

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

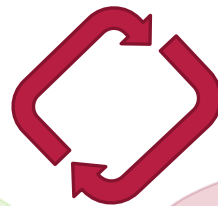
I182704I 山田 宇矩

一章 現状把握 ～不満の行程～

二章 競争戦略

三章 授業プランについて

技術



社会、柔軟な思考

プレゼンテーション

ローテーション

授業A→授業B→授業C...→授業A

木曜日

金曜日

水曜日

説明 & 作業

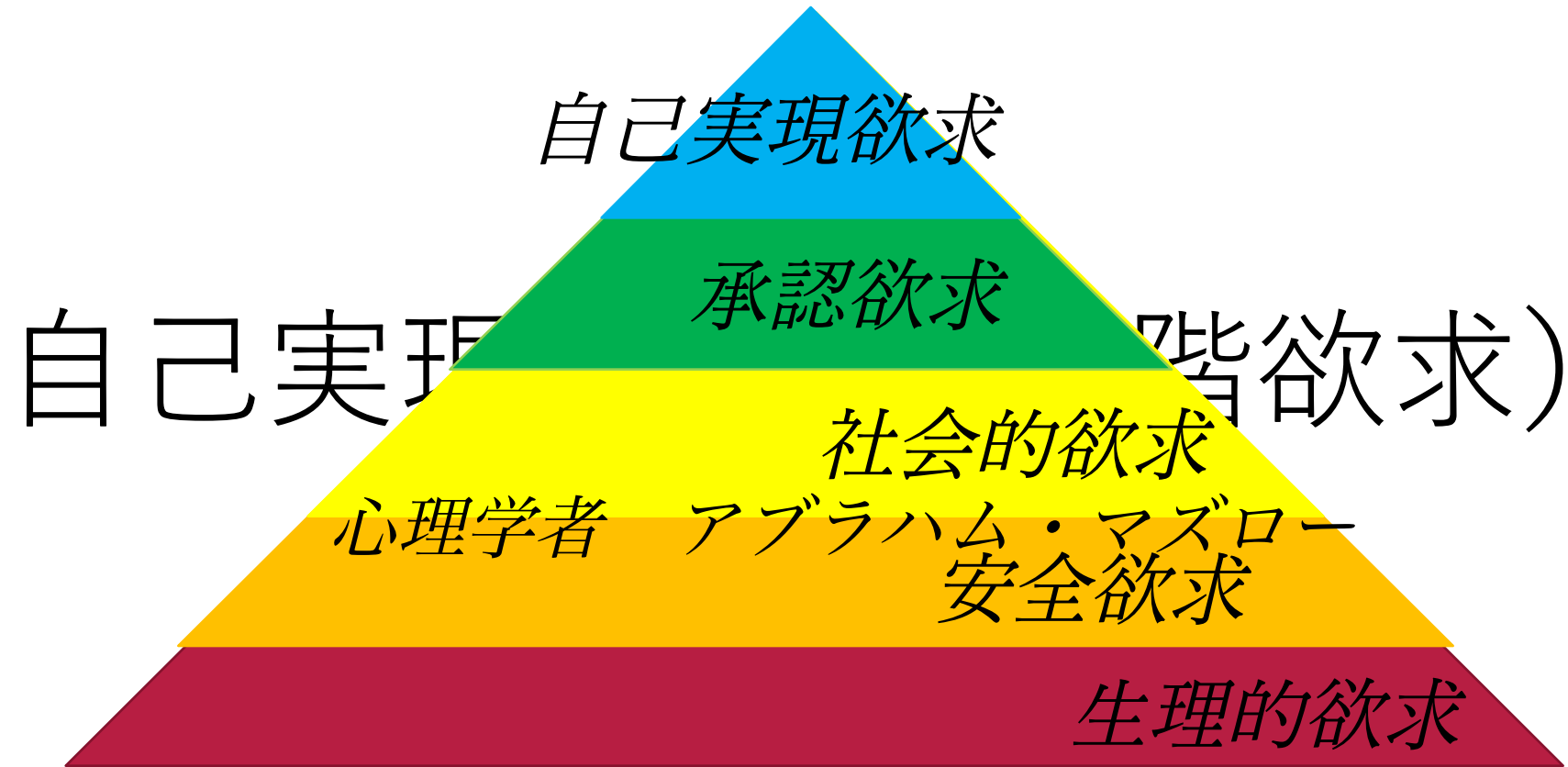


作業



プレゼン（発表）
または
作業
& プレゼン（発表）

二つ、問題点が・・・



安全欲求



知識を学び、社会での対応力、対策する
手段を身につけた？



自己実現欲求

己の能力を発揮する。
表現する事による発散。

承認欲求

自身の価値、もしくは他者
からの価値・評価を上げる。

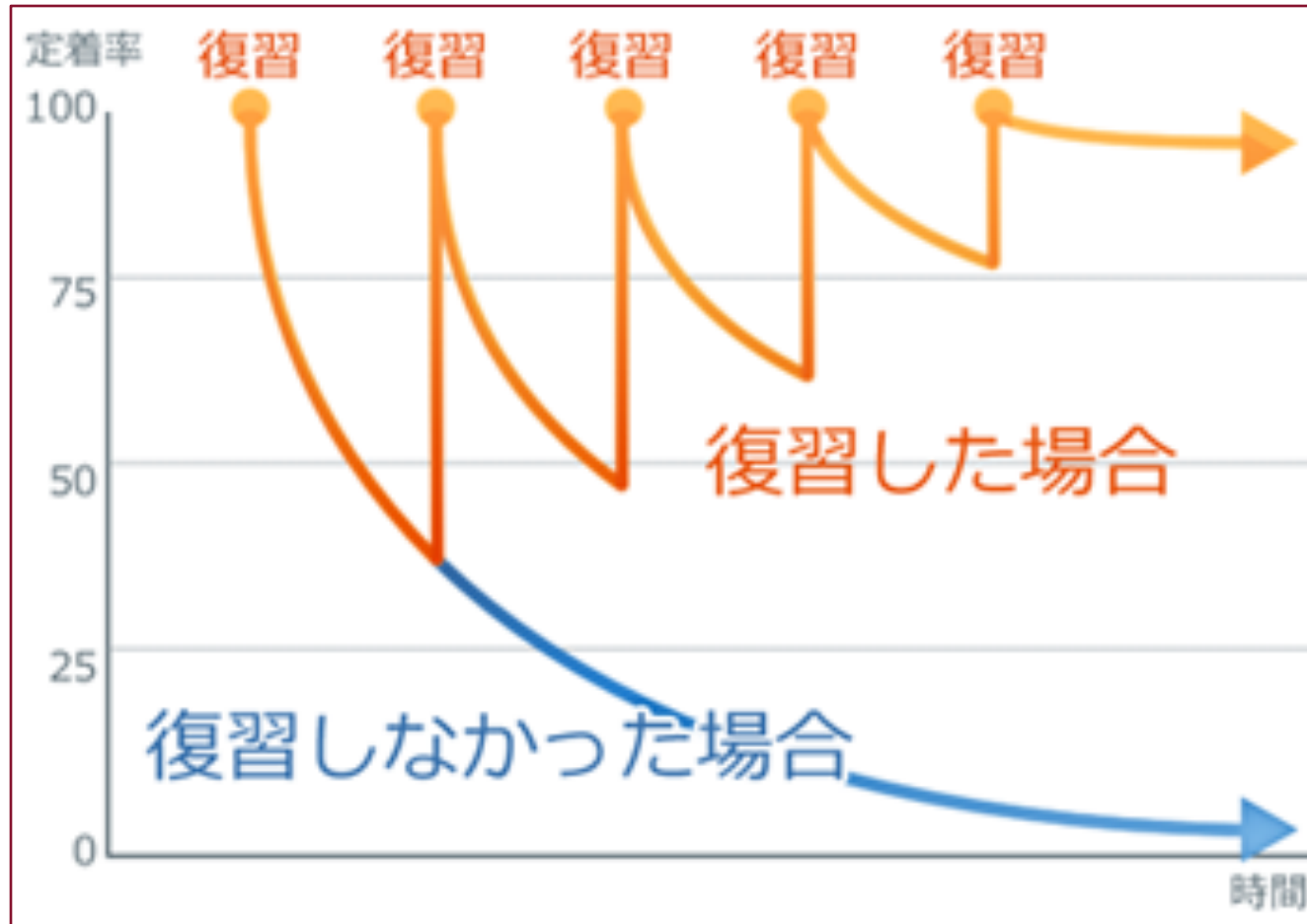
要するに・・・

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。

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。

忘却曲線

ヘルマン・エビングハウス



概要として

知識を再度記憶する際にかかる負荷を表している。

つまりこのままだと・・・

**社会に出てからの
負担が大きくなる！**

自分が作りたい、やりたい物事を 発見できない時の生徒

フッン

℃ > | \ (生ω徒) < 授業は受けるけど

〇 _____ 〇 スマホ触るべ

作りたい、やりたい物事がある時の生徒

技術的な内容習った事をもテーマ一回やるのは新鮮さが
な含んで習った事を組み複習めんと使う授業を行う。

人_ (生ω徒) < やるぞおおお

| \ ノノ \

人_ / (Y \

ハ (ミ \ /

/ ヲに \ _ \

/ \ / (\ \ _ \

生徒ごとに
やる気のムラが出る。

1)

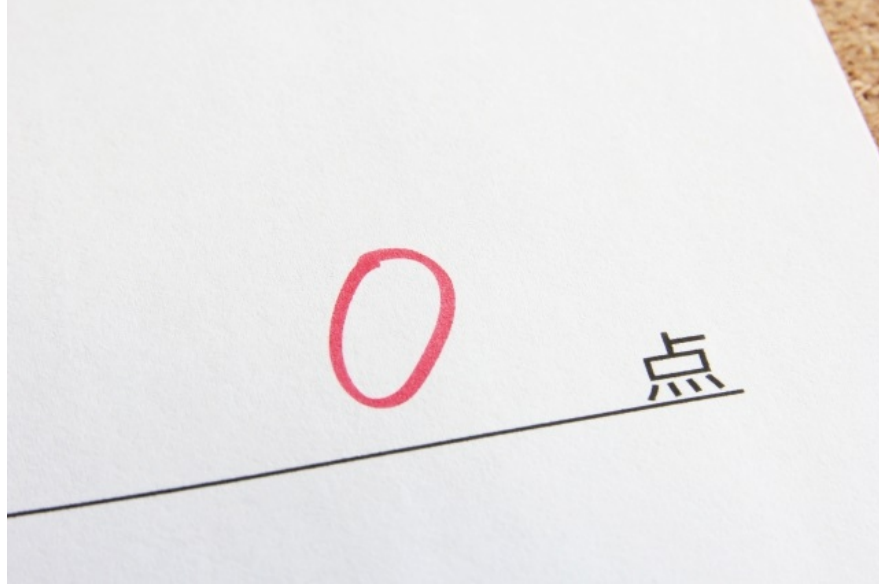


<GO★

●

＊イメージ画像

競争要素が必要！



赤点



シード権

『ボーダー』を使った競争。

例

優・・・一般的に見ても良いもの。数人。

良・・・おもしろい良い作品。10人ちょい。

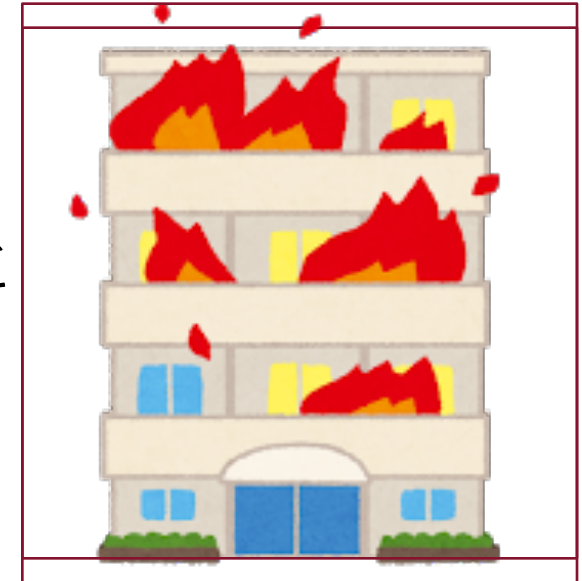
可・・・基準は満たしている。優、良以外。

不・・・基準満たさず。条件を満たした場合。

**例えば、このような採点をプレゼンテーションの後に行う。
もちろん評価点にも関わらせる。**

人間、すなわち動物は原則として
己の欲求を満たすために動きます。

なので、「**単位が足りなくて留年**」と
いった要素で**安全欲求を揺さぶれば**、欲求
を満たすために**積極的に授業に参加する**、と
いう構図が作ることができます。
また、提案した授業は他の授業の内容の
総合であるため、他の授業にも積極的に
参加させる事ができるでしょう。



安全 欲求のイメージ

せかいのきょうそう



アメリカ

「**機会均等社会**」かつ「**学歴重視社会**」

日本とは違い、学歴には成果も含まれる。
要は、大学に入れても、そこで成果を出さなければならぬということ。



中華人民共和国

「**圧倒的人口数による物量戦略&蠱毒社会**」

5,60倍の大学の倍率。膨大な数のアイデア商品。競争相手が非常に多い国である。
「電気街」を知ればそれがよくわかるだろう。

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 & 中間結果
課題追加等

水曜日

プレゼン & 結果発表

課題追加など

- ・ テーマ追加
- ・ 個人からグループへ
- ・ 改善
- ・ 追加

etc...

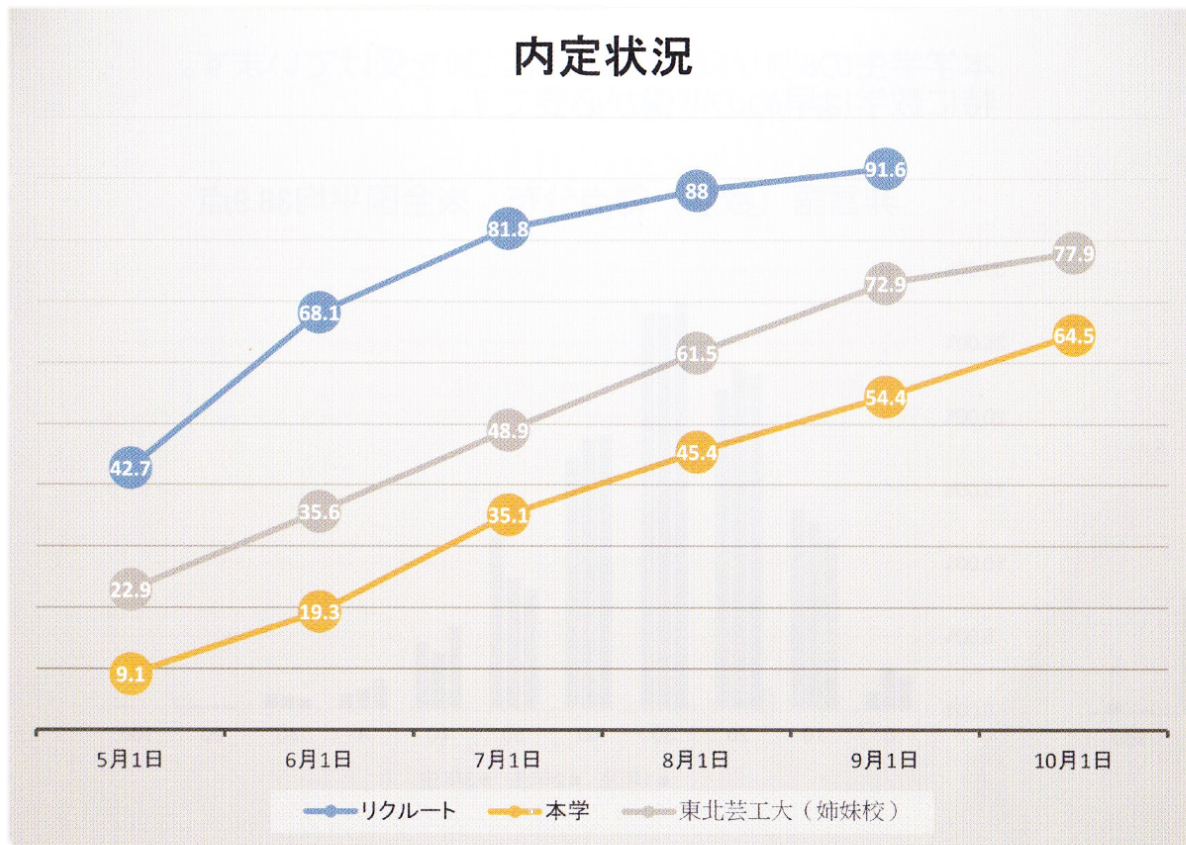
・ 目的として

蓄積された欲求のケア、及び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。

- ・ **目標として**

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

最後に



青・・・一般大学
黄色・・・京都造形

キャリアデザインセンターより

四年生

5月～10月の内定状況

五月 10% / 40%

六月 20% / 70弱%

ありがとうございました。