



第3章では、カード法を提案し、これを実際の設計演習授業の敷地調査・初期提案考察段階に援用した結果を述べた。個人の持つ現地調査情報や初期アイデアをクラス発表し、それを全員がカードに書き取り（カードメモ作成）、獲得した情報を活かしながらチーム討論することで、各人が個人では気付かなかった情報を得たり、互いに発想を触発し合い、新たなアイデアを生成する効果があることを確認した。また、カードメモ作成作業により、学生が授業に集中し、またチーム討論に貢献するといったモチベーションを維持することを確かめた。

第4章では、グループ討論に入る前に「個人作業（個々人で思考する）ステージ」を導入した学生による討論実験について論じた。この実験では、建築設計課題ではなく、米国NASAが開発した「月で遭難（The Moon Survival Task）」ゲームを課題とした。実験の結果、たとえ30分程度の限られた時間であっても討論時間を区切り、前段（15分）で個人作業ステージを設けて個人の考えや問題意識を明確にし、その上で後段のチーム討論（15分）を行うと、チームで出す案（解）の質が高まり、またそれゆえチーム案が最終的な個人の案として定着し易いことを確かめた。また、クラス全体のアイデアの質の向上に効果があることを確認した。

第5章では、建築提案の発想のヒントとなる「付与視点」及びこれと連動した「系統的討論メンバーの組み替え」を導入した討論実験について論じた。付与視点は、建築提案初期段階（思考の発散段階）で、学生にできるだけ幅広い視点から思考させることを狙ったものであり、4章で論じた「個人作業ステージ導入」効果を踏まえ、チーム討論に入る前段階で付与する。本実験では、内容の異なる9つの視点を準備した。系統的討論メンバー組み替えは、討論ラウンド（本実験では3人×3チーム、15分×3ラウンド）ごとにチームメンバーを組み合え、かつ全ラウンドを通して同じ人とは同席しないようにするものである。付与視点を1人に1つずつ限定して付与した場合、メンバー組み替えによって、ラウンドごとに異なる付与視点で思考した者と同席することになる。実験の結果、付与視点によって個人が幅広い視点で思考できるようになることや、メンバー組み替えによって個人のアイデアが効果的に伝播し共有されること、また全ラウンドを通して話題が偏ることなく、集中力を維持したままで討論が行われることを確認した。

第6章は、本論文の総括である。第3章から5章で論じた実験結果を踏まえ、本研究で提案した方法が、建築設計教育において、一定の汎用性と再現性を有するものであり、実際の授業に援用することが可能であると結論付けた。