

蓄積された衝動の昇華

～欲求原理の基礎を踏まえた授業～

クロステックデザインコース 11827041 山田 宇矩

1 目次

一章 現状把握

- 2 現在の授業
- 3 問題提起
- 4 『自己実現論』
- 5 問題点の具象化
- 6 別の問題

二章 授業提唱

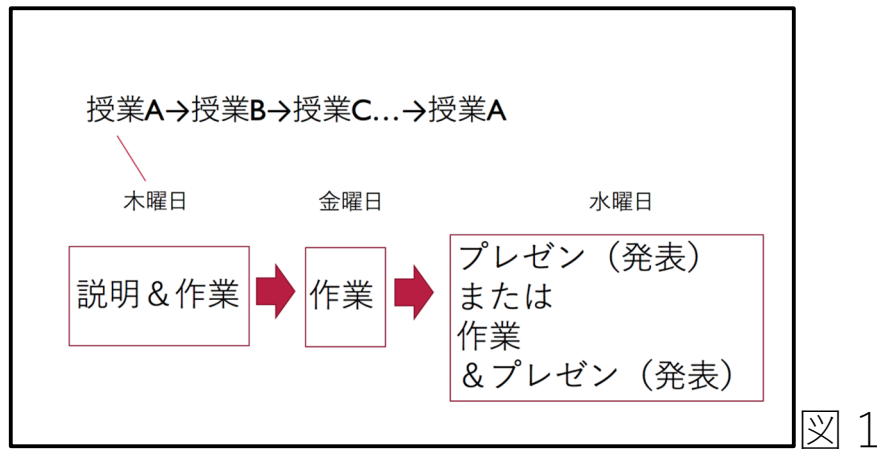
- 7 授業提唱
- 8 ルール設計
- 9 この計画での『競争』に対する認識

三章 簡潔なプラン内容

- 10 総まとめ

2 現在の授業

現在、クロステックデザインでは「技術」、「思考開発」、「プレゼンテーション」の三つの行程を、ローテーションを組みかえながら行っている。



このように、各種の授業を順番に行う。

それぞれ授業の流れとしては[図1]の通りである。これに2時間程の短い授業を加えて一週間のスケジュールは成り立っている。

3 問題提起

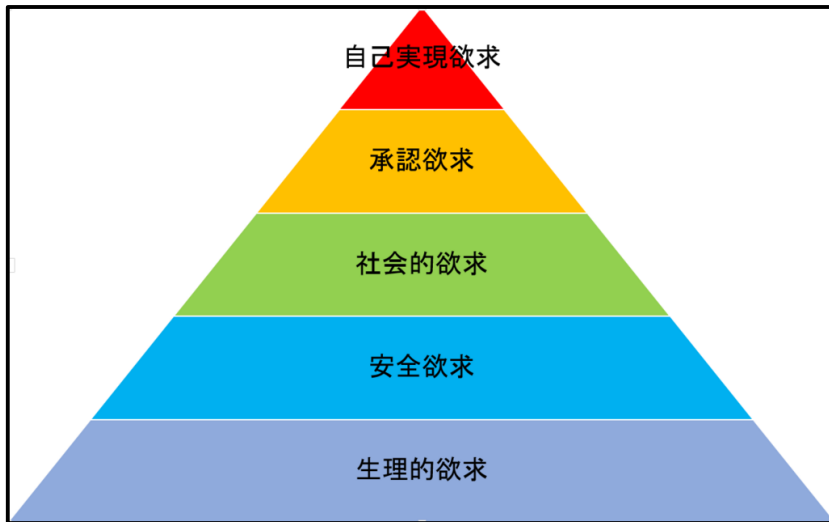
さて、現在のこのスケジュールには二つの問題点があると考えてる。

一つは、一連の流れの最初に授業内容の説明、解説があるのだが、ここで覚えた知識は現状別の系統の授業では活用されていない。そのため、各授業は同じクロステックデザインコースの授業であるにも関わらず独立した状態となっている。

もう一つは、授業の最後に学んだ事を実践するまでのスパンが長い事である。一連の流れの最後に教職員から総評を受講生は聞く事になるのだが、次の授業はほとんどの場合別の系統の授業を行うためその総評から学んだ事を即座に実践できない状態にあるということである。

4 『自己実現論』

アメリカの心理学者、アブラハム・マズローにより、「自己実現論」という考えが提唱されている。



それぞれの項目が相互に干渉する事や、環境によって変化すると言った事により個人にフォーカスを当てるとズレる場合もあるが、大衆としての人間の欲求の構造はこのようになっていると考える。この5項目の内、生理的欲求は大学に通っている事から、社会的欲求は現時点でこの学部に所属していることから最低限満たされているものとする。

5 問題点の具象化

先程の問題点と「自己実現論」を合わせて、

- ① 覚えた知識を使う機会が限定的であり、また授業で得た経験を即座に実行（試行）出来ない。

また、採点の基準が非常に感覚的なものに頼ってる（に感じられるの）で己の力量を把握しづらく、総合的に自己、他者からの価値を積んだ感覚が乏しくなり承認欲求が満たされにくい状況である。

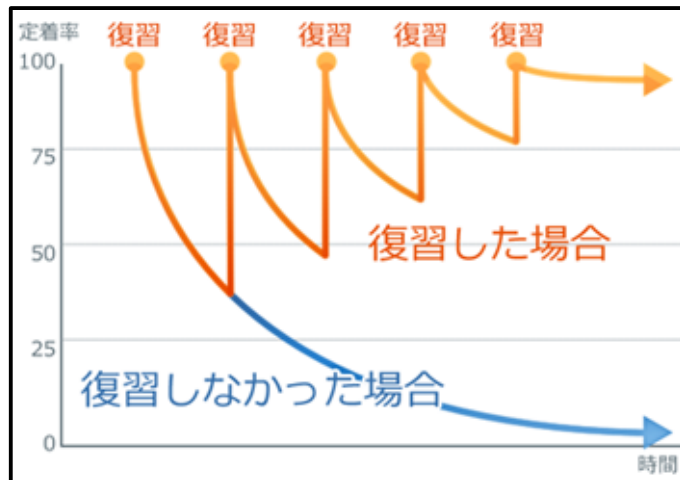
- ② そして、授業で得た知識を総合的に使う授業（各々が作る系は含めない）が無く与えられた知識、経験を活用しきれないためフラストレーションを受け、自己実現欲求を満たされない状況でもある。

と、いう状況であると推測できる。

6 別の問題

また、欲求の問題からだけではなく、勉学の面からも問題があると考える。

ヘルマン・ヘビングハウスにより「忘却曲線」という考えが提唱されている。



これは、一度覚えた知識を再度復習する際にかかる負荷、を表している。

学生の間は学ぶ時間は潤沢にありさほど問題にはならないが、社会に出てからは自分のために使える

時間は、短い。そのため、学生の間には復習しなければ社会に出た後に無駄な時間を取られる事になる。

7 授業提唱

これらの問題を解消するものとして、「今までに習った技術とプレゼンテーションの能力を使う授業」を提案する。

しかし、受講者にとって『使い回しのような事』、同じことをするという事は現状苦痛とストレスを伴うものであると、学部内の雰囲気から感じられた。また、この授業内容に手を加えない限り新鮮さが無い事であり、その雰囲気一拍車をかけてしまうかもしれない。

よってこのまま提案した授業を行った場合、その授業でやりたい事が、目標がある者はともかく、目標が無いものにとって退屈で『学びがい』が無いものになってしまう可能性が高い。

当然、授業効率も下がる事が容易に考えられる。

8 ルール設計

それを改善する為、先程の案に加えて提案するのが『競争』を加える、という事である。

『競争』と一括りに言っても多種多様なものがあるが、その中でも学業の『赤点』、競技の『シード権のライン』などに持ちられる『ボーダー』を使った競争を加える事を考える。

仮の評価の形式として、

- ① 優・・・一般的に見ても良いもの。数人。
- ② 良・・・おもしろい良い作品。10人ちょい。
- ③ 可・・・基準は満たしている。優、良以外。
- ④ 不・・・基準満たさず。条件を満たした場合。

とゆうものを考えている。

これにそれぞれ評価点を配分し、受講者を採点する事を考えている。

9 この計画での『競争』に対する認識

考えとして、各々で切磋琢磨してもらうという事の他に、「単位が足りなくて留年」といった要素で受講生の安全欲求を揺さぶり、『ボーダー』を提示した上で積極的に授業に参加させる、という構図を作る事を目的としている。

また、先に7ページで提案した授業は他の授業で習う事の内容の総合であるため、受講者は他者より良い評価を得るために他の授業にも積極的に参加する、という構図も作れると思われる。

競争は世界で日常的に行われている。

アメリカは「学歴重視社会」、中華人民共和国は「人口」という特色を用いて『競争』を行っている。ならば日本も己が特色を用いて『競争』を行うべきでは無いだろうか、『狂信的とも言える協調意識』を使って。

10 総まとめ

授業計画

一週間～二週間前 課題説明

木曜日 再度の説明&作業

金曜日 プレゼンテーション&中間結果、課題追加

水曜日 プレゼンテーション&結果発表

課題追加内容

・個人の作ったものを、グループを作り新しいものを作る

・改善

・テーマ追加 etc...

目的

蓄積される欲求のケアに加え、己の力だけでどこまで力を発揮できるか、そして、再度与えられたテーマをどれだけ活用できるかを確認する事である。

目標

適度な緊張を持たせた上での競争による相乗効果を p 狙った技能、スキルの習得する環境作り。