

<活動の概要>

科研を中心に本年度活動した。

科研「ヴィジュアルリテラシー普及にむけた基準策定とツールの開発」を3ヶ年実施する中の3年目において、ヴィジュアルリテラシーへ向けたツール開発と調査、それらに関する研究会を実施した。

共同研究はコロナ禍によってキャンセルとなった。

子どもに向けたヴィジュアルリテラシー&プログラミング思考実践として、根尾小学校、愛知県児童総合センターなど予定していたがキャンセルとなった。

社会活動として、非常勤講師として、名古屋工業大学にて「技術戦略特論」の講義を実施した。また、大学間連携として昨年度に引き続き「クリスタル広場ビジョン7大学連携企画LED. 実行委員会 (Leading Educational group for Display research)」を実施した。

<学内活動>

1 科研：「ヴィジュアルリテラシー普及にむけた基準策定とツールの開発」

ヴィジュアルリテラシー教育をひろく社会に普及することを目指して、調査をおこない、ツールを開発し、基準を策定することである。今日、インターネットやSNSといった電子メディアを通して、多様かつ大量な視覚情報が絶え間なく私たちに送られてくる。その読解と活用は日常生活において一層重要性を増している。欧米における普及に比して、日本では、市民の理解は遅れている。本研究グループがこれまで進めてきた、大学におけるヴィジュアルリテラシー教育に関する成果をふまえ、企業、地域、中等教育へと展開する。国内外の事例を文献と訪問によって調査し、実践方法を議論し、ツールを開発する。そして、ヴィジュアルリテラシー普及のための基準を策定する。

1.1 研究会

第1回研究会

日時：2020/04/18

場所：名古屋芸術大学西キャンパス

第2回研究会

日時：2020/06/07

場所：オンライン

第3回研究会

日時：2020/9/12

場所：オンライン

第4回研究会

日時：2020/11/14

場所：名古屋芸術大学

第5回研究会

日時：2021/01/31

場所：オンライン

1.2 ヴィジュアルリテラシー国際シンポジウム 2020

講演：ジュリア・ロックハート

日時：2021/02/08

会場：オンライン

1.3 冊子作成：プロトタイピングへ向けたアイディエーション

「ワークショップツールブックレット」

制作：2021/03/19

1.4 学会発表「日本デザイン学会第 68 回春季研究発表大会」

題目：プロトタイピングへ向けたアイディエーションツールの検討

著者：鈴木宣也

日時：2021/06/25 ～ 2021/06/27（予定）

会場：長岡造形大学（オンライン）



2 子どもに向けたヴィジュアルリテラシー&プログラミング思考実践研究

プログラミング教育が 2020 年に小中学校に導入されようとしている。プログラミング教育は、論理的な思考や問題解決力の獲得や、情報通信に関するエンジニアの不足に対応するなど期待されるところではある。一方で、言語的なプログラミングの習得を小学生からする必要があるので疑問が残る。それは「物事を学ぶには適切な年齢がある」という点である。これについて何ら議論も研究結果も出でおらず、子どもを被験者とした実験とも捉えられる状況だ。「Screen Scholed」には、教育現場におけるテクノロジーの使用が子どもに与える影響をまとめている。その中で、集中力、社交性、批判的思考、問題解決といった子どもの能力が著しく下がっているとの指摘がある。メディアを再考しながら子どもへ向けたワークショップについて検討した。

2.1 メディア実験室

「unlearn」という言葉がある。既成の知識を得るのではなく、学ぶのは逆の方向を志向して、そこから離れてみることを意味する。小学校にあった理科実験室には、好奇心が旺盛で、怖いもの見たさの子どもには、密やかな魅力に満ちていた。そこは手際よくまとめられてはいるけれど味気ない教科書を使った学びとは違って、一人一人が何かを発見できそうな、今にして思えば「unlearn」な場所であった。この「メディア実験室」も、コンピュータが並ぶ、すまし顔の空間ではなく、まだまだ得体のしれないメディアなるものを実験してみようというお部屋である。今年度はコロナ禍のためキャンセルとなった。

2.2 修了展示発表会「修了研究を深掘り！トークセッション」

「#02 工藤恵美 x 星安澄 コロナ禍とワークショップ」

実施日時：2021/02/12,19

場所：オンライン

メンバー：工藤恵美、星安澄、鈴木宣也

2.3 情報科学芸術大学院大学紀要 第11巻

特集 イアマスの子ども向けワークショップ

《からだ de バンド》について 星安澄、鈴木宣也 p.124-127

《サウンドボックスー音を捕まえる》について 星安澄、鈴木宣也 p.128-129

《ゴムの森ー身体を使ったプログラミング体験》鈴木宣也 p.130-132

3 学外プロジェクト：「クリスタル広場ビジョン7大学連携企画 LED. 実行委員会（Leading Educational group for Display research）」

名古屋の中心として新しくなったクリスタル広場は、LED柱によるディスプレイ空間として生まれ変わった。これまでの平面大型LEDディスプレイとは異なり、柱4面をディスプレイとした立体感のあるオブジェと表示装置を組み合わせた新しい映像装置が設置された。4本の柱により映像空間が作られ、公共の場において新たな映像空間体験のできる貴重な場でもある。そのような新しい映像空間の可能性を念頭に、愛知・岐阜の映像メディアを専門とする7つの大学が集まり大学間連携し、それぞれの学生がこのLED柱を使った思い思いの表現へ取り組み、65作品が集まった。実験的だが新たな表現媒体へ学生が触れる良い機会であるとともに、クリスタル広場を訪れた方々へ新たな体験を提供する。



日時：2021/01/14-2021/02/05

場所：クリスタル広場ビジョン

参加大学：

- ・愛知県立芸術大学
- ・愛知淑徳大学
- ・情報科学芸術大学院大学
- ・椋山女学園大学
- ・名古屋学芸大学
- ・名古屋芸術大学
- ・名古屋造形大学

<学外活動>

1 名古屋工業大学大学院「技術戦略特論」

日時：2020/04/1-2020/08/31

内容：建築・デザイン学科と情報工学研究科のコラボレーションによりプロトタイプを作成するプロジェクト。互いの理解を深め、デザイン思考のプロセスを実施し制作を体験。

<社会活動>

1 ぎふメディアコスモス運営委員会委員

2 NPO 法人うめの森ヴァルドルフ子ども園 理事