

グラフィックデザイン教育におけるルーブリックの活用について～2

About utilization of Rubric in graphic design education -2

齊藤 克幸

Katsuyuki SAITO

キーワード：グラフィックデザインⅠ、Ⅱ・デザイン映像・ルーブリック・美術教育

はじめに

筆者は「グラフィックデザイン教育におけるルーブリックの活用について」*1で、本学美術科基礎実習「デザイン・映像」の授業の中でルーブリックを試みに活用した事例を発表した。ここでのルーブリックの活用は、教員が学生の作品を評価するためではなく、学生自身の振り返りが主な目的である。そのため学生の自己評価に任せる方法をとっているが、2017年度に引き続き2018年度も同科目において同じルーブリックを活用し、2年に渡っての結果が蓄積されたことから、これらを比較し、その結果について考察した。

1 基礎実習「デザイン・映像」におけるルーブリック活用実践

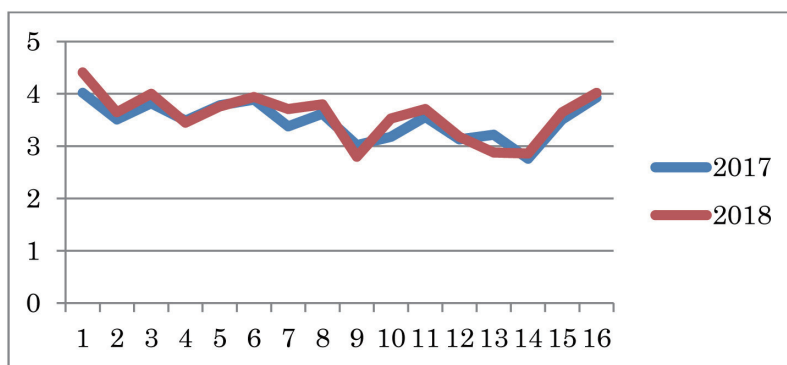
対象科目は2018年度美術科教育課程の中の、1年前期開講科目「デザイン・映像」*図1である。この科目は「絵画・マンガ」、「工芸」などと共に1年前期に、基礎実習と称して全員が履修する選択必修科目である。つまり、まだ専門のコース（日本画、洋画、グラフィックデザイン、工芸デザイン、映像・アニメーション、マンガ・キャラクター）に分かれる前の学生が多様な造形の訓練をすることを目的とした科目であり、それぞれの分野に関する経験があまり無く不慣れな学生も少なくないことから、授業の目標（課題の意義＝ねらい）を明確にし、それを振り返るためにルーブリックを活用することに向いており、また、これを実施する必要性のある科目であると考えたため、2017年度から実施している。課題説明プリント*図1には、課題のねらいを明記し授業の最初に丁寧に説明し、授業終了時にはルーブリックを活用し、その達成度合いを学生自身が自己診断する仕組みである。講評会終了時に振り返りのためのプリント＝調査用質問紙*図2を配布し回答させた。実施方法の詳細は、「グラフィックデザイン教育におけるルーブリックの活用について」*1による。

2 集計結果

集計は、各観点の尺度毎に学生が自己評価して記入した1～5のポイントを平均した。2017年度と2018年度の結果を一覧表にしたものが*表1である。観点は1～16まであり、それぞれA～Fの大項目に分けてある。大項目のポイントは各観点の平均である。また、*表1の結果を、ポイントの高い順に並べかえたものが*表2と*表3、グラフ化したものが*グラフ1と*グラフ2である。

表1

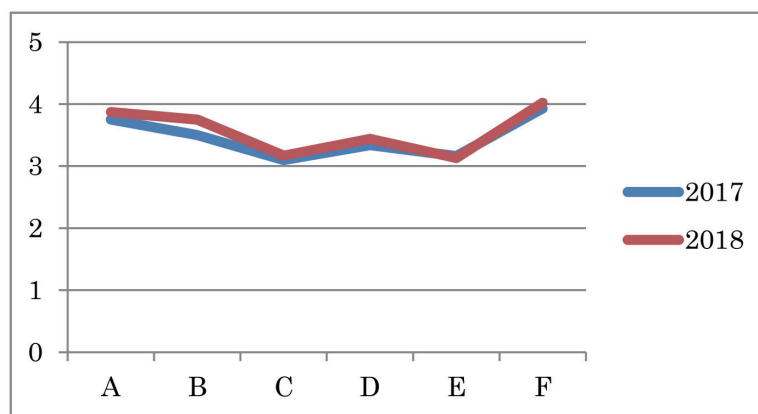
1～16が観点，A～Fが大項目	2017年度	2018年度
A：準備や制作姿勢について	3.75	3.87
1：必要な用具を，過不足なく用意できる	4.02	4.41
2：水張りが美しくできる	3.51	3.65
3：画面の枠線を，正確に中央に配置できる	3.82	4.00
4：机상을常に整頓して作業ができる	3.49	3.45
5：3時間の授業中，制作に集中できる	3.78	3.76
6：課題の意味を理解できる	3.89	3.94
B：造形表現（石ころ）について	3.50	3.75
7：石ころをよく観察し，その造形の面白さを作品に活かすことができる	3.38	3.71
8：石ころの造形が，なぜ面白いのかを考えることができる	3.62	3.80
C：構成（構図）について	3.10	3.17
9：10案以上を思い付き，アイデアスケッチを描くことができる	3.02	2.80
10：色面の面積対比・バランス等工夫した構成を考えることができる	3.18	3.53
D：配色について	3.34	3.44
11：色相・明度・彩度・対比・調和等工夫し意図的に考えることができる	3.56	3.71
12：全体に調和した，美しい配色ができる	3.13	3.18
E：制作について	3.16	3.13
13：彩色の仕事が丁寧で，むらなく美しく仕上げることができる	3.22	2.88
14：溝引きが無理なくでき，直線部分を美しく仕上げることができる	2.76	2.86
15：制作中しばしば離れた位置から作品を眺め，客観視し修正しながら作業できる	3.51	3.65
F：講評会について		
16：自分や他者の作品を客観的に見ることができ，長所や改善点が見える	3.93	4.02



グラフ1 (観点1～16)

表2 (観点1～16, ポイント順)

	1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位	8位	9位	10位	11位	12位	13位	14位	15位	16位
2017	1	16	6	3	5	8	11	2	15	4	7	13	10	9	12	14
2018	1	16	3	6	8	5	7	11	2	15	10	4	12	13	14	9



グラフ2 (大項目 A～F)

表3 (大項目, ポイント順)

	1位	2位	3位	4位	5位	6位
2017	F	A	B	D	E	C
2018	F	A	B	D	C	E

3 観点毎のポイントの結果について

(1) 2017年度と2018年度の結果がよく一致したケース。(ポイントの上位から)

観点1：必要な用具を、過不足なく用意できる この観点は、学生が授業を受けるにあたって最低限の基本的なことであり、これが両年度を通じて1位となっていることは当然であるが、実際には出来ていない学生も散見する。高校では美術を選択していなかった、または美術自体が開講されていなかったために道具をもっていない場合や、中高では材料などが学校から支給されることが多いことも関係していると思われる。

観点16：自分や他者の作品を客観的に見ることができ、長所や改善点がわかる この観点が両年度を通じて2位となっている。この観点は講評会での態度を問うものである。実際には学生が講評会で自分の作品を説明することは、まだまだ未熟であると言わざるを得ない。講評会で説明や発表をする際、学生はどうしても幼い子供のように振る舞う。しかし1年前期に開講される基礎段階の科目であることからすれば、これをきっかけに、今後少しずつ成長し、自分の作品についてより客観的に評価でき、説明できるようになればいい。基礎実習科目だけではなく、美術科では講評会に自分の作品について説明（プレゼンテーション）することは、アクティブ・ラーニングの観点からしても重要な取り組みとして位置づけている。

観点3：画面の枠線を、正確に中央に配置できる この観点は、本来ならやって当たり前の作業であるが、この課題を始めた当初（20数年前）から出来ない学生が少なからず存在した。以前はこのことも減点対象と見なしていた。何故なら画面を用紙の中央に配置することは、グラフィックデザインはもとより、基本的な造形という観点からしても、意識し行って当然の美学的行為（最低限の作法）であるからだ。しかし近年は課題プリントに、敢えてこのことを明記し説明している。そのためほとんどの学生が出来ているが、一部どうしても出来ない学生がいまだに存在する。

観点6：課題の意味を理解できる この観点は、課題説明や授業が進行する中でも必要に応じて丁

寧に説明していることから、上位3～4位になったと思われる。

観点8：石ころの造形が、なぜ面白いのかを考えることができる この観点は、制作や技術に関すること（出来るか出来ないか）ではなく考え方の問題であるため、比較的上位のポイントになった。なお、この課題のモチーフが何故石ころなのか、ということについても丁寧に説明しており、そのことも影響していると思われる。

観点5：3時間の授業中、制作に集中できる 1年生前期の授業であることも手伝い、実際に多くの学生が良く集中して制作している。この課題を始めた当初（20数年前）の方が騒がしかったが、学生の気質が変化しているようにも思われる。また筆者は、授業終了時に、そのことを学生に伝え、褒めるよう心がけている。

観点11：色相・明度・彩度・対比・調和等工夫し意図的に考えることができる この観点が8または7位となっている。大項目Cが構成について、大項目Dが配色について問うており、学生はどちらかと言えば、構成が苦手で、配色の方がまだしも出来ると感じているようだ。ただし配色の中でも観点11は、「～考えることができる」としてあるため、自身の意識の問題として捉えた場合には肯定的に判断することができ、比較的高い順位にある。その証拠に、同じ配色に関する問いでも、観点12は、実際に美しい配色ができたか否かが問われるため、低いポイントとなっており、この結果から判断しても、学生が正直にこのループリックに答えていると考えることができる。

観点2：水張りが美しくできる この観点が、8または9位となっている。この観点は、平均的に最も高いポイントとなった大項目Aの中では、下から2番目に低いポイントとなっている。実際、これが苦手な学生が多い。ただし、このような技術は、少し繰り返すことで簡単に身につくはずだが、それを克服しようとする意欲が感じられないのが残念である。

観点15：制作中しばしば離れた位置から作品を眺め、客観視し修正しながら作業できる この観点が、9または10位となっている。このことも制作上重要であるから、授業中頻繁に学生に対して声をかけ実施を促すが、この実に簡単なことを実際に出来る学生は少ない。今後は、一人ずつの学生にマンツーマンで対応し、作品を離れて見る習慣をつけさせるべきかもしれない。

観点14：溝引きが無理なくでき、直線部分を美しく仕上げることができる この観点が、15または16位となっており、両年度を通じて低いポイントとなっている。確かにこの技術には慣れが必要である。しかし水張り同様、少し練習すればだれでもできる簡単な技術であるはずだが、学生は、入り口の難易度が少しでも高いと、それを克服する意欲を持つよりも簡単に諦めてしまう傾向にあることが残念である。

(2) 2017年度と2018年度の結果がよく一致しなかったケース。

観点7：石ころをよく観察し、その造形の面白さを作品に活かすことができる 2018年度は7位、2017年度は11位となっている。ただしこの観点の入っている大項目Bの順位は、両年度とも同じである。

観点4：机上を常に整頓して作業ができる 2018年度は12位、2017年度は10位となっている。この観点は、当たり前で、ごく簡単なことであるにもかかわらず、両年度とも半分以下の順位となっており、なおかつ、大項目Aの中でも最低のポイントとなっていることは驚きであるが、整理整頓することが苦手な学生が多い。果たしてこのようなことまで指導すべきなのか。尤も、それが出来たからといって優れたデザイナーになれるとは限らない。

観点10：色面の面積対比・バランス等工夫した構成を考えることができる 2018年度は11位、2017年度は13位となっている。この観点が入っている大項目Cは、2018年度が5位、2017年度

が6位（大項目Cの中で最下位）と、両年度とも最下位を争う項目である。実際に学生は、構成を考えることが苦手である。授業では、この段階で悩んでいる学生には積極的にアドバイスするよう心がけている。このような課題を経験したことのない学生ばかりであるから当然の結果とも言える。

観点13：彩色の仕事が丁寧で、むらなく美しく仕上げることができる 2018年度は14位、2017年度は12位となっており、両年度とも下位のポイントである。これも学生が苦手とするところである。しかしこの点は、経験とともに自然に出来るようになりやすい。

観点9・10案以上を思い付き、アイデアスケッチを描くことができる 2018年度は16位と最下位、2017年度は14位となっており、両年度ともに下位となっている。これも学生が大いに苦手とするところである。グラフィックデザインにとっては、極めて重要なことであるから、このことを訓練する課題のあり方を工夫する必要がある。課題を学生に投げかけ、ただ「やりなさい」では済まないのが現実であるから、それに対応した教授方法が求められており、それに応えることこそが、美術科におけるアクティブ・ラーニングと言えるかもしれない。

4 まとめ

このループリックでは、大きく分けて6つの事（大項目A～F）を問うている。大項目のポイントの、2017年度と2018年度の結果を比較すると、折れ線の形がほとんど同じ傾向となっている。
*グラフ2 また最も高いポイントから順に1位から4位まで同じであり、5位と6位のみ食い違っている。
*表3 大項目CとEが下位となった理由は、観点9・10・13・14が、学生にとって難しいと感じるからであろう。

観点1～16についても、やはり2017年度と2018年度の結果を比較すると、折れ線の形が概ね同じ傾向となっている。
*グラフ1 また最も高いポイントの1位と2位が同じであり、3位～10位も、一部を除き近接している。

この二つの折れ線グラフの形の概ねの一致という結果から、このループリックの活用が、自己診断という方法ではあっても学生は正直に回答しており信用できると判断してよいと思われる。

おわりに

学生にとって美術の基礎の練習・訓練のための課題は、どうしても退屈で面白くなく苦痛なものとなってしまふ。それは音楽やスポーツにおける基礎と同様の状況と言うことができる。それだけに、その基礎練習の意味や目的を明確にして学生に説明することは重要である。ループリックを設定し、それを教員と学生が共有することで、一致した目標に向かっていけることが重要なのである。そのことで学生は、どういった努力が必要か、どうやって勉強すればいいのかを知ることができる。

さらに、ループリックを活用し分析することが、授業（課題）の方法の問題点をあぶり出すことにもつながっていることを発見した。美術を専門とする人間は、どうしても感覚的に表現してしまうから改善されにくい傾向にあるから、今後はループリックを授業改善にも活用したい。

■課題：色彩平面構成「石ころと直線5本を組み合わせて色彩平面構成を制作せよ」

制作条件

- B2パネルにケント紙水張りの上アクリルガッシュ（またはポスターカラー）で制作
- 画面サイズは、縦50cm×横35cm（画面はパネル中央に配置すること）
- 使用する絵の具は、有彩色3色（任意に選ぶ）と白黒の計5色とする（有彩色3色は似通っていない色彩を選ぶこと）
- モチーフである石ころは、何個使用しても構わない
- 直線とは色面の境界を指し、画面の端から端まで到達させ途切れさせないこと
- 直線部分はマスキングせずに溝引きで制作すること
- チャイニーズホワイトは使用しないこと ○白・黒のみで使用しないこと（グレーは可）

課題のねらい

造形表現（石ころ）について

- 自然によって偶然に作られた石の造形（形や色）の面白さや美に気付くこと
- それがなぜ面白いのかを考え、その面白さや美を自分の作品にうまく利用すること

構成（構図）について

- 画面のバランスや変化や面白さを考えているか

配色について

- 無計画に配色するのではなく意図的な配色を心掛けること（調和、コントラスト、グラデーションなどを意識すること）
- 混色によって生まれる中間色に多く触れその美しさに着目すること（石ころから見える色にも着目）
- 使用する色相を3色に限定しているが、様々な分量配分を変えた混色を試み、明度・彩度両方向に幅広く豊かな階調表現を可能にすること

制作について

- 制作する過程でアクリルガッシュ（またはポスターカラー）の扱いに慣れ画材の特性を理解すること（適度な水分量・ムラ無く美しくフラットに着色）
- 自己満足ではなく第三者の観点で作品を眺めること
- 作品を愛し作品全体を美しく丁寧に仕上げる意識を持つこと

作業行程

- 1：課題説明、用具説明、水張り、石ころのスケッチ、構成アイデアスケッチ
- 2：構成を完成させる（早い人は下描きをはじめる）
- 3：制作（下描き、早い人は着彩をはじめる）
- 4：制作（着彩）
- 5：制作（着彩）
- 6：制作（着彩）
- 7：制作（着彩）
- 8：講評会（作品右下に、鉛筆で学生番号と名前を必ず記入）

準備物

- アクリルガッシュ（またはポスターカラー） [色彩3色と白黒の計5色] と絵具皿、パレット（ペーパーパレット）
- 平筆、面相筆（面相筆を新規購入するなら「アルテージュ」が良い）
- クロッキー帳またはスケッチブック（他の授業と共通のものでよい） ○配色カード（色彩学で使用するものでよい）
- B2水張り用ケント紙1枚（パロンケント [本学売店で販売]） ○水張りテープ [本学売店で販売]
- アクリル定規（溝付き）45センチ ○溝引き用の棒（事務用ボールペンが最適）
- カッターナイフ（オルファカッターA型、NTカッターA-300等300～400円の定番品が丈夫で長持ち）またはハサミ
- その他必要に応じて、あらかじめ持っている用具があれば使用して差し支えない、B2パネルと刷毛と水入れは貸与します

図1「デザイン・映像」デザイン課題

2018年度 基礎実習「デザイン・映像」の「デザイン part」振り返り

■「デザイン part」の課題を終えた人は、下のルーブリックにチェックを入れて振り返ってみよう

「デザイン part」の授業概要

概要：石ころをモチーフにして色彩平面構成を制作します。石ころの造形的魅力を理解し抽出するため、じゅうぶんなスケッチを重ねます。やがて、ただの石ころに様々な造形的面白さや美を発見できるでしょう。それを基に構成や配色を計画しながら全体のイメージを作っていく完成させます。制作する過程でポスターカラーの扱いに慣れ、画材の特性を理解し、美しく丁寧に仕上げるコツを掴んでください。直線部分はマスキングテープに溝引きで制作します。

教育目標との関連：この授業では、造形表現における面白さに加えて緻密で几帳面な仕事の完成度の高さを求めています。このことは学生諸君にとって苦しい作業と映るかもしれませんが、特にデザインにとって大切な態度であり、このことをよく学んでほしいと願っています。

到達目標：石ころの造形表現が、観察に基づいて、その面白さを十分に表現できているか。構成・変化・リズム・バランス等工夫し意図的に考えられているか。配色・色相・明度・彩度・対比・調和等工夫し意図的に考えられているか。彩色の仕事が丁寧に、完成度高く美しく仕上げられており、余白まで神経の行き届いた制作をしているか。作品表現として、よく自覚して制作し明快なイメージをもっているか。

ルーブリック（各項目に対して該当する欄に○を記入し、現在の自分の状況を把握しよう／成績評価とは関係ありません）

観点と尺度	全然できない～ 非常にできる				
	1	2	3	4	5
準備や制作姿勢について					
必要な用具を、過不足なく用意できる					
水張りが美しくできる					
画面の枠線を、正確に中央に配置できる					
机を常に整頓して作業ができる					
3時間の授業中、制作に集中できる					
課題の意味を理解できる					
造形表現（石ころ）について					
石ころをよく観察し、その造形の面白さを作品に活かすことができる					
石ころの造形が、なぜ面白いのかを考えることができる					
構成（構図）について					
10案以上を思い付き、アイデアスケッチを描くことができる					
色面の面積対比・バランス等工夫した構成を考えることができる					
配色について					
色相・明度・彩度・対比・調和等工夫し意図的に考えることができる					
全体に調和した、美しい配色ができる					
制作について					
彩色の仕事が丁寧に、むらなく美しく仕上げるることができる					
溝引きが無理なくでき、直線部分を美しく仕上げるることができる					
制作中しばしば離れた位置から作品を眺め、客観視し修正しながら作業できる					
講評会について					
自分や他者の作品を客観的に見ることができ、長所や改善点が見える					

ルーブリックとは？ 達成目標の評価基準（何がどこまでできるのか）を表にしたもので、縦軸に観点（項目＝何が）、横軸に尺度（どこまでできる）のマトリックスで示すものことだが、上表では、わかりやすくチェックリストにしてある。

比治山大学短期大学部 美術科 1年次生 学生番号 _____ 名前 _____

SAITO Katsuyuki / Hijiyama Junior College Department of Fine Art and Design

図2 調査用質問紙

《引用・参考文献》

- *1 「グラフィックデザイン教育におけるルーブリックの活用について」比治山大学・比治山大学
短期大学部教職課程研究 第4号