必要な知識を獲得した。



図13 2014年のプロジェクションマッピング

その結果制作された約10分の映像作品は当時としては、大きな話題となった。

その後、やや規模を縮小しながらも、校舎の一部に投影するプロジェクション・マッピング作品がいくつか制作され、投影された。その時の蓄積は、のちに伝えられることはほとんどなかったが、このことが話題となって、その後入学してきた学生の中に、プロジェクション・マッピングを作りたいという希望が生まれる素となった。

なお、中心となった学生は、卒業後もプロジェクション・マッピング作品を制作し続け、ラグーナテンボスでのコンテストでファイナリストに残っている。

その後何年かが経過し、2016年のカリキュラム改編によって映像メディアコースが充実したこともあり、映像を専攻する学生の中から、新たにプロジェクション・マッピングを制作する力を持つ学生が現れてきた。その学生の呼びかけで、上述のDTMサークルなども協力して、新たなプロジェクトが立ち上がった。

今回のプロジェクション・マッピングは、学内の体育館の天井全面に映像を投影するというものである。前回のように少数の強力なプロジェクターを使用するのではなく、通常使われるような範囲のプロジェクターを多数用いることによって、大きな映像を投射するものである。通常のプロジェクターの投影能力が高まっ



図14 2021年2月に公開予定のプロジェクション・マッピング

できたことも有利な条件であった。

作品の規模も、2014年の作品を上回る約20分間に渡るもので、CG映像とともに多数の楽曲を盛り込み、また、ナレーションや台詞には、現在声優として活躍している情報メディア学科卒業生に依頼して、本学レコーディングスタジオで収録を行った。

この新しいプロジェクション・マッピングは、当初2020年10月の学園祭で披露されるはずであった。しかし、これも新型コロナウイルスの影響で学園祭自体が中止となり、一旦は、上映が立ち消えとなった。

しかし、その後、感染防止対策を講じて、2021年2月に、改めて、披露されることとなっている。

5.5.2 稲沢イルミネーション

名古屋文理大学が所在する愛知県稲沢市では、稲沢市や稲沢商工会議所を始め、地元の大学や企業が企画して、毎年冬にイルミネーションの企画を行なっている。

このイベントに、名古屋文理大学も毎年関わってきたが、2020年度には、イルミネーションの点灯式を配信で行なった際、そのイベントの音響や配信に関わる音声・映像制作を、本学学生が担当し、プロの業者を入れることなくイベントを成功させた。

単に映像・音声の制作ということだけでなく、こうした様々なイベントを企画することを経験することで、例えば、電源の管理というようなことが必要になり、それをも学生が、電源の配線計画や、必要な備品の管理まで担当し、より実務性の高いプロジェクトとなった。

また、このイベントには、2019年度にテーマソングが制作され、そのコーラス部分を、名古屋文理大学と、同じく稲沢市にある愛知文教女子短期大学の学生が担当し、そのレコーディングもまた、本学のレコーディングスタジオで行われた。収録システムのオペレートも情報メディア学科の学生が担当した。

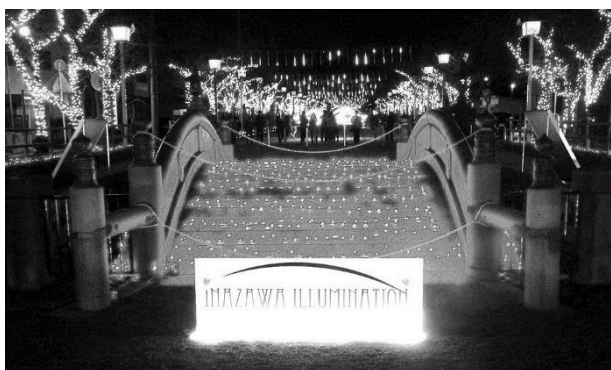


図15 稲沢イルミネーション

5.5.3 オープンキャンパスなどでの映像配信

2020年度は、新型コロナウイルスの影響で、オープンキャンパスなどの高校生向けイベントも、通常通りのやり方で実施することができなかった。

名古屋文理大学でも、オンライン配信によるオープンキャンパスを実施した。その方式においては、新型コロナウイルスの感染



図16 オープンキャンパスでの配信スタッフ

状況が悪い場合は、Zoomを用いて、各自宅、各研究室からの配信を行ったが、感染状況がやや改善した時には、スタジオなどで映像を収録して、それを配信した。

その際にも、映像配信のためのスタッフを、プロジェクト活動をしている学生などが担当した。音声は音響に詳しいサウンドプロジェクトから、映像は映像制作に詳しいVRプロジェクトから、といった学生が集まり、大学の紹介や、学生へのインタビュー、そして、模擬授業映像の放映に配信参加者からの質問に答えるQ&Aのコーナーなどを実施した。これらすべての司会進行も学生が行なった。

6. 課題と考察

近年、アクティブ・ラーニングの推進がよく言われるようになってきたが、名古屋文理大学情報メディア学科でも、多くの地域連携活動が学生プロジェクトとして、多く企画されるようになった。前述したように、こうした活動は、多様な学生の中から、さまざまな能力を発掘し、伸ばしていくことについて、大きな学修成果を得られたものと思われる。

その一方で、このような活動は、多数の全学生を対象として実施するのは容易ではなく、また、それが最適な方法であるかどうかも疑問である。実際、現状においても、一部の学生プロジェクトに、多くの学生(特に1年生)が入ってくるようになっており、受け入れる上級生も、1年生すべてが有意義な学修体験ができるように、プロジェクトを運営するのが大変になってきている。

やはり、こうしたプロジェクト活動は、基本的にはアクティブに学修活動に励む学生にとっての受け皿となっていると思われる。そのため、それほど学修意欲が高くない学生のモチベーションをどうやって上げるのかがいかにについて、根本的な検討が必要であろうと思われる。可能であれば、このようなアクティブ・ラーニングによって、学生皆が活躍するようになるのが理想であるが、それを実現するためには、多くの障壁が存在する。そのものの難しさもあるが、より現実的には、教員のマンパワーにも限りがあり、全ての学生の個別に対応することには限度がある。また、こうした活動を進めるためには、通常の授業運営に加えて、学生

のモチベーションを刺激するファシリテーションの素養が求められるが、この能力は容易に身につけられるものではない。

また、近年は、コミュニケーションの苦手な学生の割合が高くなってきている。このため、ちょっとしたグループワークを行うことも、次第に困難を伴うようになってきている。

しかし、それだからこそ、こうした学生が多様な人との協働作業を経験して、コミュニケーション能力を高めることもまた、喫緊の課題であろう。

さらに、学生プロジェクト活動は、往々にして、特定の学生の貢献によるところが大となる点があるという点も、活動を継続的に活性化することの障壁となっている。いったんそういった学生が卒業してしまうと、それまでできていた活動が急に困難になり、連携活動自体が中断することも少なからずある。

いずれにしても、こうした活動を、学生個人によってではなく、いかに組織的、継続的に活性化することができるのか、というのが問題の本質であるように思われる。また、この問題がうまくいくためには、学習実践を行う連携先である地域社会の側が、学生の置かれている現状を理解して、共感し、配慮できるようになることも必要ではないかと考えられる。

7. おわりに

名古屋文理大学情報メディア学科で実践されている学生プロジェクトの活動を中心に報告を行った。

さまざまなタイプのプロジェクト活動がある中、本学科では、特に学生の技能を、上級生が下級生を指導することで修養する「育成型」のプロジェクトであることが特徴的である。元々は、任意の活動であった学生の自主的な学修活動について、大学としても、学生主体の活動を支援する体制を整えて、現在に至っている。いくつものプロジェクトによって、多くの成果が得られつつ

も、課題も少なくない。今後に向けて、こうした学生プロジェクト活動をさらに広げ、より多くの学生が、有意義な学修活動を経験できるようになることを願うものである。

参考文献

- [1] 吉田友敬, 情報メディア学科におけるサウンド教育の構想, 名古屋文理大学紀要, Vol. 15, pp. 13-16, (2015).
- [2] 伊東順也, 長谷川聡, 学生のアプリ開発による地域貢献の可能性, シンポジウムモバイル15 (モバイル15 研究論文集), pp.191-19, (2015).
- [3] 松田明里, 伊藤英彦, 柴山一幸, 吉田友敬, 情報系学部におけるサウンドプロジェクト教育の実践, 情報文化学会第25回全国大会, pp. 14-17, (2017).
- [4] 吉澤亨紀, 木村純平, 宇佐美友稀, 原史恵, 田添詩奈, 山本友一郎, 岩佐麻紀, 山田恭子, 杉田奈未穂, 小橋一秀, 長谷川聡, 吉田友敬, 小型ロボットによる小学生向けプログラミング教育の構築, 情報文化学会第25回全国大会, pp. 49-50, (2017).
- [5] 小寺鋼志, 吉澤亨紀, 加藤瞳, 石原志織, 中谷俊貴, 鈴木悠華, 長谷川旭, 小橋一秀, 長谷川聡, 吉田友敬, 学生による VR コンテンツ作成プロジェクト, 情報文化学会第25回全国大会, pp. 18-21, (2017).
- [6] 御家 雄一, 池本 祐佳, 吉田 友敬, 学生プロジェクトによるプロジェクトマッピング- 実践報告と新たな表現方法の提案 -, 情報文化学会第23回全国大会, pp. 84-86, (2015).

著者紹介

吉田友敬 (よしだともよし)

名古屋文理大学情報メディア学部教授。専門は、メディア教育のほか、音響教育、音楽情報科学、音響音声学等。特にリズム現象、同調現象に興味を持っている。情報文化学会のほか、日本音響学会、情報処理学会、日本音楽知覚認知学会等、各会員。