
e 授業マナー向上プロジェクト

「マナ変展」

第1章 プロジェクトの概要など

(1) プロジェクトの目的

本研究の目的は、京都教育大学の学生の授業マナーの向上を、美術作品によってはかろうとするものである。

今や、スマートフォンの普及率はめまぐるしく上昇し、学生の9割以上がスマートフォンを持っていると言われている。しかし、気軽に調べものをしたり、諸連絡が取りやすくなった一方、「スマホ依存症」と呼ばれるスマートフォンが一日中手放せない人が増えているという。歩きスマホの問題など、使う側の節度や管理が社会全体で問われているといえよう。

本大学でも、講義を真面目に取り組む学生がいる中、講義そっちのけでスマートフォンを触っている一部の学生を見かける。他にも、講義中の私語や、居眠りなど、まるで休み時間のようによく勝手に振る舞う学生が、一定数存在することに強く問題意識を感じていた。自主性を求められる学びのなかでは、ありうる態度の1つなのかもしれない。しかし、漠然とであればどうか。将来教員となり、日々の授業の中で、かつての自身と同様の私的な行為にふける学習者を目にし、指導をする資格はあるのだろうか。今、授業マナーについて、改めて問い直したいと考える。

(2) プロジェクトの方法

この目的を達成するために、「マナ変展」と題し、授業マナーの向上をテーマとした作品展を実施した。①学生たちが作品を見ることで、己の行動を振り返り、授業にやる気をもって臨むことのできる②作品自体に楽しさや美しさなど、

魅力あるものに仕上げる という二つの側面を持った作品作りに取り組んだ。

(2) 代表者及び構成員

・代表者

秋岡真奈美 美術教育専修 2回生

・構成員

村田 遼平 家庭教育専修 2回生

村井 隆人 国語教育専修 2回生

沖見かれん 美術教育専修 1回生

門前 斐紀 美術教育研究生

坂 成美 美術領域専攻 2回生

平田 健輔 美術領域専攻 2回生

安田 陽介 美術領域専攻 1回生

(3) 助言教員

小林良子先生 (美術科)

第2章内容及び実施経過など

(1) 実施計画

7月 制作者を募集する

8月 ミーティング

9～10月 各自で作品制作

11月 作品展示
講評会

(2) 作品展の詳細

名前：～授業マナーどやねん～「マナ変展」

期間：平成26年11月7～17日

場所：C棟ロビー

宣伝ポスター：



展示場所のC棟ロビーは、講義の合間に人が集う休憩スペースであり、校舎内を移動する際に、自然と目に入ることをねらいとした。

開催期間については、地域からも多くの来場者のある藤稜祭の期間3日間と、藤稜祭後、通常授業が開始してから約1週間設置した。

期間中はアンケート箱を設置し、来場者に協力していただいた。項目は、①普段の授業で学生の授業マナーが悪いと感じることがあるか(はい/いいえ)②授業マナーについて考えること(自由記述)③作品展の感想(自由記述)である。藤稜祭期間はできるだけ作者が在中し、来場者と対話をしながら鑑賞した。

第3章 プロジェクトの実施結果

(1) 出展作品の紹介

『題名』 作者

サイズ 縦×高さ×奥行き 主な材料

コンセプト の順で記載している。

①『スマホのスマ子ちゃん』 秋岡真奈美

30×40×20 cm 石粉粘土、パネル、アクリル絵具
スマートフォンの隅に座る女の子の像を制作した。授業中、隣でスマホを触っている学生がいたときの気持ちをスマ子ちゃんのムスとした表情に託した。



②『またあとでね』 秋岡真奈美

40×80 cm イラストボード アクリル絵具
母カンガルーが、スマホの使用を「またあとでね」とたしなめている様子。



③『見つめる見られる』 秋岡真奈美

40×40×70 cm アルミ板、椅子、スプレー
将来、子どもたちに指導をする立場となることを見据えた行動を心がけて欲しいという意味を込め、目線を感じる椅子を作成した。



④『休み時間にやろう』 秋岡真奈美

50×80 cm 材料：パネル、アクリル絵具
時と場所をわきまえてほしいという思いを込めた。わかりやすさを重視した。



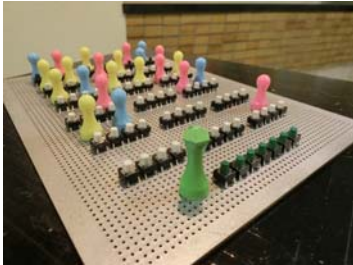
⑤『講義中はおやすみモード』 秋岡真奈美

40×20×10 cm パネル、布、本、ビニール靴
机の上にスマートフォンを出すと、気になってつい触ってしまう。透明なかばんの中に寝ているスマホを入れて透けて見えるようにした。



⑥『席取りゲーム』 秋岡真奈美

5×15×20 cm 基盤、タクトスイッチ、駒
講義室の席が、いつも後ろの方から埋まってい
いき、前列は空いたままになることをゲームに
例えた。授業への消極的な姿勢の現れである。



⑦『つながりたい♡』 秋岡真奈美

40×50 cm キャンバス アクリル板、手袋
いつでも誰とでも、つながっていたいスマホ
を手放せない、スマホ依存症をテーマにして制
作した。



⑧『ふおくぼん』 村井隆人 (短歌) 秋岡真奈美
材料：ベニヤ板、黒板塗料、チョーク

スマートフォンを黒板に見立てた。画面には、
今日の短歌と題し、マナー向上に訴える短歌を
ほぼ日替わりで書き換えた。

- ・うろこぐも 一つ一つがきみを待つ
こどもの笑みになりそな三限
- ・ゆっくりと 先生になるきみたちの背中
いつになったらのびる

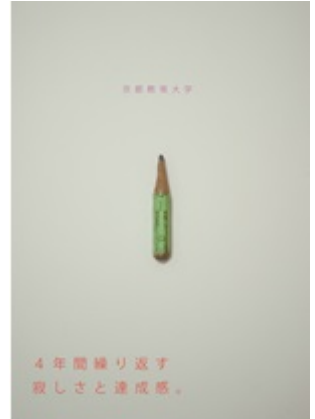


⑨『寂』 村田遼平

51×72 cm ポスター2枚組

コピー「4年間繰り返す 寂しさと達成感」

鉛筆が使っていくと、縮んで小さくなっていく寂しさと、学んでいくことで得る達成感という二つの感情を写真に込めて表した。



⑩『vandalism 2』 村田遼平

36×25×5 cm 漫画 インク

娯楽の象徴ともいえる漫画雑誌に、学生が将来所得する教員免許状を組み合わせている。



⑪『vandalism 1』村田遼平

10×15 cm ポストカード 300 枚、壁面
講義室の風景と、「Don't let me down」（訳：が
っかりさせないでくれ）というコピーを組み合
わせた。作品を柱を中心にたくさん貼りつける
ことで、空間を生かした展示方法になった。



⑫『執着の合間』沖見かれん

160×97 cm キャンバス 油絵具 透明ジェッソ
初めて大学に訪れた際に印象に残った景色であ
るといふ学内の時計台を眺めるスケッチをもと
に、線を抽出し独自の色合いで描かれた。



⑬『月の音』門前斐紀

30×30 cm 丸形キャンバス アクリル絵具
小学生のころ、授業に退屈した時に、よく昼
間の白い月を眺めていたという記憶を元に制作
された。



⑭『ブックベア』門前斐紀

100×50×40 cm ビニール 紙
本を読み、食べることで、生きている熊。中
身のシュレッターにかけた紙は、大学の研究室
から集められた。



⑮『Subjects』門前斐紀

10×15 cm以内 キャンバス アクリル絵具
それぞれ、美術・理科・音楽の教科のイメージ
を広げ、色や形に抽象的に表現している。



⑯『Wonder』坂 成美

130×89 cm キャンバス アクリル絵具 パス
学業は日々の積み重ねである。モチーフは学
内に落ちていた落ち葉であり、画面に重ねられ
た絵具の跡を残すように、制作した。



⑰『貝フォン5』平田健輔

30×20×5 cm 石粉粘土 絵具 ケース

貝型のスマートフォンケース。授業中、スマートフォンをこのケースに入れることで、目立ち、かさばるため、あえて使いにくくなるケースを想定して作られた。



⑬『吸魔取電話-SMART PHONE-』安田陽介
60×70×50 cm 粘土 絵具 紙 針金
画面に体が吸い込まれていく様を、人物の動きにこだわって表した。画面ばかり見ず、「前」を向け、という思いをこめた。



(2) 作品について

作品を募集するにあたって、授業マナー向上を呼びかけることをテーマにすること以外特に条件は設けず、表現形式は自由として作品を募ったところ、表現形式、アプローチの仕方がさまざまのものが集まった。大きくわけて二つの方向性が見られた。

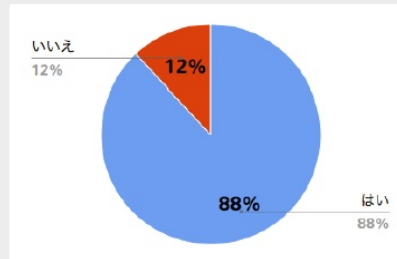
- ①逸脱行為に対して、絵や立体、言葉を用いて、直接的に問いかけるような表現の仕方
 - ②大学や、授業、スマートフォンそのものをテーマに間接的に投げかける表現の仕方
- 鑑賞者に伝わりやすいデザイン的な作品だけでなく、意味を想像させるような作品が同じ空間の中にあり、表現に幅のある作品展となった。

(3) アンケートの結果

計 42 人の来場者に協力して頂き、アンケー

トを集計した。まず項目①「京教で授業を受けたことのある方に質問です。自分や周り普段の授業で学生の授業マナーが悪いと感じることがありますか。」という質問に対して、33 票の回答を得た。82%の回答者が「はい」と答え、京教生の授業マナーに問題を感じているという結果になった。

Q. 授業マナーが悪いと感じたことがありますか



《授業中に学生のマナーが悪いと感じたことが、あると答えた回答者の意見》

- ・気をつけているつもりですが、「まだかな」と時計代わりにスマホを見ることがあります。しかし、最近まわりの態度のひどさは感じます。(4回生)
- ・私語が多く感じます。あと後方にすわる人多すぎ。(5回生)
- ・寝るのは自己責任ですが、人に迷惑をかけないでほしい。(2回生)
- ・集団で受けている人たちが、講義ではなくおしゃべりに来ているのをみると悲しくなります。おしゃべりが講義より必要なのか、しっかり考えて欲しい。(卒業生)
- ・学生当時は、授業中別のことをやっている子やスマホを見ている子を見てもうるさくなければいいやと思っていた。しかし、教員になってみて、そういう姿を見ると、やる気がなくなるし、どっとつかれがでます。(卒業生)
- ・大講義室の広い教室だと私語が目立つ。(4回生)
- ・1、2回生が騒いでいる。でも自分もそうだったから…とあきらめている部分もある。(3回生)

- ・講義中に隣の席でスマートフォンとさわられると気になる。でも隣に座るのはだいたい友人なのでぐちぐち言えない。(2回生)
- ・授業中に黒板をスマホを使って写真を撮っている人が気になります。板書は最後に撮ればいいと思っているのか、授業の終わりに来る人もいるので、他の学生と同じように出席を扱うのは、どうかと思う。(院生)

《いいえと答えた回答者の意見》

- ・目立つようなことがあまりないのでマナーを守っていない人がいるのかよくわからない。ただ、授業中にスマホを見たり、別の授業のレポートをしている人はよく見かける。(1回生)

《作品展について寄せられた意見》

- ・普段通るロビーに展示があると、見に行きやすくてよい。日常の中にアートがあるようで面白い。(院生)
- ・一般社会でも問題になっていると思われるマナーに関するテーマを作品に昇化していて興味深かった。(その他：保護者)
- ・もっと宣伝してはどうか。(3回生)
- ・近隣の小学生に大学生の授業を見てもらってはどうか。(院生)

第4章 まとめと今後の展望

(1) 研究の成果

今回の作品展に寄せられたアンケートの結果からも、学生自身も、自分たちの受講マナーに対して、問題意識を感じていたことが明らかになった。スマートフォンの使用や私語に対してもストレスに感じている学生が多く寄せられた。場をわきまえない短絡的な思考の学生によって、真面目に授業を受ける学生がストレスを抱えていたり、授業への意欲を低下させている要因になっていることが推測される。

作品を設置することで、マナー態度の向上に対して、即時的に効果があるとは言い切れない

が、今まで日常化していて見過ごされてきた授業マナーに関する問題を表面化させる取り組みになった。

また、今までの美術科で企画した作品展示はD棟付近で行うことが多く、一般の学生たちの目には、つきにくい場所にあった。今回の「マナ変展」では、移動中に作品が自然と目に入ったり、インパクトの強い作品に思わず足を止める学生の姿が見られた。このため、美術にあまり興味のない学生に対しても、「さまざまな表現ジャンルの美術作品の面白さ」に出会うきっかけとなり「授業マナーの向上」に何らかの働きかけができたのではないかと考える。

(2) 今後の展望

この授業マナーを啓発する活動を、一過性のもので終わらせてしまうのではなく、大学全体で継続的に取り組んでいく必要があると考える。これから、さらにスマートフォンや電子機器が便利になり普及していくことは避けられないだろう。黒板の板書をせず、スマートフォンの写真撮影で済ませることや、授業に関することを授業中にスマートフォンで調べることなど、何をマナー違反とするかの線引きも曖昧で難しくなっている。だからこそ、スマートフォンの使用マナーについて、学生が考えたり話し合う機会が必要ではないだろうか。その際、「教員養成大学に通う学生」としての、日々の行動や振る舞いが、将来の自身の教師像につながっていくという意識を持たせることが、解決への糸口の一つになるのではないだろうか。

また、大学の講義を受け持つ先生方にも更に授業の質を高め、受講マナーについてルールをあらかじめ決めておくことも、マナー向上につながる取り組みになるだろう。

今後、学生の側から、今回の研究のような作品展でのアプローチ以外にも、さまざまな取り組みが生まれることを期待している。