

令和2年度競争的研究費採択課題一覧（公表）

No.	研究者		研究（制作）課題	研究成果（概要）
	所属	氏名		
1	大学院複合芸術研究科	萩原健一	音と映像を再生するデジタル猟具の開発に係る研究	本研究は大学と（株）武藤電子工業、秋田県水産振興センターが連携し、新しい漁具を創造する研究開発プロジェクトである。将来的に「釣り」の市場に参入し、多様な世代に向けた秋田ブランドとしての商品展開を実施する。その萌芽的な初段として「デジタル映像を表示するルアー」の試作と実験を行い、各種メディアを通じて発信していくことで、地域PR商品としての有用性も検証する。この研究は、昨年度に研究代表者を取り組んだ「秋田県イノベーション創出研究支援事業」（実施期間：令和元年10月4日から令和2年3月31日）の取り組みを引き継ぎ、更に発展させていく内容となる。昨年度はルアー筐体の成形と基盤回路の設計および表示プログラムを行い、秋田県水産振興センターの協力のもと対象魚「キジハタ」とした水槽実験まで完了している。それを踏まえ、今年度の達成目標を以下の4つに設定する。①音響回路の組み込み一知財の確保、②他の魚種への水槽実験、③フィールドテスト、④外部資金獲得のためJST研究成果最適展開支援プログラム（A-STEP）への応募、⑤他素材でのルアーデザインの提案。
2	景観デザイン専攻	石山友美	映像にみる秋田の昭和の記憶と街の変化-8ミリフィルム映像の聞き取り調査と映像分析-	昭和32年に撮影された映像と、昭和52年、及び昭和56年に撮影された映像を分析し、比較した。両方ともに、収集した8ミリフィルムの中で最も多い被写体（子供）を撮影した3分の映像である。分析手法は、映画分析の手法を使い、被写体のサイズとカメラアングルについて、フィルムリールごとに割り出した。この分析を通して、撮影者の撮影手法を分析することで、子供の背後に映る情報の量、質に大きな違いがあることが分かった。ここでさらに予測されるのは、撮影者の撮影手法には時代性があるのではないかとということである。来年度の研究では、さらにそこに踏み込むことで、アーカイブ構築のための分類法について研究していきたいと考えている。
3	大学院複合芸術研究科	宮本一行	インスタレーションにおける共感的知覚に関する研究-音と光を用いた芸術的空間の創出-	美術館やギャラリースペースでの展覧会、また空き家や空き地を活用した芸術祭やアートプロジェクトなど、美術作品を鑑賞するための展示空間のあり方は多様化している。近年では、そうした展示空間の特性を活かした作品展示が盛んに行われており、美術作品と展示空間の関係はより親和性の高いものが好まれる傾向も見られる。そのため、展示計画においては、インスタレーション=芸術的空間を創出する試みが多分になされている。一方で、これらの取り組みにおいて、視覚に対して相互的作用をもたらす試みはまだ少ない状況にある。それには、一方的ないし周縁的な聴覚の特性、すなわち人々が空間を認識する上での視覚空間に生まれる「ズレ」が関係していると考えられる。本研究では、視覚空間に生まれる認識の「ズレ」が重なり合う地点=共感的知覚が、インスタレーション作品の鑑賞体験にどのような形で関係付けられるのかを類似する作品群から分析する。そして、視覚に対して相互的なアプローチを図る芸術表現のひとつのあり方を示すことを試みる。本研究における共感的知覚とは、単一の感覚認識だけではなく、別の感覚を複合させて物事を知覚する現象であり、感覚間で情報が抽出・交換されるクロスモーダル知覚（Cross-modal Perception）とも呼ばれている。人々の共感的知覚は様々な場面で生じており、特に空間・時間的一致が感覚間の相互作用をもたらす条件であることが明らかにされている。例えば、空間的な位置と音の高低差、音と光の明暗、音の大小と大きさの大小、鋭角と鋭い音など、多様な現象が挙げられるが、これらは視覚空間で単一に紐づけられる比喩表現であり、必然性の少ない事例である。本研究では、これらの共感的知覚の現象を個別に対象とする「線的思考」ではなく、展示空間において同時に展開する「面的思考」を試みることで、様々な知覚現象が複合しあう体験型のインスタレーション作品を創出することを目的とする。同型の試みとして、音響作品《Recollections》（かみこあにプロジェクト、2018年）などに取り組んできた。《Recollections》は、会場である旧小学校の校歌を題材とした音響システムを構築することで、展示空間が持つ場所固有の文化・歴史的要素を引き出すことに成功した。作品として表現した音響が、廃校という展示空間の風景と重なることによって、その場に堆積された要素のひとつを、空間・時間的一致を以て顕在化させた事例である。本研究では、音響表現だけでなく、そこに視覚的な現象と体験を付加することで、鑑賞者にどのような知覚認識が生まれるのか、類似例をまとめたとともに、その諸特徴を分類することを通じて展示計画を設計していく。展示計画では、日本酒貯蔵庫が持つ場所固有の様々な要素を引き出すために、絵画や彫刻などの物質的な介入ではなく、音と光による現象を展示空間に展開することを構想している。そして、その鑑賞体験によって生じる共感的知覚の認識を通じて、鑑賞者は自らの知識や経験に基づきながら、各々が展示空間の潜在的な魅力を再発見するところに繋がると考えている。
4	美術教育センター	大関智子	美大生と市民が協働する「学びの循環モデル」の開発	本研究は、本学の学生（秋美生）と地域住民（市民）が互いに学び合う場を設定し、地域と年代を越えた「学びの循環モデル」を開発するものである。市民がこれまで実践されてきた公開講座等の受け身の学びから脱却し、秋美生と共に自らの知識や技能、経験を発信し合い互いに充実した学習環境を築き上げることで、市民の活動領域の拡充と活動の活性化、地域と美大双方の人材資源の活用が期待できる。また、この様な活動が社会教育の新たな可能性を開拓しようとする。本研究では秋美生が主体となり、市民の背景にある地域の歴史・伝統文化といった文化資源、学生が学ぶ多様な芸術表現を互いに学び合う場を設定し、双方の強みや特色を生かした学習プログラムを開発、実践、循環させることを試みる。さらに本学の公用車を移動教室用実験バス（ラボ・バス）として活用しながら、定まった場所を持たずに流動的に学びの輪を広げていく。これらのプログラムを地域各所で実践し、学生が地域の学習環境に積極的に働きかけを行うことにより、市民の多様なニーズに対応しながら、互いの好奇心を刺激させ、主体的で継続した学びへと発展していく魅力的な学習環境を構築していくことを目指す。そのために、まず秋美生が中心となって大学周辺地域の歴史や伝統文化、及び学校や社会教育施設等において市民の学びのニーズを調査、分析する。同時に秋美生の市民へ対する学びのニーズも検討し、その結果を踏まえた上で、学生個々が得意とする知識技能や現在学ぶ多様な芸術表現、地域資源を活かした、それぞれのための学習プログラムを開発する。開発したプログラムは地域の学校や社会教育施設等において、各対象者へ向けて実践し、実践後に振り返ることでプログラムの成果と課題を明らかにし、その結果を学内外において実践報告会として発表する。
5	ビジュアルアーツ専攻	國政聡志	「紙〜思考の原点〜」をテーマとした本媒体の表現可能性：ものづくりに携わる人の特長と有機的な編集デザインの制作、およびバイリンガル表記、完成後秋田市で発表する。	本企画は、私がこれまで実施してきた出版プロジェクト（名称：AT PAPER.）の最新刊（第12号）発行のための準備活動である。本編では美術作家や文化活動家が趣向く「有機的」かつ「非線形」な環境を、どのような取材や記録とすることを再思考し、オリジナルな編集、デザインをした「本」を作る。「美術作家による、美術作家とつくる」この本は、「創る（つくる）人の作品とその周辺」を取り扱う。美術に関わる人はどんな場所で、どんなことを考えながら日々生活し、制作しているか。（住居、場所、移動、食、制作環境、アート以外の趣味、etc.）を調査対象に含むことにより、展覧会や研究、論文では扱えない「複合的な芸術環境」を、印刷物を通じて記述することを主旨としている。また他のジャンル（小説家や農家など）のものづくりに携わる人を紙面によって結びつけ、近年の表現者、研究者の状況における総合的な体系を結びつける。そして、バイリンガル（日本語/英語）の本とし、外国の人と共有できる本を作る。完成後は出版イベントを秋田市内のスペース（書店やカフェなど）で場所決めを行い開催する。
6	景観デザイン専攻	井上宗則	嗜好的地図からみる都市空間の多層性に関する研究とその書籍化	本研究では、観光地などでみかけるガイドマップやまち歩きマップといった最終的な表現が制作者に依存する再現性のない地図を「嗜好的地図」と定義し、その嗜好的地図の分析を通して、都市空間の多層的な構造を抽出することを試みた。近年、まちづくりに関する活動は多岐にわたっており、多くのまちづくり団体が活動エリアの魅力を伝えるために嗜好的地図を制作している。これら嗜好的地図を都市空間におけるまちづくり活動の「見える化」と捉えれば、嗜好的地図は、多様化するまちづくり活動を俯瞰・横断する媒体として、まちへの理解を促進する稀有な資料といえる。しかし、都市空間と地図の関係についての研究は認められるものの、嗜好的地図の研究は、管見の限りほとんど行われていない。そこで本研究は、①宮城県仙台市を対象とした嗜好的地図を可能な限り収集し、②嗜好的地図の分析からその特徴を抽出するとともに、③まちづくりに関する嗜好的地図の役割について検証を行い、④それらの成果を書籍としてまとめることで、嗜好的地図の有用性を広く共有することを目指す。書籍化にあたっては、井上と内山を含む5名からなる編集委員会を立ち上げ、書籍の構成や記載内容について議論を行った。また、編集委員の人的ネットワークを活かして嗜好的地図の収集を行い、40点の地図を掲載することができた。今後は、今回取りまとめた研究成果をベースに、他事例の調査や収集した地図のさらなる分析を行い、次年度以降の出版を目指して研究を継続していく予定である。また、同様な研究活動を秋田県をはじめとする他地域においても展開できないか検討を行なっていく。
7	大学院複合芸術研究科	唐澤太輔	粘菌を媒介としたアートと哲学の融合	粘菌は、私たち人類よりも遥か昔から存在していた。そして、人類が誕生してからも粘菌はずっと我々の側にいた。芸術の発生をいつにするかは難しい問題だが、人類と芸術の長い歴史において、現代（特にここ数十年、いやここ数年）まで、この生物が「表」に出ることはなかった。つまり、私たちの感性を大いに刺激する生物でありながら、現在に至るまで、不思議なことに粘菌を本格的なテーマとした芸術はほとんどなかった。南方熊楠（1867～1941年）は、生涯にわたって粘菌を研究し、特に原形体が「捕食」するという点に関心を示し、その機能の重要性を説いた。同時に、循環するそのライフサイクルを研究し、我々人間が通常行っている生と死の単純な線引きの危うさについて警鐘を鳴らした。一方、中垣氏は、原形体が最も効率の良い方法で餌に辿り着くという特性に着目し、人間が作成した迷路を粘菌に解かすという実験を行なった。そして粘菌が、脳や神経細胞を持たないにもかかわらず、迷路を最短経路で解くという結論（成果）を導き出した。また最近の生物学における研究では、驚くべきことに、粘菌の性別は720種類存在することがわかっている。——このように、粘菌は、「生」とは何か、「死」とは何か、「知性」とは何か、さらには「性」とは何かを我々人間に対して鋭く突きつける存在なのである。「生」「死」「知性」「性」を扱う分野は、昨今注目を集めるバイオアートにおけるテーマに隣接するものである。そして本研究は、このバイオアートの動向を鑑みながらも、さらに哲学的に（あるいはマルチ・スピーシーズ人類学的に）人間と非-人間との関係の問い直し（再考察）を試みるものである。本研究において、本学の学生を巻き込み粘菌を研究することは、現代アートに新たな「媒体」を持ち込み、その可能性を拡張するのみならず、人間存在を捉え直す哲学に新たなパースペクティブを与えるものである。また、本研究は、美大の学生が今後制作活動を行なっていく中で、必ず重要になってくるであろう「生命」あるいは「人間存在」への深い洞察力を養うことができるものだと考えている。

No.	研究者		研究(制作)課題	研究成果(概要)
	所属	氏名		
8	アーツ&ルーツ専攻	石倉敏明	アートと人類学の協働による「小盆地宇宙論」の再考と共制作	世界的な新型コロナウイルスの流行を受けて、地域芸術祭や美術館・博物館等の展示施設における様々な展示活動が危機に瀕しているなかで、本研究はこうした現在の状況を踏まえつつ、秋田公立美術大学の「アーツ&ルーツ」という研究・教育法のさらなる深化と発展を目指してアーティストの尾花賢一(アーツ&ルーツ専攻助手)と芸術人類学者の石倉敏明の2名によるコラボレーション(共同制作)を目指した。 本研究では、主に山形県内の村山・最上地方の伝承調査に基づき、文化人類学者の米山俊直がかつて提唱した「小盆地宇宙論」を再考する作品《藻が海へテログラフイー》を共同制作した。本作品は、米山の「小盆地宇宙論」は「小盆地宇宙論」および「平野宇宙」のコスモロジーを考察し、両タイプの地理的特性及び、地域に生息する人間と動物の関係の動態および芸術におけるイメージの問題と関連づけつつ、かつて同じ国として東北の広大な地理的領域を占めていた「出羽国」という地理的単位を再考するものである。山形を「小盆地宇宙」に、秋田を「平野宇宙」のコスモロジーとして比較考察することによって、私たちは東北芸術工科大学と秋田公立美術大学という二つの美術大学の研究成果を総合する新たな見取り図を描く作業を行った。本研究のコラボレーションは、2020年9月5日[土]～27日[日]にウェブ上のオンライン展示という形式で開催された「山形ビエンナーレ」(主催:東北芸術工科大学)にて展示された。山形県内の上巻・村山地方を始め、寒河江市、中山町、大江町、舟形町、最上町、朝日町、高島町、大蔵村、鶴岡市などを広域に調査し、尾花・石倉の専門性の異なる立場からの貢献によって、この地域の伝承や神話、コスモロジー、考古学・地理学の記録、歴史的記録等を調査し、アウトプットとして石倉のテキストによる創作神話と尾花の創作による絵画・彫刻等を総合した、複合的なインスタレーション作品を制作した。
9	ビジュアルアーツ専攻	岩井成昭	『美術館・わたしたちはみえてる-日本に暮らす海外ルーツの人びと-』展アーカイブカタログの制作・刊行	申請者は1990年代から、国内外の多文化環境をテーマに複数のプロジェクトを進めながら表現活動を続けてきた。中でも2010年に開始され、スタッフと共に国内の在留外国人とコンタクトをとりながら継続している重要なプロジェクトが「イミグレーション・ミュージアム・東京」である。計画書にあるように、2020年夏には東京都足立区において、その集大成とも言える活動10周年記念展を開催する予定であったが、新型コロナウイルスの感染拡大により中止になり、やむなく展覧会のためのコンテンツを急遽、編集、交換し2020年12月5日～2021年3月14日まで特設ウェブサイトでオンライン・ミュージアムとしての公開に漕ぎ着けた。本来ならば、実際の展覧会のアーカイブカタログの制作が理想ではあったが、上記のような事情において、同カタログは、オンライン・ミュージアムのコンテンツをベースに新たに制作した年表や寄稿などを加えて、A5版68ページ、オールカラー、日英バイリンガルの小冊子として刊行することになった。 同オンライン・ミュージアムは、アーツカウンシル東京や足立区など幾つかの組織から助成金を得て開催されており、スタッフをNPO法人音まち企画に負っている。また、オンライン・ミュージアムは以下のような構成となる。①国内において多文化共生を目的とし、そのために芸術表現を活用している団体とその活動紹介。②外国にルーツのある市民に向けた、日常的表現を有する作品の公募展。③現代美術作家が捉える多文化共生。④市民活動の紹介。上記の内容が冊子にも反映されている。
10	コミュニケーションデザイン専攻	ベジソンク	大森山動物園の新屋地区案内サイン計画	私は現在、秋田市大森山動物園による共同プロジェクトを2015年度から行っている。また、それに伴う全国の動物園を調査・研究を行っている。札幌市円山動物園、東京都上野動物園、大阪府天王寺動物園、京都市動物園、ロンドンZSLロンドン動物園などを積極的に展開していた。各それぞれの動物園は最寄りの駅から動物園の案内サイン、案内ポスター、案内コメントなどを積極的に展開していた。誰もが動物園の最寄りの駅であることを知ることが出来る。大森山動物園の最寄り駅である新屋地区は他の地域と比べると動物園の案内サインが貼っていないのみであった。秋田市は都市の新しい魅力を創造・発信していく施策が進められている。その重点エリアの一つ「新屋地区」の核となる場所が、大森山動物園である。それを伴い新屋地区に大森山動物園の案内サインを設置する事にした。第一段階として、①大森山動物園の最寄り駅新屋地区の交通機関の起点となる新屋駅駅舎のホーム側に案内サインを設置した。大森山動物園イメージキャラクターのオモロン案内サインのデザインを平面と半立体で新屋駅の利用者や新屋駅を通過する電車の乗客に新屋の街に大森山動物園があることを印象づけるデザインにした。②第二段階として、国道13号の交差点にキリンをメインにした動物が車道を通る人々や街を歩いている人に新屋の街に大森山動物園があることを印象づけるデザインにした。③第三段階として、国道7号線のローソク周辺に設置を予定していたが、秋田市の土地がなく私有地の為に場所選定が困難だった。新屋地区の観光名所ガラス工房と動物園のつながり案内サインをそれぞれ設置することに変更し実施した。④第四段階として、大森山動物園入口周辺を予定している。このように最寄り駅から動物園までのアプローチが快適でワクワク感のある歩行者空間となるような大森山動物園新屋地区案内サイン計画を考えている。
11	景観デザイン専攻	小杉栄次郎	3次元の広がりをもつ木質テンセグリティオブジェクトのための、3D鋳造積層造形装置を用いた鋳造製接合金物の開発	2000年の建築基準法改正以来、中高層木造建築や市街地木質化に関する多数のプロジェクトが進められてきた中、研究代表者はこの分野において、常に先進的な立場で活動を積極的に進めてきた。特に林業県である秋田の都市景観について「木」を用いた景観整備をする際のコンセプトとして、都市の中に人間のアクティビティを誘発し、人間の利便性を高めることが最重要であるというデザイン論を一貫して展開し、「人のための街」をつくるためのプロジェクトを実践してきており、様々な外部の評価を得てきている。 現在、大森山動物園の理念を発信するための景観モニユメントとして、秋田杉を圧縮材とした木質3次元テンセグリティオブジェクトのデザインに取り組んでいる。(図1)なお、本プロジェクトは、大森山動物園応援協会が主となり、クラウドファンディング等で資金を調達して実現する予定である。木材を圧縮材とした3次元テンセグリティモニユメントは現在世界でも例がなく(※2)、非対象で鑑賞者が見る角度によって様々な形態に見えるこのオブジェクトが力学的に圧縮力と引張力の絶妙なバランスの上で成立している様が、地球上の生命がすべてのバランスの上で成立していることや、生物の姿を様々な連想させる星座のようにも見え、来園者が駐車場から入園するまでの間に楽しめるような、秋田の景観を創出するプロジェクトである。 今回の研究テーマは、このオブジェクトの接合金物の開発を主とする。 一般的に特注の木構造接合金物はステール(S鋼材)製の手作業溶接によるが、今回のように全ての形状が3次元的に異なる場合は製作難度が非常に高く、大量製作となると実現が困難になる。そこで、今回は近年急速に開発されて実用化された3Dデジタルファブリケーション技術に着目し、それを駆使して、デザインを自由度と構造的に安全性を担保した精度の高い鋳造製接合金物による工法を開発する。この知見は今後の木造建築や木材利用の発展に欠かせない基礎技術となると考えている。さらに、こうした大型モニユメントを設置する際には工作物申請を提出する義務があるが、S鋼材鋼材以外は強度実験データ等が必要となるため、今回開発する鋳造金属材の引張強度データの取得までを今回の研究範囲とする。
12	コミュニケーションデザイン専攻	内田聖良	VR技術の普及が生み出した「ズレを暴露する身体」：俳優との協同によるメソッド化	本研究は、バーチャルYouTuber(VTuber)における、フィジカルとバーチャルの感覚的・物質的な「ズレ」を強調・コンテンツ化している事例に着目し、これまで違和感として忌避されてきたVR体験で生じる「ズレ」の、表現手法としての可能性を探求する。その際、調査と分析に加え、実際に対象を作る過程を通して理解を深める「構成的手法」を用いる。まずVTuberという文化についての背景と、そしてその鑑賞のされ方について難波から提出された理論を確認し、「ズレ」を表現手法とするVTuberの例を挙げながら「ズレ」のパターン分類について分析を行った。さらに、これまでの調査と分析をもとに、俳優と劇作家の協力を得て「ズレ」のある対象の制作に取り組んだ。結果、「ズレ」を表現として取り入れる際に起こりうる「ズレ」の状態と構成要素、俳優とVTuberにおける「演技」の差異について理解を深めることができた。また、アバターと演者のジェンダーの問題など、表現をする上でのいくつかの課題についても示すことができた。
13	ものづくりデザイン専攻	北村真梨子	藍染と漆による藍漆の開発「藍春慶」制作プロジェクト	本研究は、藍を使った春慶塗り「藍春慶」を制作することを目的としたものである。春慶塗りは、染めた木地に透漆が塗られた工芸品であり、秋田の能代春慶は日本三大春慶塗りに数えられている。現在、赤(蘇芳)や黄色(鬱金)で染めた紅春慶、黄春慶は存在するが、藍を使った青い春慶塗りは見られない。その原因は、漆塗膜は茶褐色であるため藍色の発色が悪く、工芸的に美しいとされなかったためと推察する。 現在の漆工芸の抱える課題として、中国産漆に対して国産漆の独自性を打ち出せていないという点がある。本研究では国産漆の透明度が高いという点に着目し、能代春慶の手法を用いて藍色の春慶塗制作方法を検討した。また、国産漆の生産は化学染料の普及により減少しており、産地では藍のブランド力の向上と多面的な活用を目指している。しかし木工品に藍染を使う場合、耐久性と色落ちが課題となる。漆を使用し、より塗膜性能を高めることで、藍の活用の幅を広げることができると考える。 代表者はこれまで藍を使った作品を制作しているが、発色が悪くなくなってしまいうことと、藍と漆液が分離するため作業性が悪く、漆液の安定が課題であった。本研究は、工芸材料としての「藍漆」を製作し、漆に藍を活用した新しい工芸表現の開発を目的とするものである。
14	大学院複合芸術研究科	草薙裕	古典技法と現代技法の融合による新たな写真表現の追求	本研究では、写真プリントの古典技法である「アルビューメンプリント(鶏卵紙プリント)」と「銀塩ハイタプリント」の二つの現像方法を中心に、新たな写真の表現技法の模索を試みる。古典技法の現像には本来湿板やフィルムによる「ネガ」を暗室で現像する必要があるが、現代の素材であるデジタルカメラの画像から「デジタルネガフィルム」をインクジェットプリントによって作成。古典技法と現代技法の融合によって表現の可能性を追求する。また、研究に伴い本学暗室の環境整備、学生へのワークショップによる古典技法の指導と成果展による学生からの自由な感性によって、全く新しい芸術表現を生み出し発進することを目的としている。 研究成果は2020年9月から10月に開催される「山形ビエンナーレ2020」にて発表、2021年2月から3月に秋田県近代美術館にて学生を対象としたワークショップの成果展としても提示する。ワークショップでは学生の自由な発想を生かし、デジタル一眼だけでなくスマートフォンの画像などを各自で用意、あるいはテーマを統一して撮影会を行い、印刷紙も自ら調達したものを「アルビューメンプリント」で使用する。鶏卵紙プリントは、紫外線が感光するため室内灯の明かりで現像のプロセスを容易に視認できる利点もある。ワークショップは本研究を進め一定の成果を得てから開催するため、今年度の12月～2月頃を予定しているが、4月現在のコロナ問題を考慮し、状況によっては参加者人数を限定、暗室ではなく広く換気のできる部屋でも現像可能な鶏卵紙プリントのみの実施も検討する。

No.	研究者		研究（制作）課題	研究成果（概要）
	所属	氏名		
15	ものづくりデザイン専攻	瀬沼健太郎	本学の初年次教育及び基礎教育の改革に関する予備調査・研究	<p>初年次教育および基礎教育についての研究を行う。本学における初年次教育および基礎教育とはどのようなものか、その意義や方向性は担当WGでとりまとめられると思うが、その判断をするためにも、またどのようなことが可能なかを検証するためにもより広い知識と実践が必要になると感じている。そのため、競争的研究費を利用し模擬授業的ワークの実践と、参考資料の調査を通しての情報の還元を目的とした研究を行う。</p> <p>基礎教育の充実においてはその実行可能性を検証するための準備が必要である。</p> <p>一つはカリキュラム等システムの問題であり、これは本研究とは別に各委員会の業務として検討していくものである。もう一つは授業内容の検証である。現在、世界においてどのような創造性を育てるプログラムがあり、本学において誰がどのように実行できるのか、またその効果がどのようなものか、ある程度の道筋を策定しなくてはならない。</p> <p>本学には教育大出身の教員やまた若年者への教育的アプローチの経験のある教員が在籍している。そのような教員の経験や知恵を取りまとめ編集し実験を行い評価することで、本学の基礎教育のあり方を模索する。</p> <p>基本方針や考え方、実験的ワークを行うことで、段階的に基礎教育を充実させる情報が蓄積されると予想される。また本研究は現段階においては本学にとって萌芽的研究ではあるが、その成果を広く学内で共有し、教員に還元され大学全体の共有資産としての研究になることを目指していく。</p>
16	美術教育センター	提嶋真央	教職課程履修生のための美術学習指導案作成及び題材開発に向けた教材づくりセミナーに関する研究	<p>本研究は本学の教職課程における「教材づくりセミナー」の実施に向け、本学の教職課程履修生を対象に効果的な教材の開発及び実施方法について検討するものである。学生が集い実際に素材や道具を手に取りながら試作する場を設けることで、より魅力的且つ具体的な題材開発と授業計画作成を支援し、授業開発を行う上で学生が抱えている不安を解消することを旨とする。</p> <p>本研究は2年計画である。1年目に当たる本年度は、まず質問紙調査の実施によって本学教職履修生の実態と授業開発において抱えている問題点について明らかにし、さらに問題を解決するための具体的な方法について検討した。調査結果からは学生が授業開発に不安を抱えていること等が明らかとなり、これらの問題点の解決には「教材づくりセミナー」の実施が効果的であると考えられた。次にセミナー実施の準備として、調査結果をもとに学生にとって効果的な教材の選定を行い、さらにそれらについて中学校題材としての実現性や、発展性や独自性があるかなど考慮しつつ、使用素材や道具、制作方法の工夫等について実際に試作を行い検討した。</p> <p>来年度は今年度の研究成果をもとに、実際に「教材づくりセミナー」を開催する。また参加者への事前調査及び事後調査により、本研究の「教材づくりセミナー」実施の効果について検証を行う。</p>