

【説明資料】 発明・工夫作品コンテスト 製作の動機または目的, 利用方法, 作品自体やその製作過程で工夫したことを, 文章, 写真, 図などで説明。この用紙1枚に記入後, PDF ファイルを作成。

学校名	九州産業大学	個人・グループ名	景観教育タスクフォース (教職課程講義履修者)	作品名	Water Front City もし、きみが市長だったら…。 都市景観をテーマとした環境教育ワークショップ —教育マテリアルの開発と教育プログラムの実践—
-----	--------	----------	----------------------------	-----	--

1. 作品製作の背景、目的および工夫

九州産業大学は、文部科学省学術フロンティア事業共同研究プロジェクト「人間環境系の媒体としての景観プロセスに関する学際的研究」を実施しており、私たち、景観教育タスクフォース（工学部建築学科2年・教職課程講義履修者）は、諫見泰彦専任講師のもと、研究テーマの一つである「都市景観をテーマとした環境教育ワークショップの実践と評価」に取り組んでいます。この研究は「環境の世紀」といわれる今日、都市化に伴う生活環境の劣化や地域の固有性の喪失が進む中で、次世代を担う小学生・中学生・高校生に、生産開発と環境保全の調和や、そのまちらしい美しい景観を考える意義を伝えることが目的です。「Water Front City もし、きみが市長だったら…」は、高校生を対象とした模擬講義や出張講義で行うワークショップのために製作した教育マテリアル・教育プログラムです。ウォーターフロントとは水辺を活かした都市デザインのことですが、人々の問題意識が薄く大変汚れている水辺も少なくありません。この作品は、模型を使って都市をデザインするという簡単な作業で、高校生が水辺に問題意識を持つことの重要性を楽しみながら学べるように工夫したものです。



CG でデザインされた模型の外観

2. 製作過程（教育マテリアルの開発）

教育マテリアルである縮尺 1:500 の建築模型（住宅・オフィスビル・病院・警察・消防など）は、CG でリアルにデザインされた外観をプリントした用紙を、スタイロフォームに貼って製作しました。ホワイトボードを敷地として利用するために、模型の底にマグネットシートも貼りました。また道路・鉄道・公園・河川・池などの模型もマグネットシートでつくりました。模型の数は1,000 個以上にもおよび、製作には約2ヵ月を要しました。ワークショップは、高校生にイメージする水辺の都市を自由にデザインしてもらい、私たちがなぜそこにその建築をおいたのかなど高校生に質問するスタイルとしました。これにより高校生が自ら考えながら作業ができ、手を動かすことにも楽しさが感じられるのではないかと思います。



スタイロフォームを使った模型製作

3. 利用方法（教育プログラムの実践）

ワークショップは原則 50 分間で展開するものとし、教育プログラムは次のように実践することにしました。導入(10分)：自己紹介の後、水辺を活かした都市をデザインすること、高校生が市長になること、建設費を予算内に収めることなど、ワークショップの説明を行います。展開1(5分)：私たちがサポートし、高校生が都市デザインの構想を考えます。展開2(20分)：高校生が教育マテリアルである模型を使って、都市をデザインします。展開3(10分)：デザインした都市をビデオカメラで撮影し、スクリーンに投影（スケール感がなくなりリアルに見える）して高校生が景観を考えます。まとめ(5分)：水辺に問題意識を持つことの重要性を説明します。実際にワークショップが始まると、最初は恥ずかしがり高校生の手が動いていませんでしたが、私たちと言葉を交わすことで景観に対し自分の考えを持ち、高校生も楽しみながら作業を進めました。



高校生による水辺の都市デザイン

4. 作品への学習者（高校生）の評価

ワークショップの指導者を務めて私たち自身が学んだことは、教えるということは、実は教えるより学ぶことの方が多いということでした。また学習者（高校生）と言葉を交わすことの大切さも感じました。私たちは、この経験を将来教師になったときに活かしていきたいと考えています。なおワークショップにはこれまで84名の高校生が参加し、81名から終了後のアンケート調査の回答を得ました。このうちワークショップがおもしろかったと回答した高校生は76名(93.9%)、どちらともいえない4名(4.9%)、おもしろくなかった1名(1.2%)でした。感想文の中に次のような記述もあり、作品が都市景観をテーマとした環境教育、また水辺への問題意識を育む教育マテリアル・教育プログラムとして効果があったと考えられます。



私たちと言葉を交わしながら進行

- ・水辺に建物があるから水が汚れると思っていました。学習で逆の考えを学びました。模型を使い簡単に都市ができ、わかりやすかったです。
- ・港湾のウォーターフロント開発を工業高校の課題研究でも行っています。それがより深まったことをしていたのでとても関心を持ちました。
- ・水辺の都市をつくることは考えたこともありませんでした。都市の景観を低い角度のカメラで見ると、全く違っていておもしろかったです。
- ・景観問題に興味がありますが、水辺を活かした都市デザインについては今まで考えたことがなかったので、この学習を体験してよかったです。
- ・模型を使って希望通りの都市をつくることができ、とても勉強になりました。やりたいことを自分の目で見て体験できたので楽しかったです。
- ・水辺を活かした都市デザインは難しく大変でしたが、楽しく都市について考えることができました。景観の見かたも変わっていきそうです。



模型を撮影/敷地はホワイトボード



スクリーンに投影して景観を考える



水辺に問題意識を持つ重要性を説明



開発した教育マテリアルは建築模型など 1,000 個以上におよび



実践した教育プログラムで高校生が作った都市デザインの例

① この作品については、第19回日本産業技術教育学会九州支部大会・教材開発シンポジウム（2006年10月14日・福岡教育大学）にて研究発表を行いました。
 ② この作品については、URL <http://www.isami.info/lets/> において、模擬講義での教育プログラムの実践状況を、動画（6分間に短縮）でご覧いただけます。