

# 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

## About utilization of Rubric in graphic design education

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

比治山大学・比治山大学短期大学部（以下、本学）は、2014年度「大学教育再生加速プログラム」テーマⅠ（アクティブ・ラーニング）とテーマⅡ（学修成果の可視化）の複合型に採択された。<sup>\*1</sup>これをきっかけに本学では、2015年度から全学的にアクティブ・ラーニングへの取り組みが始まった。その際「4×3の比治山力」<sup>\*2</sup>と称する12個の汎用的な力を設定し、専門教育に取り組みつつも副産物として汎用的な力が育成されるとして、専門科目のGPAを「4×3の比治山力」のうち、いずれかの該当する能力にひも付けることによって、あたかも四葉のクローバの葉が開いていくように可視化する取り組みを行っており、このシステムは現在も稼働中である。<sup>\*3</sup>この時「4×3の比治山力」の、それぞれ12個の能力が具体的に何がどのようにできることが目標であるのかを示すものが、ルーブリックという一種の評価のための物差しであるという知見を得た。ルーブリックは本来、点数化しにくいパフォーマンスを評価するために考えられた物差しである。ならば点数化しにくい美術教育の中でこれを活用することは自然で有意義なことではないかと考え、本学美術科基礎実習「デザイン・映像」の教育の中で試みに活用した。

### 1 ルーブリックとは？

文科省用語集によれば “米国で開発された学修評価の基準の作成方法であり、評価水準である「尺度」と、尺度を満たした場合の「特徴の記述」で構成される。記述により達成水準等が明確化されることにより、他の手段では困難な、パフォーマンス等の定性的な評価に向くとされ、評価者・被評価者の認識の共有、複数の評価者による評価の標準化等のメリットがある。コースや授業科目、課題（レポート）などの単位で設定することができる。国内においても、個別の授業科目における成績評価等で活用されているが、それに留まらず組織や機関のパフォーマンスを評価する手段とすることもでき、米国 AAC & U (Association of American Colleges & Universities) では複数機関間で共通に活用することが可能な指標の開発が進められている。”<sup>\*4</sup>とある。つまり点数化しにくい結果を、できるだけ公平に評価するための物差しとすることができ、ペーパーテストを課すことが難しく不向きな、美術・音楽・スポーツまたレポート（小論文）などを評価するのに向いている。ルーブリックのメリットは、(1) 達成水準の明確化、(2) 達成水準の評価者・被評価者の認識の共有、(3) 評価の公平性の担保などがある。中でも(2)のように、教員と学生が、あらかじめルーブリックを共有しておけば、授業の目的や採点基準が明確になり、学生にとっては、どこに向かって頑張れば良いのかが明確になり教育効果の向上が期待できる。一般的なルーブリック

は、縦軸に観点、横軸に尺度を配した表で、観点ごとに段階的に難易度の異なる具体的な達成目標が記述される。また尺度の段階は任意に決定でき、「～できる」などの記述によって表現する。またその段階は、多すぎても実用的ではなく通常4～6段階程度と思われる。\*表1

表1

	尺度			
	易			難
観点A	～できる	～できる	～できる	～できる
観点B	～できる	～できる	～できる	～できる
観点C	～できる	～できる	～できる	～できる
観点D	～できる	～できる	～できる	～できる

## 2 美術教育の場合

昔から美術教員は、自身の経験や鍛錬の結果身につけた、表現に対する確信・信念に基づいて学生の作品を評価し採点してきた。評価される学生にとっては時に、教員の好みで評価しているのではないか、という疑いを持つ場合もあるが、斉藤は「美術科における作品評価の客観性について」\*5で、日本画・洋画・彫刻・デザインと異なる専門領域の教員9人に、同じ15作品を評価させ、どの程度一致・不一致が見られ客観的に作品評価ができていのか否かを調査した。この時、評価者が違っても評価が概ね一致したという結果を得ているとおり、ルーブリックのような目に見える物差しがなくとも美術教員は、信頼できる評価が実現できている。

例えばデッサンを評価する場合、いくつかの評価の観点が美術教員の頭の中にあり、それらに基づいて総合的に判断している。その観点とは、

観点1：構図

観点2：輪郭の正確性

観点3：遠近法（パース）の正確性・物が床に平らに乗っているか

観点4：明暗の調子・変化

観点5：物のディテールを表現するための細かな描写・描き込み・演出・心遣い

観点6：立体感・空間表現

観点7：質感・重軽量感表現

観点8：存在感＝見たままの光と影の現象のみに拘泥せず、それを乗り越えてモノとしてのカタチが描けているか＝貪欲な描写＝絵画的魅力

観点9：仕事の美しさ

観点10：技法に流されていないか（デッサン教室で中途半端に学んだ表面的受験デッサン）

などである。しかし上記の通り美術教員は、一々ルーブリックに頼ることはせず、飽くまでも総合的に判断しており、例えば観点2が不十分でも、観点8が優れている場合は高く評価される可能性がある。なぜならばデッサンにおいて観点8が最も重要で達成困難な課題だからである。また観点8だけは具体的に説明することが難しく抽象的な概念になってしまう。また観点10は達成目標ではなく、そうならないほうが望ましいことで、不達成目標である。さらに各観点は相互に関係しており、それぞれを単独で機械的に評価することが難しいという側面もある。デッサンに限らず美術教育の世界では多くの場合、作品をこのように評価してきた。しかし上記のような評価の観点を学生に取上げて示すというようなことを、今まであまり積極的にしてこなかったと言える。もちろんデッ

サンの指導の中で、そのつど、その学生の達成段階に応じて、その時に優先的に取り組むべき課題を示すことによって、学生の能力が向上するよう指導してきたが、上記のような達成すべき10の観点を、例えばプリントにして配布して示すというようなことはなかった。これでは経験の浅い学生にとっては大いに不案内なことであろう。尤も美術を学ぶなどということは学習者に、そもそも学びたいという強い動機が本来あってしかるべきだから、自主的に食欲に良いデッサンをたくさん見て、先生や上手な人が描いている背中を見て、自ら問題意識をもって、何より描きたいという本能的動機に基づいて取り組むことで自然と覚えていくものであるはずだが、短期大学という限られた時間の中で、またじゅうぶんな選抜がなされていないまま入学してくる学生に対しては、このような取り組みも必要となってくる。

### 3 基礎実習「デザイン・映像」における実践

上記(2)の、ループリックの達成水準の評価者・被評価者の認識の共有という機能を重視して、次のような取り組みを実施した。

対象科目は「デザイン・映像」\*図1とした。この科目は「絵画・マンガ」、「工芸」などと共に美術科1年次前期に、基礎実習と称して全員が履修する選択必修科目である。「デザイン・映像」は、15回のうち前半8回をデザイン、後半7回を映像(アニメーション)の課題を行う。デザインの課題は色彩平面構成を行っている。色彩平面構成は、以前から美術系大学の、主にデザイン教育の基礎または実技試験科目として、よく用いられてきたもので、学生にとっては構成力や配色感覚を鍛錬することができ、教員側からはそのセンスを見ることができ、デッサンと並び美術系大学教育における一般的で基本的な課題として重宝されてきた。ただしデッサン同様、いやそれ以上に作業内容が抽象的であるため、学習者自身が積極的に目的意識を持って取り組まなければ効果的ではなくなる。美術系大学のデザイン学科などを受験する目的を持つ者にとっては、おなじみの課題でも、本学入学生の多くは未経験であるため、少しでも課題の意義を理解させるためにこれまでも苦心してきた。その手段の一つとして、課題説明プリント\*図1には、ねらいを明記し、授業の最初に丁寧に説明してきたが、今回、ループリックの達成水準の評価者・被評価者の認識の共有という機能を活用し、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。その際、課題説明プリントのねらいと、調査用質問紙の項目が、できるだけ一致し呼応するようにしている。調査用質問紙には、シラバスの記載のうち、概要・教育目標との関連・到達目標を転載し、そもそもこの科目が何を目標にしていたかについて再度説明している。また、この調査用質問紙が成績とは無関係であることも明記し、記名式で調査した。

なお今回用いた調査用質問紙は、1ループリックとは?で説明したような、縦軸に観点、横軸に尺度を記載したような表にはしていない。したがって正確に言うなら、この調査用質問紙はループリックとは呼べないかもしれないが、達成目標がどの程度できたのか?ということを確認する機能としては同じだと考え、学生にとってより分かりやすいように、このような形にしている。つまり調査用質問紙の網がけ部分が観点、それ以下の項目が尺度とすることができる。またこのことも、調査用質問紙の下部に明記して誤解のないようにした。

### 4 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。\*表2この結果は斉藤がこれまでのこの課題の実施経験から予想した難易度とよく一致しており、正直な

結果だと思われる。全体を通じて、また観点毎に結果を低いポイントから順に見ると

#### 全体を通じて低いポイント順

- 2.76～溝引きが無理なくでき、直線部分を美しく仕上げるができる
- 3.02～10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
- 3.13～全体に調和した、美しい配色ができる
- 3.18～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
- 3.22～彩色の仕事が丁寧で、むらなく美しく仕上げるができる

#### 観点毎低いポイント順

- 3.10～構成（構図）について
- 3.16～制作について
- 3.34～配色について
- 3.50～造形表現（石ころ）について
- 3.75～準備や制作姿勢について
- 3.93～講評会について

となっている。以下に観点毎の結果をまとめる。

**観点A：準備や制作姿勢について** では「必要な用具を、過不足なく用意できる」が最もポイントが高く全体でも最高である。一方、最もポイントが低かったのは「机上を常に整頓して作業ができる」次に「水張りが美しくできる」が続く、いずれも実際に学生が苦手としている技術である。

**観点B：造形表現（石ころ）について** では、二つの尺度の順序が逆転しているが「石ころの造形が、なぜ面白いのかを考えることができる」ことが先で「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」ことがその次であるのが当然で正直な結果であると思われる。

**観点C：構成（構図）について** でも、二つの尺度の順序が逆転しているが、両方とも観点Aのいずれのポイントよりも低いということは、構成・構図を考えることは、学生にとって難しい作業であることがわかる。

**観点D：配色について** では「全体に調和した、美しい配色ができる」のポイントが低いことが目立つが、学生は自分の作品の配色の良し悪しを冷静に判断している。

**観点E：制作について** では、中でも「溝引きが無理なくでき、直線部分を美しく仕上げるができる」が全体を通じて最も低いポイントとなっている。この課題では、以前から敢えて溝引きという技術を学生に課している。溝引きとは、絵筆を使って絵の具で真っ直ぐな線を引く技術のことで、おそらく日本画の伝統的な技術だと思われる。溝引きという技法ではなく、マスキングという方法もあるが、マスキングによる線は美しくないことと、このような若干、器用さを求められる技術ではあるが、できるようになれば、どのコースでも応用が効き、できて当たり前前手の便利な技術でもあることから敢えてこの課題の必須条件としている。

**観点F：講評会について** は、敢えてこの質問を入れてある。学生は、自分の作品が人前に晒されることや、人前で説明しなければならない講評会をひどく嫌う傾向にあるが、美術教育において講評会は極めて重要な意味を持ち、学生の作品は講評会で初めて完成すると言っても過言ではない。なぜなら講評会で説明するためには、自分の作品をあらためて見つめ直す必要があり、そのことで

自分が表現しようとしたことが何なのかを自身が理解し、それがどの程度出来、また出来ていないのかを判断することが極めて重要であるからだ。講評会は、この自己省察行為のためのきっかけであり、総仕上げとなって、自身が思いつかなかった教員のアドバイスも加わることによって、次の成長につながるからである。そういった講評会の重要性を学生に理解して欲しいという願いから、この観点を最後に入れているのだが、このポイントが比較的高いことは、嬉しい結果であった。

表2

<b>準備や制作姿勢について</b>	<b>3.75</b>
必要な用具を、過不足なく用意できる	4.02
水張りが美しくできる	3.51
画面の枠線を、正確に中央に配置できる	3.82
机上进行して常に整頓して作業ができる	3.49
3時間の授業中、制作に集中できる	3.78
課題の意味を理解できる	3.89
<b>造形表現（石ころ）について</b>	<b>3.50</b>
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
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
<b>構成（構図）について</b>	<b>3.10</b>
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
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
<b>配色について</b>	<b>3.34</b>
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
全体に調和した、美しい配色ができる	3.13
<b>制作について</b>	<b>3.16</b>
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
溝引きが無理なくでき、直線部分を美しく仕上げるができる	2.76
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
<b>講評会について</b>	<b>3.93</b>
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	3.93

#### おわりに

ルーブリックは本来は、評価・採点者がその基準を明確にすることで、より公平な評価ができるよう工夫した一種の覚書きではないだろうか。100人規模のレポートを採点する場合、一読した印象だけで評価すると、評価にズレが生じる可能性がある。そのため、いくつかの評価の観点を設け、それがどの程度できているかという共通ルールによって採点していけば、分かりやすく間違いが起きにくいのは当然である。ただし注意しなければならないのは、細部にばかり気を取られ「木を見て森を見ない」結果にならないようにすることだ。特に美術作品の評価の場合、部分的な欠点を補って余りある場合も有り得るから注意する必要がある。

■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）<sup>a</sup>
- 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（バロンケント【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

2017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せず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であり、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持っているか。

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
<b>準備や制作姿勢について</b>					
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					
<b>造形表現（石ころ）について</b>					
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					
<b>構成（構図）について</b>					
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					
<b>配色について</b>					
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					
<b>制作について</b>					
彩色の仕事が丁寧に、むらなく美しく仕上げることができる					
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					
<b>講評会について</b>					
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					

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 / Hi jiyama Junior College Department of Fine Art and Design

図2 調査用質問紙

《引用・参考文献》

- \* 1 比治山大学ホームページ [https://www.hijiyama-u.ac.jp/campus\\_guide/ap/index.html](https://www.hijiyama-u.ac.jp/campus_guide/ap/index.html)
- \* 2 「4×3の比治山力」とは、自立「情報収集力」「論理的思考力」「課題設定力」、想像「発想力」「企画・計画力」「傾聴・受信力」、共生「コミュニケーション力」「チームワーク力」「自己省察力」、創造「創造・表現力」「プレゼンテーション力」「イノベーション力」の12の汎用的能力のことを指す。
- \* 3 『4×3の比治山力 学修の手引き』
- \* 4 文部科学省用語集  
[http://www.mext.go.jp/component/b\\_menu/shingi/giji/\\_icsFilesafiefieldfile/2012/03/28/1319067\\_2.pdf](http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/giji/_icsFilesafiefieldfile/2012/03/28/1319067_2.pdf)
- \* 5 「美術科における作品評価の客観性について」比治山大学短期大学部紀要 第40号 p73～89