

ティーチング・ポートフォリオ

大学名：大手前大学 所属：建築&芸術学部 名前：前田 耕平 作成日：2026年1月31日

1. 教育の責任

本学は、専門的な知識と技術を基盤に、豊かな感性と創造力を備え、地域社会および国際社会に貢献できる人材の育成を教育理念としている。地域の教育・文化・生涯学習の中心としての役割を担い、地域社会 および国際社会の発展に寄与することを基本方針とする。建築&芸術学部 芸術コース立体分野においては、作品制作に必要な技術の習得にとどまらず、発想力や独創性を重視し、学生が主体的かつ能動的に制作へ取り組む姿勢を育成することを目的とする。また、「Knowing(知識)」「Doing(実践力)」「Being(人間性)」の三要素を重視し、学生自身が制作した作品が社会とどのように関わり、どのような意味を持つのかを理解し、発信できる力の養成を目指している。

担当授業(2025年度時点)

【春学期】

- ・アート体験 2単位 27名
- ・学びの道しるべA 2単位 26名
- ・立体造形基礎Ⅰ 2単位 17名
- ・ゼミナールⅠ(建築&芸術学部) 2単位 6名

【秋学期】

- ・学びの道しるべB 2単位 26名
- ・立体造形基礎Ⅱ 2単位 22名
- ・ゼミナールⅡ(建築&芸術学部) 2単位 5名

【通年】

- ・卒業制作(建築&芸術学部) 4単位 5名

2. 教育の理念

立体造形分野では、多様な素材を用いた塑像・彫像などのテクニカルな実践を基盤としつつ、現代的なメディアを取り入れた表現にも取り組むことで、幅広い立体表現の可能性を探究する。制作過程だけでなく作品展示にも重点を置き、空間と作品との関係性を意識した表現を通して、作品が社会とどのように接続し得るのかを考察する姿勢を育むことを教育理念とする。

3. 教育の方法

1.アート体験

主に1年次生を対象とし、造形制作未経験の学生も多いことを踏まえ、「アート」や「芸術活動」「制作」に関する基礎的な概念理解を目的とした演習を行っている。芸術コース教員と建築コースで連携した合同授業を実施し、他コースの学生も交えたクロスオーバー型の制作を通して、多様な視点や価値観に触れる機会を設けている。また、小規模な作品から身体全体を使った大型作品まで、スケールの異なる立体制作を体験させるとともに、グループ制作を通じて協働性、企画力、コミュニケーション能力の向上を図っている。

2.立体造形基礎Ⅰ・Ⅱ

「自己表現」をテーマに立体作品の制作を行う。「自分とは何か」「人間とは何か」といった問いを設定し、コンセプト立案から制作に至るまでの思考とプロセスを重視した指導を行っている。視覚的要素や象徴性、身体性についてのリサーチを通して、学生それぞれの個性や関心に基づいた表現を立体として具現化する。

3.ゼミナールⅠ・Ⅱ

学生が最も関心のあるテーマを設定し、モチーフ、素材、技法、表現方法について調査・研究を行う。「なぜそのテーマや素材を選択するのか」を言語化することを重視し、制作意図や思考の深化を図っている。後半では学生主体で展示計画を立案し、学内において展示発表を行う。

4.卒業制作

学生の集大成として、これまで探求してきたテーマを発展させた大型作品の制作に取り組む。あわせて、卒業制作展における展示構成、作品の見せ方、発表方法についても指導を行い、作品を社会に向けて発信する力の育成を図っている。

4. 教育の成果

アート体験の授業を履修した学生は、ゼミナールにおいて、作品を制作することにとどまらず、作品を発表するための展示や空間構成について主体的に考えるようになってきている。制作と展示を一体として捉える姿勢が育まれ、作品がどのような環境で、どのように見られるかを意識した表現が見られるようになった。また、ゼミナールの学生を中心に、学内での発表に加え、学生自身が企画し、グループで学外展示を行うなど、自主的な活動が広がっている。展示場所の選定や構成、役割分担、広報までを自ら考え実践することで、学生の能動性や協働性が高まり、制作を社会へと開いていく意識が形成されつつある。これらの取り組みを通して、学生は受動的に課題をこなす段階から、自ら課題を見出し行動する段階へと移行しており、能動的な学びが定着してきていることが教育成果として挙げられる。

5. 改善への努力と今後の目標

立体分野においては、学生の主体的な制作や展示への意識が高まりつつある一方で、授業内で活用できる素材や設備、制作環境には一定の制約があり、表現の幅を十分に広げきれない点が課題として挙げられる。特に、作品規模の拡大や展示を前提とした制作が増える中で、制作・保管・展示を一体的に扱う環境整備の必要性が高まっていると考えられる。

また、近年は学生の関心が多様化し、従来の塑像・彫像といった技術的実践に加え、映像やデジタル技術、現代的メディアを取り入れた表現への志向も見られるようになってきている。こうした動向を踏まえ、立体分野においても、3Dソフトウェアやデジタルツールを活用した制作プロセスを段階的に取り入れ、アナログとデジタルを横断した造形教育の可能性を検討していく必要がある。

今後は、制作そのものに加えて展示や発表のプロセスをより重視し、学内外での発表機会を教育の中に位置づけることで、作品を社会へと接続する意識をさらに育てていくことを目標とする。学生が自ら企画し、他者と協働しながら制作・展示に取り組む経験を積み重ねることで、立体造形を通じた思考力、実践力、発信力を総合的に高めていきたい。これらの取り組みを通して、立体分野における教育内容を現代的な表現環境へと更新しつつ、素材・身体・空間を基盤とした造形教育の価値を今後も継続的に深化させていくことを目指す。

【添付資料】

