

東京大学の取り組み

- 学習環境のデザイン



池尻良平
(特任講師)
教育メディアの開発



山本良太
(特任助教)
学習の質的分析

産学連携の共同研究

- 他者との相互作用によって作品の質を向上させる

APEV
デザインコンテスト



東京大学
学習環境の開発

2つの学習環境

1次作品
(アイデア作成)



2次作品
(デザイン完成)

SNS交流

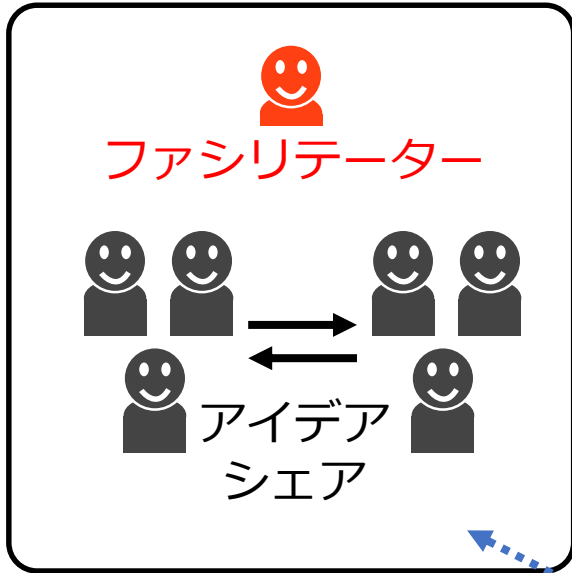
他チームや専門家との
意見交換



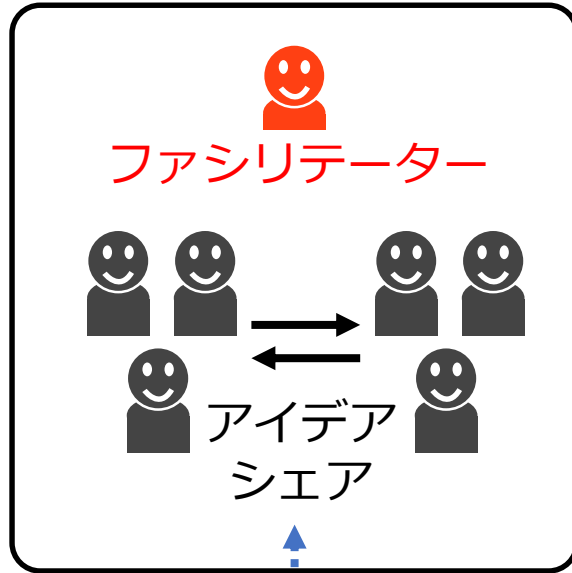
ワークショップ
専門家からの助言

SNS交流（日常的なアイデアの交流）

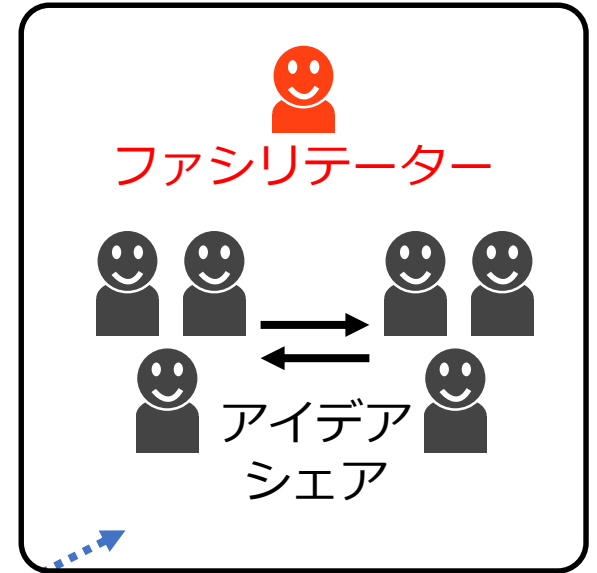
グループ1



グループ2



グループ3



フィードバック



協賛企業の専門家

2つの学習環境

1次作品
(アイデア作成)



2次作品
(デザイン完成)

SNS交流
他チームや専門家との
意見交換



ワークショップ
専門家からの助言

学生パネルディスカッション

- 趣旨

SNS交流およびワークショップにおける交流で

どのような相互作用が生じていたのかを共有

- 登壇者

- Magnitude, Car Design Academy
- SAL, 千葉工業大学
- GoL, 名古屋市立大学

SNS交流の概要

(A) 自己紹介

(B) アイデアのシェア

- 一次アイデアを他の参加者と共有
- どのような日常生活や社会、文化、環境、組織的な背景と結びついているかを説明

(C) 交流

- 自チームのアイデアを比較
- 他チームの投稿に対し返信

Magnitudeへの質問

- 他のチームの作品閲覧およびコメントを通して学んだことは何か？
- SNSでの交流が作品制作へのモチベーションに与えた影響はあるか？
あれば具体的にはどのようなものか？

SALへの質問

- 自チームが受けた
コメントから学んだことは何か？

- 他のチームが受けた
コメントから学んだことは何か？

ワークショップの概要

プレゼンテーション

- 各チームの提出作品を提示し説明

講師との個別相談

- 専門家の観点から提出作品のフィードバック

協賛企業、実行委員会、参加者との意見交換

コンセプトおよびデザインの修正

GoLへの質問

- WSでは誰からどのような意見が得られたか？
- WSで得られた助言は、最終デザインを考える際にどのように影響したか？

デザインコンテスト × 交流の意義

- SNS交流

- 作品を相対化して、自分たちの特徴を把握
- 重要視すべきポイントを理解
- 同じく作品作りをしている他者の存在による動機づけ

- ワークショップ

- コンセプトとデザインの整合性
- 国内外のチームの直接的な影響

通常のコペティション

- 参加者間の競争が中心
- デザインの質向上のための協調の文化が未定着



【競争と協調】の文化づくり

交流によるポジティブな効果の実証