

高知工科大学の景観デザイン教育のオンライン化の現状と課題

高知工科大学 正会員 ○重山陽一郎

1. 目的

高知工科大学は開学後 17 年が経過し、開学時からの景観デザイン教育もオンライン化が進みつつある。ここでは教育のオンライン化に関わる現状と課題について考察する。ここでのオンライン化とは、ライブの遠隔授業ではなく、ホームページに蓄えられた教育コンテンツを学生が時間に縛られずに閲覧するものを指している。また、紹介する全ての教育はオンラインだけで完結するものではなく、対面での質疑なども含んでいる。

2. 教育の概要

高知工科大学システム工学群建築・都市デザイン専攻（旧社会システム工学科）では、建築と土木の両方を卒業まで区別せずに教育している。そのためデザイン教育科目も建築と景観の両方の科目がある。デザイン教育のカリキュラムを図に示す。

3. オンライン化の試み

高知工科大学は 1997 年の開学時からコンピュータに力を入れており、景観デザインに関係する科目においても、コンピュータの活用を模索し続けてきた。ここでは、コンピュータやインターネットの活用状況と課題を概説する

スライドを使う授業（いわゆる座学）については、その資料（画像と説明文）を全て事前にホームページに公開している。しかしこれは印刷物をホームページ形式にしたに過ぎない。事前に資料を読ませておいて、教室では質疑応答のみを行うのが理想だと考えているが、現実には読んでこない学生が多く、これは資料の魅力の乏しさが原因である。現状ではライブで話しをしてから、その場での質問や提出書類による質問を成績評価に加味するという方法で、授業の双方向化を試みている。

スケッチや模型製作、動画編集、ホームページ作成などの実技については、その大部分の教材をオンライン化している。「景観デザイン特論」という 4 年生科目では、デザイン分野に力を入れてきた少数の受講者が対象であるため、「Web 教材を見ておけ」と指示すればうまくいく。しかし 2 年生科目では、専攻の全員が履修するため「その場でやってみせる」という手間をかけなければ学生がついてこないのが現状である。

しかし、同じ 2 年生科目の「マルチメディアプレゼンテーション」という演習では、「まずその場でやってみせる」ことは皆無で、全てが動画のマニュアルになっており、教室では質問に答えたり、修正の指示を出すだけで成り立っている。パソコンの使い方を教える方が、カッターナイフやマーカーの使い方を教えるよりも、オンライン化が容易な気がするが、これは前者がパソコンしか使わない演習である一方、後者は板や棒や刃物の使い方をパソコンで学ぶという設備環境の使いにくさが原因だと考えている。

最近では、タブレットを音声で操作することが可能である。動画の一時停止や巻き戻しなどを音声で指示できれば、壁面のディスプレイを見ながらテーブルで模型の作り方を学ぶというスタイルが実用的になるのではないかと考えている。

4. 長年の課題

オンラインの教育コンテンツを作成する技術的・時間的な制約は、著しく縮小しつつある一方、見てくれなければ何にもならないことには変わりはない。「馬を水辺に連れていけても、水を飲ませることはできない」というが、オンライン教育では「馬を連れて行く」ことすらできないため、まず「馬の喉を渇かせる」必要がある。そのためには、まず「水の旨さ」を体験させる必要があるのだが、これは未だに難しい。今のところ、自分が旨そうに飲んでみせるとか、旨そうに飲む上級生を見せつけるという方法を採用している。

キーワード 景観デザイン教育

連絡先 〒782-8502 高知県香美市土佐山田町宮の口 185 高知工科大学システム工学群

1年	CAD・図学	デザイン基礎
2年	マルチメディア プレゼンテーション	景観デザイン 室内環境デザイン 住宅設計
3年	景観デザイン演習	建築デザイン演習 木造建築設計 建築スタジオ演習
4年	卒業設計	建築デザイン特論 環境建築デザイン
大学院	構造と意匠	建築設計論 環境建築デザイン特論 修士論文

図1 高知工科大学のデザイン教育の構成

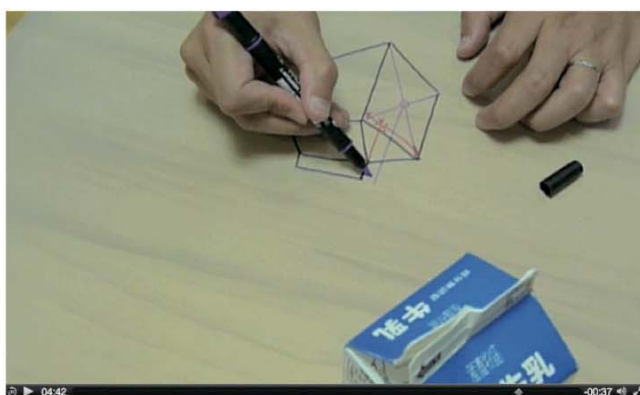


図2 スケッチの基礎的描き方のビデオ教材



図3 植栽の模型の作り方のビデオ教材

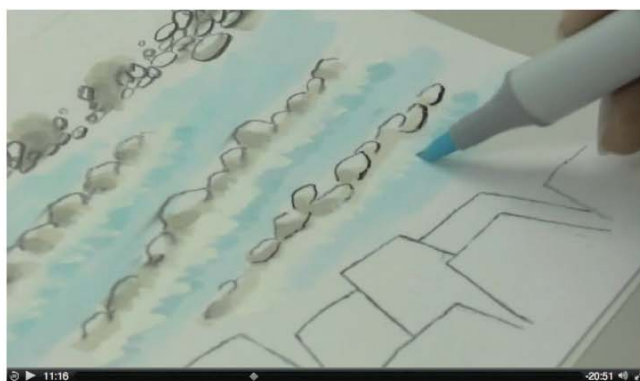


図4 河川のスケッチの描き方のビデオ教材



図5 設計演習での模型作製

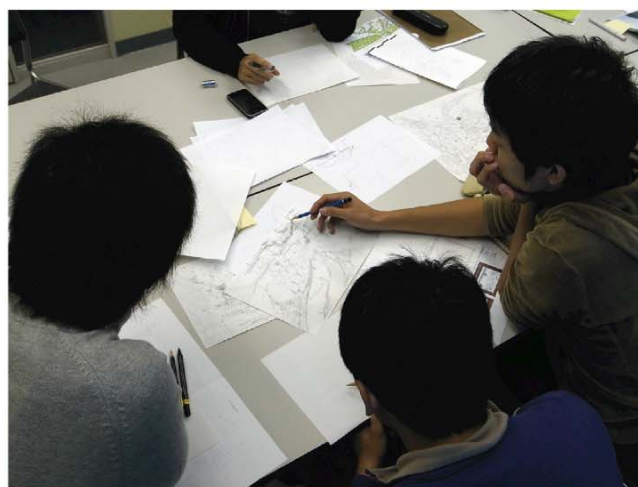


図6 設計演習でのスケッチによる検討



図7 ウォークスルーアニメの動画編集のビデオ教材



図8 写真の調整のビデオ教材