

## 台湾ワークショップ報告書

松井克之

国際プログラムの一環として台北にある国立台湾師範大学（以下、NTNU）と合同で3月4日から10日までの7日間で行われたワークショップに参加した。九州大学からは国際プログラム3期生の内9名が参加し、NTNUからは同じく9名の学生が参加した。今回のNTNUとの合同ワークショップは国際プログラムにとって初めての試みであった。このワークショップの概要や得られたものについて述べていこうと思う。

まず今回のワークショップの目的は、学生向けに“デザインを通じたSTEAM教育”の革新的な学習体験をNTNUの学生と共にデザインするというものであった。STEAM教育とは「Science」「Technology」「Engineering」「Art」「Mathematics」の5つの分野を組み合わせた分野横断的な教育である。現在、台湾や日本などで急速に普及している。実際に台湾でSTEAM教育が行われている学校を訪れ、授業がどのようなもので生徒が何を学ぶことができるのかを観察し、現状を把握した。訪問したのは台北の小学校と高校の2つであった。小学校では、電気回路を用いてびっくり箱をつくるような「A」、つまりArtに重きを置いた教育が行われていた。生徒は想像力を育むだけでなく、学ぶことに対する意欲を掻き立てることができる授業だと感じた。高校は物理や技術などの授業のレベルが高くなり、そこで学んだ知識をArtを通じて理解すると

いう教育であった。

次に現状を把握した上で、今回のワークショップの目的であるデザインを通じた

STEAM教育の革新的な学習体験の提案を進めていった。九州大学の生徒3

名、NTNUの生徒3名の計6名の構成で3つのグループに分かれ、各々ディスカッ

ションを進めていった。そして最終日にグループごとにプレゼンテーションを行なっ

た。

私たちのグループは中学生向けにゲームの「マインクラフト」を用いて家を建設する

というプログラムを提案した。私たちの提案の目的は実際の生活と関わりのある教育

を行うことである。実際の生活に関わりのある家を、取り扱いがしやすいゲーム上で

設計することで、デザインに興味を持たせ、コンピューター上での成功体験を付与す

ることを意図した。中学時のこのような経験は高校でのより高度な教育への踏み台で

あることを期したものである。

今回のワークショップを通して、私は「異文化交流の重要性」について気づきを得

た。NTNUの学生はスピーキングに長けており、自分が考えていることを英語で伝え

ることができていた。また、ディスカッションでは文化が違うゆえに起こった意見の

衝突やカルチャーショックが多く見られた。異文化の人と交流することで、日本にい

ては気づくことがなかった自身の欠点や新しい物事の見方を発見することができた。

この気づきや自国のアイデンティティを見直すことができ、留学をする者にとって、このワークショップに参加したことはとても意味があるものだったと言える。



プレゼンテーションの様子



NTNUのキャンパス内にある図書館



NTNUの学生と登った象山からの景色