

■ 愛知教育大学 教育学部

愛知教育大学は、教員免許の取得を卒業要件とする教員養成課程（初等教育教員養成課程，中等教育教員養成課程，障害児教育教員養成課程，養護教諭養成課程）と，教員免許を課さないで教養を学ぶ学芸課程（国際文化，日本語教育，共生社会，スポーツ・健康，造形文化，情報教育，環境教育）から成る，1学年875名の教育学部の単科大学です。

ここで取り上げるデザイン教育とは，教員養成課程で図工・美術を専攻する学生に対して行っている教育方針と教育内容についてです。本学は，初等課程・中等課程ともに入学の時点から教科専攻制を敷いていますので，図工・美術専攻の学生は1学年31名（初等課程25名，中等課程6名）の教育組織です。

■ デザイン思考の一般化は教育現場から

言うまでもなく「デザインすること」とは，単に外観だけを扱うものでも，視覚だけを扱うものでもありません。しかし，一般認識としてのデザインは，装飾やレイアウト，拡げてほしいポスター制作のレベルです。これらの認識は，従来のデザイン教育に根本的な問題が在ると考えます。

学校教育における「デザイン」は，「(図工)美術」の一領域として扱われています。さらに問題なのは，「バウハウスの基礎課程」のみを永年に渡り「デザイン」として採り入れてきたことです。この内容の大体の拠り所となっているのは「構成教育（平面構成・立体構成）」です。教員養成大学である本学の学生までもが，この認識をもって「デザインとは…」と妄信し，小・中学校の教育現場に立つならば，限定的なデザイン観を子どもたちが受け継ぎ，その認識が社会に再生産されてしまいます。

デザインを領域に含む「美術」という教科は，教育現場においては周辺の役回りを余儀なくされる傾向にあります。しかし，「デザイン教育」を，本来のマネージメント（①市場を観察し，②問題点を明らかにし，③課題を抽出し，④その課題の解法を発見する）の「⑤造形思考プロセス」と捉え直しますと，教科としてではない「学際的な学習システム」が成立します。

■ 本学でのデザイン教育の実践

本学で上記のマネージメント思考を実践している具体的な科目は，専攻科目としては「デザイン実技Ⅱ」（2年生・後期）と「デザイン制作Ⅰ」（3年生・前期）になります。

〈デザイン実技Ⅱ〉

世の中の全ての知的生産活動に共通する基礎としてマネージメント思考に基づく「企画力」の養成を目指します。特定の商品化計画を念頭に置き，企画の道筋とデザイン活動の在りようを学修してもらいます。「企画」は市場（マーケット）を背景として成立します。独りよがりや単なる思いつきでは成就しません。この授業では，多くの人に共感が生まれる企画の「物語」づくりを，下記のプロセスで学修していきます。この企画生産プロセスをデザイン活動と呼びます。

1. 丹念な市場観察活動（足と眼を使う。インターネットを使わない）
2. 問題点を発見し，解決すべき課題を抽出（紐解く：「何を考えるか」を考える）
3. 課題を解決するための構想を練る（着眼：「気付き」センサー稼働）
4. コンセプトの発見（戦略：「四葉のクローバー」を探す）
5. 三方よし（「買い手によし，売り手によし，世間によし」）

〈2003年度テーマ〉差別化が難しい「牛乳」の商品化計画を行った

〈2004年度テーマ〉液体石鹼に市場を押された「固形石鹼」の蘇生企画を行った

〈2005年度テーマ〉「スナック菓子」の売上げアップの企画を行った

〈デザイン制作Ⅰ〉

自分たちでテーマを設定し，その「企画」を昇華する「情報編集力」の鍛練を行う。

1. グループによる「小冊子」の出版企画
2. オンデマンド出版を通し，編集テーマが一つの「出版物」に仕上がっていく過程を実践
3. その出版を告知するための広告コミュニケーションを企画