

# 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

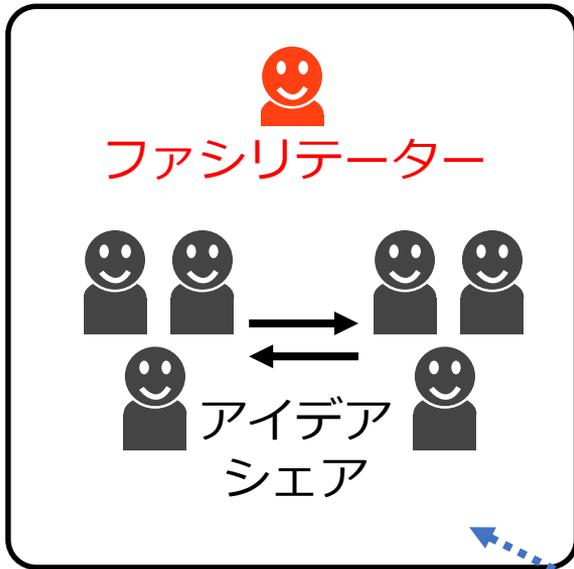
他チームや専門家との  
意見交換



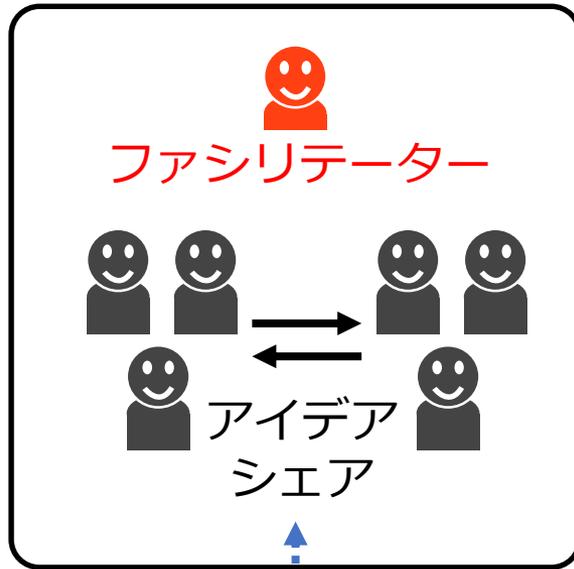
ワークショップ  
専門家からの助言

# SNS交流（日常的なアイデアの交流）

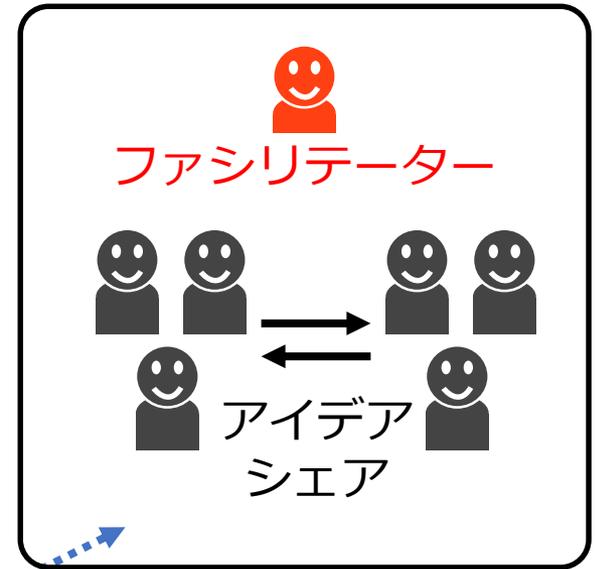
グループ1



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