

招待論文

情報学を学ぶ学生たちを活用した地域貢献活動の事例

上平 崇仁¹ 栗芝 正臣¹ 杉田 このみ¹ 福富 忠和¹
藤原 正仁¹ 星野 好晃¹ 松永 賢次^{1,a)}

受付日 2013年11月1日, 採録日 2014年7月3日

概要: 大学が教育活動を通じて、地域貢献をする事例について示す。専修大学ネットワーク情報学部では、演習科目を利用して、地域内の諸組織と連携し、学生たちによる地域貢献活動を行っている。本稿では、継続的に実施している2つの演習の事例を中心に、その活動を具体的に述べる。1つは、地域の小学校と連携し、小学生向けの自然科学の教材を制作している演習である。もう1つは、地域の組織のためにクロスメディアによる広報を制作している演習である。情報学の知識・スキルの運用能力を学生たちに身につけさせることを目的とした演習において、学生たちが地域にある具体的な問題を理解し解決案を提示することで、地域の人たちに、情報学を活用することによる効果を理解してもらうことができた。

キーワード: プロジェクト学習, 情報デザイン, クロスメディア広報

Contributions to the Local Communities by University Students Studying Informatics

TAKAHITO KAMIHIRA¹ MASAOMI KURISHIBA¹ KONOMI SUGITA¹ TADAKAZU FUKUTOMI¹
MASAHITO FUJIWARA¹ YOSHIAKI HOSHINO¹ KENJI MATSUNAGA^{1,a)}

Received: November 1, 2013, Accepted: July 3, 2014

Abstract: This paper shows how a university contributes to the local communities by educational activities. Project-based learning activities by students studying informatics are conducted with local organizations over recent years. This paper describes two activities: (1) developing teaching materials of science for elementary school students, (2) producing cross-media publicity for local organizations. These activities illustrate that the university students can propose effective solutions to the local organizations by utilizing their knowledge and skills of informatics.

Keywords: project-based learning, information design, cross-media publicity

1. はじめに

筆者らが所属する専修大学ネットワーク情報学部は、一学年の入学定員240名(収容定員960名)の学部である。大学院を有さない学部であるため、研究活動による地域貢献を実行することは困難な状況であるが、情報学を学ぶ1,000名近い学生が在籍していることを活用し、教育活動と連携して地域貢献を行っている。

本学部は、2001年に設置された、1つの学科のみの文理

融合型の情報学部である。2013年度では、8つの教育プログラム(コンテンツデザイン, メディアプロデュース, ネットワークシステム, ユビキタスシステム, 経営情報分析, ITビジネス, 社会情報, 情報数理)を展開している。情報処理の原理および情報処理機構の原理・開発が理工系情報学科の教育研究の対象と考えられるが、本学部では情報処理機構を適切に活用して、個人・組織・社会における諸課題を解決できる人材を育てることを目標としている。本学部のカリキュラムでは、1年次から2年次前期までに基礎的な情報処理技術を学習した後、2年次後期の応用演習、3年次のプロジェクトという演習科目で、学生たちが実際の現場にある諸課題に向き合い、自らが持つ情報処理技術を

¹ 専修大学
Senshu University, Kawasaki, Kanagawa 214-8580, Japan
^{a)} matunaga@isc.senshu-u.ac.jp

活用しながらグループで問題解決案を提示する機会が与えられる。

専修大学ネットワーク情報学部が立地している神奈川県川崎市および川崎市多摩区は、地域内の大学との連携活動に熱心であり、様々な連携支援事業を実施している。本学部では、これらの事業を活用して、学生たちに現場の問題を扱う機会を与えている。

本稿では、地域との連携活動を継続的に続けている演習の事例を2つ紹介する。継続性があるということは、学生たちの教育経験として有用であるというだけでなく、地域における個人・組織・社会にとって有益な活動として認められていると考えられるからである。

本稿で述べる事例は、2年次後期に、教育プログラムごとに展開している応用演習という科目で実施されているものである。40名程度の履修学生を数名のグループに分け、3カ月程度かけて問題解決案を実施するPBL (Project-based Learning) 型の演習形態となっている。問題解決の手法・プロセス、制作物の形式など、教育プログラムの目的に沿って教員が指導していく。そのガイドラインに従い学生たちが、ユーザにインタビューをし、それに基づきグループで議論して良い制作物を作り上げていく。

2章ではコンテンツデザイン応用演習で実施してきた「自然科学の教材制作を通した小学生への学習支援」について述べる。この演習での対象者は、地域の小学校(児童および教師)である。自然科学への理解を深めるための情報を、インタラクティブに見て触れられるようにして、良い体験を得られるように工夫している。

3章ではメディアプロデュース応用演習で実施してきた「演習科目での市民団体、区、市との連携」について述べる。毎年、地域の様々な団体と連携し、その団体の広報メディアを制作している。

最後に4章で、取り組みの効果と意義をまとめる。

2. 自然科学の教材制作を通した小学生への学習支援

2.1 小学校との連携について

コンテンツデザイン応用演習(2年次後期:2013年度履修者36名)では、情報デザイン分野の学習に取り組んでいる。情報デザインとは、情報技術を使ったデザイン領域のことではなく、目的ベースで考えれば、良い体験をうみだすこと、すなわち“ユーザエクスペリエンス(UX)”のためのデザインであると考えられる[1]。

この学習に取り組むにあたっては、デザインの解は決して空想や閃きによって生み出されるものではなく、実際に存在する使い手(ユーザ)との相互関係の中で成り立つものであるということ、実践的な活動を通して理解していく必要がある。そこで、ユーザにとって本当にうれしい体験を生み出すために、1)対象となる問題をよく調査した

上で発想すること、2)起点となる発想を元にプロトタイプと評価を繰り返していく仮説検証プロセスを体得すること、以上の2点を主な学習目的として設定し、小学生向けの教材をデザインするという演習をプランニングした上で、大学の近隣にある小学校との連携を行っている。この連携において、小学生側にとっては、座学だけでは理解しにくい自然科学の学習が体験型教材によってサポートされることに加えて、大学生との世代間交流を通した将来設計に関わる体験を得られ、大学側にとっては、実際に存在するユーザへの感情移入やデザインの評価を行うことができる。このように、それぞれの学習にとって互酬性がある設計となっている。

2.2 地域連携プロジェクト

この演習は2006年度から継続的に行われてきたが、2010、2011年度は川崎市多摩区の助成事業として採択され、小学生向けに作成した教材を展開し、地域の共有資源としての多摩区の自然(生田緑地/多摩川)への理解を深める地域連携プロジェクトとして実施された。やや複雑な因果関係(図1)になるが、このプロジェクトは以下の4つの目的を持つ。

1) 大学生のデザイン学習

専修大学の学生によって教材開発を行い、その際に小学生との交流経験を対象ユーザの理解、発想といった実践的なデザイン学習に役立てること。

2) 小学生の自然科学学習

小学生向け自然科学の学習に関連した体験型学習教材を提供し、主に多摩地区の小学生のための自然科学の知識化に役立てること。

3) 地域コミュニティへの貢献

成果物を介して多摩区の自然についての知識が交わる場を作り、多様な年代との対話によってコミュニティに蓄積された共有経験や自然の価値を住民が再認識すること。

4) 冊子を通した知識公開

開発過程と成果物をアーカイブ化し、多摩区内の小学校教員向けに事例をベースにした体験型教材の作り方や考え方の手引きとなるような小冊子を制作すること。

大学生も小学生も、それぞれの学びが進行する中では強烈なパワーを発する。逆にいえばパワーを発するような状況にこそ、様々な学びが埋め込まれているといえる。そのエネルギーを変換させ、地域にすでに存在しているものと接続させることを念頭に置いて設計した。

2.3 教材および出版物

・大学生が制作した教材

大学生は約4人で1つのグループを編成し、グループごとに教材を制作する。各グループの教材は、2種類のコンテンツで構成されるようにしている。1つは実際に触る

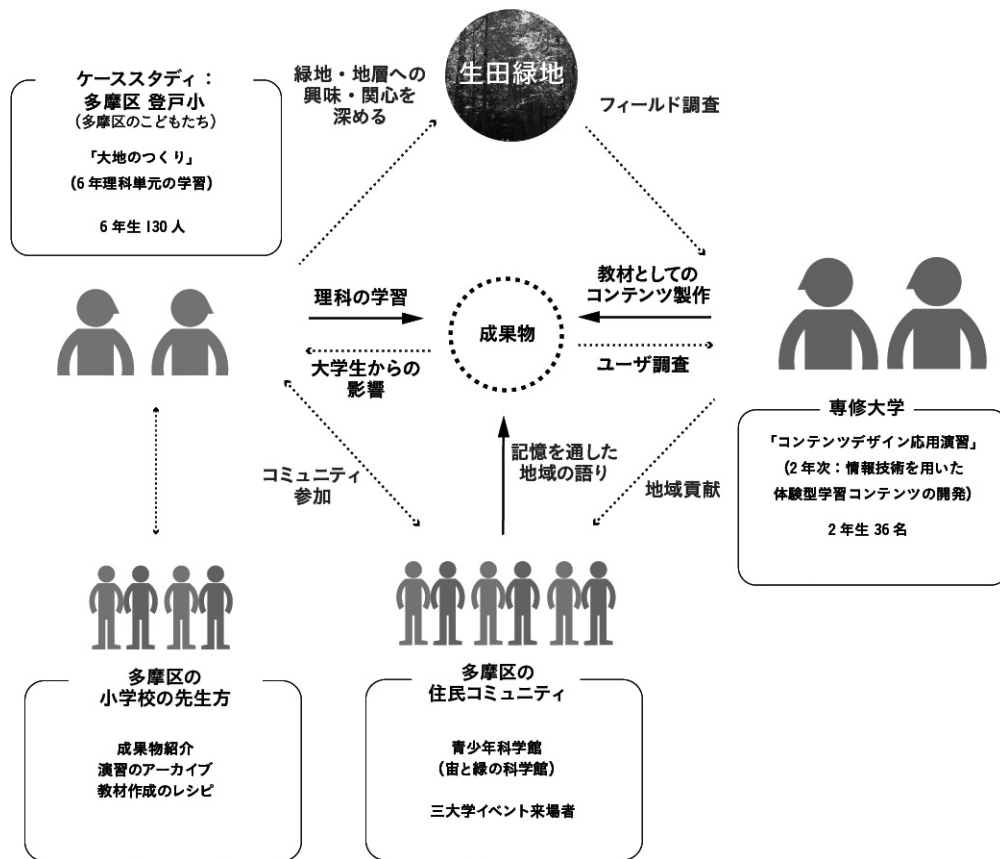


図 1 プロジェクトに関わる人々の関係

Fig. 1 Relations in the project.

ことで学習することができる「モデルコンテンツ」、もう1つはアニメーションやマルチメディアファイルなどコンピュータを活用した動的な情報ツールによって学習することができる「デジタルコンテンツ」である。大学生には、これら2種類の媒体の特徴に基づきコンテンツを設計し、さらに相補的に連携させ、1つの教材として機能するように設計することによって、ユーザである小学生に体験型の学びを提供することが求められる。

その中から2つのグループの成果物を紹介する。

教材事例1: 『水びたシティの謎を追え』

『水びたシティの謎を追え』は、東日本大震災の際に発生した液状化現象をテーマにし、なぜ液状化現象が起こるのか、どのような土壌条件で起こりやすいのかを学べる教材である。モデルコンテンツは、土や砂などの土壌を変えながら、液状化現象の起こりやすさを比較実験できるものとなっている。モデルコンテンツを使用しただけでは分かりにくい液状化現象の仕組みを、デジタルコンテンツでアニメーションを用いて説明することで、小学生たちは経験と原理の両面から液状化現象への理解を深めることができるようになっている (図 2)。

教材事例2: 『それいけ! デイグリン調査隊』

『それいけ! デイグリン調査隊』は、ジオラマを使ってボーリング体験ができ、それによって地層の作りを学べる



図 2 小学生たちが液状化現象を再現している様子

Fig. 2 Elementary students produce the liquefaction phenomenon.

教材である。モデルコンテンツでは、実際の土に触ることによって土の種類による質感の違いを実感できるようにしている。また、ジオラマを開いて地層を見られるようにする仕掛けによって、小学生が理解しにくいといわれている地層の空間的な広がりや理解を助けることができるようになっている (図 3)。ジオラマで表現した地層は、連携した登戸小学校周辺の地層をフィールドワークで調査して再現しており、小学生たちに地域環境への関心を促すことができるようになっている。デジタルコンテンツは、時間軸に沿った

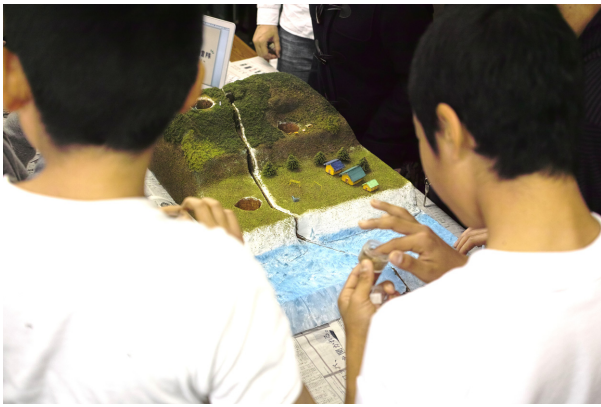


図 3 小学生たちが土の質感を確認している様子

Fig. 3 Elementary students confirm the texture of the soil.



図 5 これまでに発行した成果集

Fig. 5 Published reports.



図 4 多摩区三大学フェアでの発表会

Fig. 4 Presentation at Tama-ku Three Universities Fair.



図 6 成果集に記載した教材制作の手順

Fig. 6 Procedure of producing the educational equipment.

変化を示すアニメーションなど、モデルコンテンツでは表現しにくい内容を伝えるものとなっている。

・発表会（小学校訪問および多摩区三大学フェア）

演習では、連携した登戸小学校を訪問してワークショップ形式の発表会を実施している。発表会は、制作した体験型教材を用いて10分のセッション形式のワークショップを、4クラス合計16セッション行った。

また、2010、2011年度には川崎市多摩区の助成事業として採択され、その活動報告も兼ねた発表会が多摩区三大学フェアとして開かれた。発表会は専修大学を含めた3つの大学がそれぞれのブースで展示を行い、それと並行して成果報告をプレゼンテーション形式で発表した。多摩区三大学フェアはオープンイベント形式で開催され、地域の住民も自由に見学することができた（図4）。

・成果集の発行

2010年度の地域連携プロジェクトから、演習のプロセスおよび制作した教材について成果集としてまとめ、製本・発行している（図5）。成果集は、演習のプロセスと成果物をアーカイブすることによって、体験型教材を制作するにあたっての考え方や実際に小学校で教材を制作する際に参照できるような材料・図面などの具体的な作り方、制作し

た教材を活かすための利用シナリオの構成などを手引きする資料として学内外で共有することが目的である（図6）。

2.4 活動成果と考察

本取り組みの活動成果としては、次の3つがあげられる。

1) 小大連携による相互の学び

幼小連携や小中連携で交流するというのはよくある事例であるが、年齢差のある小大による学びの連携も、テーマ設定の仕方によっては十分可能であることを示すことができた。大学生は教材作りを通してユーザである小学生を理解することとユーザに相応しいデザインをすることを学び、小学生は教科書では理解しにくい自然科学の現象について教材を通して体験的に学ぶことができた。また、教材の開発段階においては、教材を扱うもう一方のユーザである小学校の先生方にも大学の授業に参加して大学生をご指導いただき、学習指導上の細やかなコツを教わることで教材をより小学生が理解しやすいものへと改善することができた。そしてこれらの成果は、冊子としてまとめ区内の全小学校に配布することで、先生方の教材作りと小学生の学習の一助として広く地域に還元されることとなった。

2) 地域の諸機関との連携による地域資源への気づき

地域の諸機関からは、地域資源に関する専門的な知識の提供とフィールドワークに協力していただき、大学生は地域資源の豊かさに気づくと同時にそれらを活かす教材作りに取り組むことができた。多摩川や生田緑地の環境や歴史を魅力的な学びのコンテンツとして教材化することによって、その教材を通して小学生が自分たちの住んでいる地域のことを知り、さらには地域資源に関心を深めることにつながるようになった。

3) 学びの共有と地域への還元

地域のイベントに参加し開発した教材を地域の人々に公開・体験してもらうことで、一学校間だけにとどまらず学びをより広く共有することができた。また、イベントに参加していただいた地域の人々と交流することにより、教科書ではなかなか学ぶことのできない地域の姿や歴史を学ぶことができた。

この活動で成果として結実したことは、地域資源の活用と地域の諸機関との相互連携により立ち現れる学びである。これらのネットワークの価値は、どちらか一方が知を享受するのではなく、相互に知の往復運動が行われることにある。お互いが学び手であり、同時に教え手となることで、学びつつ教え、教えつつ学ぶという触発し合う存在となるのである。

昨今はインターネット介した学びの共有もさかんに行われているが、単にネットワークが開通しただけでは知の交流は生まれにくい。地域の資源を共通の学びの場として、この学び合うネットワークがうまく循環することで、そこに豊かな学びの場が創出するのではないだろうか。1つの教育機関では成し得なかった学びの場を地域に根ざした学びのネットワークを作ることで、そのフィールド（地域）の豊かさを再発見できるに違いない。

この取り組みはまだ小さな学びのネットワークでしかないが、相互に触発し合いながらともに学び合う仲間を増やし、地域に貢献できる活動として今後も広げていきたい。

3. 演習科目での市民団体、区、市との連携

3.1 メディアプロデュース応用演習科目について

メディアプロデュース（以下MP）プログラムの応用演習（2年次後期：2013年度履修者42名）では、映像、Web、パンフレットを組み合わせたクロスメディア制作に取り組んでいる。

MPプログラムはメディア、ネットワークなどの情報環境で、コンテンツに関わる表現、技術から法、ビジネス、文化、社会の広範な領域について学び、コンテンツをプロデュース（製作）する知識、スキルを習得することに学習のゴールがある。本演習科目でも、映像を中心にコンテンツを「製作する」ことの総体に学習目標があり、美術系学

部のような高度な表現の追求に重点を置いてはいない。映像・デザイン制作に関わる技術や機材の扱い、表現の基礎については科目の初期に実習を行う。その後、区（多摩区）、大学、市（川崎市）、市民団体など外部からの具体的なニーズ・要望に添ったコンテンツを、半期2コマ科目の中で個人、グループあわせて2テーマ制作する。制作テーマごとに必要な表現技法や技術は異なるので、個人・グループごとに自習・習得し、演習内ではその応用と実装を行う、というのが基本的な考え方となっている。

映像についてはカメラ、編集ソフトを初めて扱う受講生も多く、いきなり外部連携でコンテンツを制作させるカリキュラムは無謀な印象を持たれるかもしれないが、成果物はコンクールなどで毎年受賞しているほか、市民団体、川崎市、専修大学のPR物として実際に活用されていることから、表現の習得の面でも学習効果は高いと考えている。

この演習方式は2008年度から継続的に行われてきたが、一貫して、履修者には前期末に出題される下記の夏期課題を課してきた。

- 1) 提示されたテーマ（川崎市、多摩区、専修大学などのPR映像）のコンセプト、ニーズをふまえて、個人作品の企画書と絵コンテを作成する。
- 2) 後半のグループ制作で扱うテーマや団体に関する調査レポートを作成する。
- 3) 映像編集ソフト（Premiere など）、映像合成ソフト（After Effects など）の自習と、パンフレットなど紙媒体のデザインまたはWeb（PC、スマートフォンなど）の習作を行う。

後期になり演習が実際に始まると、科目時間内で機材やソフトウェアの実習を行い、並行して、夏期課題として提出された企画と絵コンテを教員、TAがチェックする。ここで、作品の質を保ちながら実現できると思われるところまで幾度も修正が行われる。その後、必要な技術を確認し、アドバイスを受けながら、実際の制作作業を行う。

後半の課題では、グループを組み、テーマに関連する外部のクライアント（2008年はJR東日本、2009年は川崎市、2010年以降は市民活動団体）との間でオリエンテーション後、個別の制作打ち合わせ・取材などを行う。

ゴールとなる成果物の評価条件として、以下の3点をあげている。

- 1) 創発的であること（新しい、斬新な表現や、挑戦的な技法が使用されている）
- 2) 実装可能であること（実用可能なコンテンツ・著作物としての諸条件を満たしている）
- 3) 役に立つこと（クライアントのニーズやユーザの期待に合致したものである）[2]

3.2 川崎市、多摩区、大学と映像制作で連携

2008年度からの3年間、個人制作課題として、「映像の



図 7 川崎市広報映像「朝ごはんを食べよう」より「かわさきマチ」(左)と同キャラクターを使用した川崎市グッズ

Fig. 7 Promotion Video and Goods for Kawasaki City by utilizing the character a student propose.

まち かわさき」事業を推進する川崎市主催の「川崎市イメージアップCM コンテスト」に応募する川崎市PR映像を制作した(2011年度からはコンテスト主旨が変更したため任意提出)。その結果、受講生から以下の作品が受賞し、うち2010年度的最優秀作品は、テレビ神奈川での川崎市コマーシャル映像として実際に使用された。

●川崎市イメージアップCM コンテスト受賞歴

- 2008年 市長特別賞「IMAGING KAWASAKI」
橋本瑛史
- 2009年 優秀賞「あなたの場所はどこですか?」松永陵太
- 2010年 最優秀賞「あなたの場所がある」小山翔平
優秀賞「ワガママがかなうまち 川崎」大下倉舞
川崎市長賞「Changing Town Kawasaki」
瀧澤勇樹
審査員特別賞「From 川崎」大澤諒一
審査員特別賞「Memory of Kawasaki」岩原隴

2008年度の応募作品中に使用されたキャラクター「かわさきマチ」(制作・宇佐美翔平)は、川崎市のキャラクターとして採用され現在も行政で活用されている(図7)。この採用後、翌年度から3年間、川崎市広報映像とパンフレットの制作に、本演習の修了生が参加することになった。

●川崎市広報映像中、履修生が関与した作品の一部(企画、アニメーション、実写、声優など)

http://ctv-w.com/kawasakicity/kawasaki_movie.html

- 「朝ごはんを食べよう」(健康福祉局健康増進課)
- 「放置自転車をなくそう」(建設緑政局自転車対策室)
- 「受動喫煙をなくそう」(健康福祉局健康増進課)
- 「市税の納付は口座振替で!」(財政局税務部収納対策課)
- 「消防団員募集中!」(消防局庶務課)。

2011年度からは、多摩区または専修大学のPR映像(CM 30秒)を個人課題として制作している。完成作品は多摩区役所、専修大学広報課、入学課、教員が審査し、年度末の



図 8 多摩区長賞受賞地域PR作品「あしたも、あさっても」より
Fig. 8 The Local Promotion Video Awarded Tama-ku Mayor.

発表会時に多摩区長賞、広報課特別奨励賞などを授与し表彰する。優秀作品(図8)は専修大学で開局しているエリアワンセグ放送局「かわさきワンセグ」で使用されているほか、専修大学CMについては専門家による修正を経て、テレビ神奈川の番組「専修大学カップ-神奈川県学童軟式野球選手権大会」放送時に専修大学のCMとして実際に使用されてきた。

3.3 市民団体、外部企業との連携

2008年度のグループ制作課題では、東日本旅客鉄道(JR東日本)フロンティアサービス研究所、JR東日本企画(代理店)、JR登戸駅、川崎市との連携による、JR南武線沿線および駅ナカ施設の紹介映像、パンフレット、Webを作成した。制作した作品は南武線登戸駅のペDESTリアンデッキに仮設した大型サイネージと微弱電波によるエリアワンセグで配信・展示し、駅利用者の調査も行われた。調査の結果、同時に上映・表示されたJR東日本のCM映像より学生作品が高評価となるなど、意外な結果も得られた。

2009年度は前記・川崎市の広報映像の一部を学生が制作した。川崎市の広報映像は当時、経済産業省の事業補助により制作されたが、予算が配分できない部局分について、学生が制作した。

2010年度から2013年度まで、公益財団法人かわさき市民活動センター(武蔵小杉)との連携の下、同センターに登録するNPO・市民活動団体の映像、Web、紙媒体の3つについて制作してきた。市民活動センターで募った市民活動団体約10団体のPR用の動画映像、Web、紙媒体(パンフレット)を、3人から5人の学生グループで制作するもので、制作目的も活動PR、会員募集、キャンペーン広報など各団体違っており、Webやパンフレットについても、すでに制作され運用されている場合もあれば、スマートフォン用や特定テーマ用が必要な場合など、条件は違っている。また、活動の主旨も、福祉関連のボランティアから反核運動などの主張を持つ組織までがあり、学生にはコンテンツの制作能力や技術だけでなく、多くの知識、社会常識、コミュニケーションスキルが要求されることになる。制作物も場合によっては、ロゴマークやキャラクターの提案を含み、映像作品の形式も、アニメーション、物語仕立て、ド



図 9 市民活動団体と学生の交流会

Fig. 9 Exchange meeting of citizen organizations and the students.



図 10 学生制作・市民活動パンフレット

Fig. 10 Brochures of the citizen organizations by the students.

キュメンタリー風、商業CM風など様々なものとなる。演習終了後、Web更新などのために継続的に市民活動に関与する学生や、会員として参加する学生もいるようだ。

完成した作品は年度末の学内発表会のほか、かわさき市民活動センターが開催する「かわさきボランティア・市民活動フェア」に出展し、映像・Webの公表とパンフレットの配布を行う。また各市民活動団体との交流会を設けて成果物の報告を行っている(図9, 図10)。

作品には、実際にパンフレットとして印刷・配布され、Webとして、PR映像として活用され、キャラクターとして使用されているものも少なくない。

さらにグループ制作の映像は、年度末に開催されるかながわNPO映像祭(主催:かながわボランティア活動推進基金21情報交換会 かながわNPO映像祭実行委員会)に応募しており、これまで下記の受賞歴がある(「作品名」団体名)。

・第2回(2011年)

最優秀賞「つなげようエコどもの輪」アクト川崎

最優秀賞「みんな笑顔で楽しいコスプレ♪」コス援護会

・第3回(2012年)

優秀賞「食と農で地域の安心・安全をつなぐ uzumaki 活動」食の安心・安全行動提起・実行グループ Uzumaki

・第4回(2013年)

優秀賞「相互救護をめざして」日本災害救護推進協議会

・第5回(2014年)

優秀賞「だいし水辺の楽校PR映像」多摩川干潟ネットワーク

3.4 地域貢献と学習の相互効果

これまで大学組織の地域への貢献は、大学の研究機関としての側面を中心にベンチャ創出や産業分野中心に論じられてきた。しかし地方行政やコミュニティに、学生・教員が専門性や専攻する学問・スキルを介して関与することで、地域の多様なニーズに対し、プロフェッショナルには及ばずとも、ある程度高度な貢献を行うことができるのではないかと。6年前、科目設計に際して「何を学ぶか」(技術、表現)よりも「いかに学ぶか」という点を重視しており、正直なところ学生の制作する成果物の質を期待してはいなかった。しかし、結果として、成果物を通して地域社会への貢献が実現しつつある。

本稿主旨と違うのでここで詳論しないが、教員は演習の学習形式を以下のように位置づけている。

1) 実習科目, 経験学習 [3], 反転学習

制作実習と経験を通じ、自己表現よりもコンテンツ制作を総合的に理解することを学ぶ。スキルや技能は(基礎部分を除き)自習中心に学び、演習ではその応用と実装を行う。

2) サービスラーニング [4]

行政や市民活動に未経験のボランティアなどとして関与するのではなく、実効性のある専門能力で関与することを目指す。

3) 協働学習 [5], プロジェクト学習 [6]

全員が一律の課題を学ぶのではなく、テーマや条件に応じてグループや外部と協働し、課題を解決する。活動の中で、メンバと外部者の能力・個性・役割を相互に認め合う。

特に2つめの項目は、ボランティア教育やインターンシップのシーンで語られがちな「元気で体力ある若者の関与」や「若者のフレッシュな感性に期待する」といった単純な学生像とは違う。市民(活動)、地域、行政の手の届きにくい領域に、学生がわずかながらも専門性を持って関与することで、地域・学生の双方の学びと相互の信頼・評価が形成され、それが学生の学習意欲につながるという考え方である。履修生の中には、その後も専門性を高め、放送局やアニメ、映像、Webなどの制作会社に就職した者も少なくない。

また演習では、短期間に課題の達成を求めため、制作工程で失敗・ミス、修正作業が多発することになる。しかしこれらは織り込み済みで、修正と再チャレンジを経て、手順や考え方に関する反省・再考が促され、自らの能力達成度が自覚でき、学習経験の強度も高まっていく。企画、制作、修正、実装といういわゆるPDCAサイクルの中で、

能力が育成されていく。

外部連携のため、①教員の監督が及ばない学外活動に多くの時間が割かれるうえて、事故やアクシデントに対する責任は誰が担うか、②授業への関与態度に一定の強制を課せられる学生と違い、様々な性格、経歴、思想を持つ外部の方とのコミュニケーション上のギャップや、考え方の違いをどう調整するのか、③グループ活動の中での能力差やフリーライドをどう考えるか、④学生が制作したコンテンツの著作権の処理はどうするのかなどの課題もある。しかしこうした課題が意識されることで、教員と学生の緊張感や責任感はむしろ高まる結果となっており、リスクを割り引いても、学習上の、そして地域への思いの外高い効果が実感できるものとなっている。

4. まとめ

大学は、研究機関として、新規の情報技術を開発して地域に貢献することもできるが、教育機関として、学びの活動をとおして地域貢献をすることができる。本稿では、専修大学ネットワーク情報学部の教育活動で行われてきた、地域と連携した演習の内容とその成果について、2つの演習科目の事例を通して述べた。地域の組織による活動には、情報学の知見を生かすことにより、改善・発展できる余地が多くある。本学部で情報学を学ぶ学生たちは、1人1人が持つ知識・スキルは必ずしも十分ではないかもしれないが、演習のプロセスを通じて学生同士が知恵を出し合い、試行錯誤しながら最後には、地域組織に評価される成果を生み出している。情報学を学んだ学生は、情報技術を適切に利活用できることに加え、どこにどのような情報が存在しているか認識し、いかにその情報を分かりやすく表現し伝達できるか考える力を持っている。さらに、情報を得る体験を豊かなものにするアイデアを持っている。これらの能力を活かすことで、地域の諸活動の改善に大きく寄与できることを、本学部の活動を通して示せたと考えている。

謝辞 多摩区役所地域振興課・まちづくり推進部企画課、川崎市立登戸小学校、かわさき宙と緑の科学館、二ヶ領せせらぎ館、川崎市市民・こども局市民文化室（映像のまちかわさき）、公益財団法人かわさき市民活動センターの皆様、謹んで感謝の意を表する。

参考文献

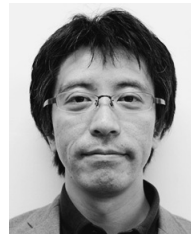
- [1] 情報デザインフォーラム：情報デザインの教室，丸善 (2010).
- [2] François, L.J.: La Condition Postmoderne, Editions de Minuit (1979). 小林康夫 (訳)：ポストモダンの条件，水声社 (1989).
- [3] 松尾 陸：経験からの学習，同文館出版 (2006).
- [4] Watts, M.M.: Student Orientation Series: Service Learning, Prentice Hall (2006). 山田一隆，井上泰夫 (訳)：関係性の学び方—「学び」のコミュニティとサービスラーニング，晃洋書房 (2010).

- [5] 杉江修治：協同学習入門，ナカニシヤ出版 (2011).
- [6] Woods, D.R.: Problem Based Learning – how to gain the Most from PBL, W L Griffen Printing (1994). 新道幸恵 (訳)：PBL (Problem-based Learning)—判断能力を高める主体的学習，医学書院 (2001).



上平 崇仁 (正会員)

1997年筑波大学大学院芸術研究科デザイン専攻修了。グラフィックデザイナー，東京工芸大学芸術学部助手を経て，2004年より専修大学ネットワーク情報学部講師。2012年より同教授。コミュニケーションデザイン，参加型デザインに関する教育・研究に従事。特定非営利活動法人人間中心設計推進機構評議員。人間中心設計専門家。



栗芝 正臣

2004年青山学院大学大学院文学研究科教育学専攻博士前期課程修了。武蔵野美術大学造形学部基礎デザイン学科助手，同学部映像学科非常勤講師，日本大学芸術学部デザイン学科非常勤講師を経て，2005年より専修大学ネットワーク情報学部講師。現在，同学部准教授。情報デザイン，デザイン教育，学習教材のコンテンツ制作・研究に従事。



杉田 このみ

2007年武蔵野美術大学大学院博士課程単位取得退学。一橋大学情報基盤センター助手を経て，現在は専修大学，埼玉県立芸術総合高等学校，文化学園大学で非常勤講師を務める。映像作家。2000年より故郷・愛媛を舞台にした市民参加型の映画制作活動を行っている。地域に根ざしたアート・映像表現についての教育と研究を行う。日本映像学会，環境芸術学会会員。情報コミュニケーション学会評議員。



福富 忠和

1980年青山学院大学経営学部卒業。出版社勤務，ジャーナリスト，国際大学グローバルコミュニケーションセンター教授・主幹研究員，デジタルハリウッド大学教授他を経て，2007年より専修大学ネットワーク情報学部教授。

著書『コンテンツ学』（編著 世界思想社），『ヒット商品の舞台裏』，『インターフェースの冒険』（アスキー）ほか。『デジタルコンテンツ白書』（デジタルコンテンツ協会/経済産業省）編集委員長。情報通信学会理事。



藤原 正仁

2001年中央大学大学院商学研究科商学専攻博士前期課程修了，2006年デジタルハリウッド大学大学院デジタルコンテンツ研究科デジタルコンテンツ専攻専門職学位課程修了。2011年より専修大学ネットワーク情報学部講師，

現在同学部准教授。コンテンツ分野における人材育成に関する研究等を行う。日本キャリアデザイン学会，日本デジタルゲーム学会，日本アニメーション学会会員。



星野 好晃

2007年横浜国立大学大学院環境情報学府修了。2009年より専修大学ネットワーク情報学部兼任講師。情報と構造の可視化と理解支援に関する教育・研究，写真や映像と人との記録・記憶に関する研究に従事。



松永 賢次 （正会員）

1994年慶應義塾大学大学院理工学研究科管理工学専攻後期博士課程単位取得後退学。専修大学経営学部講師を経て，2001年より専修大学ネットワーク情報学部助教授。現在，同学部教授。ネットワークを活用した情報システム，

情報教育に関心を持つ。情報システム学会会員。