

## 生徒の主體的な社会参画意識と創造性を育む プロジェクト型学習カリキュラムの実践と検討

### 概要

世界中で情報テクノロジーを中心に社会構造が変化しており、今後も急速な変化が予想される。そのことは、これまでに予想もしなかった新しい問題が起こる可能性が高いことを示している。そのため、未来の社会を生きる生徒には、これまでにない新しい視点から問題を発見し、創造的に問題を解決する能力が必要であることは明確であり、その能力を学校教育の中で培う題材や指導方法等の開発が社会から求められているとも言えよう。

ただ、これらの能力は、生徒が自らの意思で決定し、計画・実行する学習活動の長期的な連続性を伴う指導から育まれると考える。なぜなら、社会での問題や主題は生徒自身で見出すものであり、短期間ではできるものではないからである。

幸いなことに美術の授業では、主題に対して想像したものや理想を形にするために計画を立て、諸感覚を伴う造形活動を行いながら完成に向けてつくり上げていくといった一連のプロセスによって価値の獲得が繰り返される。自分の夢や目標の実現に向かってやり遂

げるプロセスから身に付く能力とこれからの社会に必要なとされている能力との融和性は高いと考える。そこで、美術教育でこの能力を育むことを目指して、人格形成において必要であると思われる共感性等の要素から、まずは生徒の心を育てることに焦点をおく。そして他者や社会にある多様性を受容することから感じられる社会の違和感から問題を発見し、創造的に解決する力を培う3年間のカリキュラム構成と実践を試み、検討した。造形活動を伴う創造的な問題解決学習を積み重ねた結果、3年生でのチーム学習では、社会の問題を独自の視点で見出す生徒が多く見られた。一例として選挙に注目したチームは、投票行動を通して社会形成に参画することの意義を理解し、若年層の低投票率に対する問題解決にクラス全体で考える学習へと発展させることに繋がった。生徒の内面が変容することで、社会を見つめる新たな視点を獲得し、新たな課題や学びを生成するデザインを生徒自身で行い、プロジェクトを実行するに至った。



にしざわ さとこ  
西澤 智子

勤務先：香川県立高松東高等学校 教諭

出身校：京都精華大学美術学部造形学科日本画科

香川大学特殊教育特別専攻科

## はじめに

本実践研究は、高等学校の美術教育における、生徒の主體的な社会参画意識と創造性を育むプロジェクト型のカリキュラムの実践とその検討を旨としたものである。オンラインやゲーム等、現実社会から意識が離れがちになる高校生が、美術教育・デザイン教育での問題発見、解決のために、自身の主題、課題を設定して協働で達成、完成させる活動を、主體的に取り組めるようになるための学習プログラムを作成し、実践を試みた。実践校は筆者の前任校であった香川県立高松工芸高等学校の専門課程であるデザイン科での美術・デザイン教育の実践によるものである。筆者が担任となったデザイン科52期生の生徒が3年間で社会の問題から自身の課題を見出し、地域との関わりによって創造的に課題を達成するに至るまでの美術・デザイン教育としての支援の在り方についての実践研究である。研究内容は単にデザイン科の専門課程での指導方法の追究ではなく、他の教科の教員からの助言、学校外での学習支援者からの協力を基に、3年間で身に付けて欲しい能力について系統立てて整理し、普通科高校における美術や総合的な探究の時間に応用可能な学習モデルの先行としても検討した。なぜなら、これからの高等学校教育での役割は、初等教育等での造形遊びによる身体や諸感覚を通した身の周りで発見した価値を、初等・中等教育での各教科や総合的な学習の時間で学ぶ喜びに変える力に変え、よりよい自身の生き方や社会のために活用する力として育むためにあると考えたからである。

実際、現任校は専門高校ではないが、生徒の実態に合わせて、修正を行ったカリキュラムで学習活動を始めているが、前任校同様、生徒の

主體的な活動への関りができていることから、デザイン科の専門教育はまさに高校生の社会参画意識や創造性の育成を具体的な方法として示すロールモデルとしても位置付けられると認識している。

本論の構成について、第1章では生徒と生徒を取り巻く環境の実態と目指す目標を、第2章では生徒が向かいたいと感じる新たな価値の発見の支援を、第3章では生徒が新しい価値を獲得しようとする姿勢を、第4章では3年間のデザインプロセスを基にしたカリキュラムにおける学びの変容の姿と課題達成の状況を中心に論じた。

## 1 題材に至るまでの状況

本章では、生徒の実態（何ができて、何を知っているのか等）や、生徒を取り巻く環境（高等学校の状況等）をふまえ、3年間で育もうとした資質や能力を述べる。本論で述べるカリキュラムは、専門課程だけでなく普通科の高校生を含むすべての生徒を対象にすることを前提に検討したものである。本カリキュラムで育もうとしている社会参画意識や創造性は、専門課程であれ、普通科であれ、総合学科であれ、その生徒の置かれた状況、環境を自身の学びに生かすことが育成の基盤となると考える。

### (1) 生徒の実態と生徒を取り巻く環境

本論の実践の対象となった生徒たちは、中学校まで図画工作、美術教育を普通に受けてきており、美術を愛好する傾向は普通科の生徒より高いものの、表現技法や美術および造形への知識については高い者もいれば、高いとは言えない者と多様である。そのため、彼らの入学時の

戸惑いの原因として、大きく二種類あると感じている。一つは表現主題に関することと、もう一つは表現技法に関することである。中学校までの既存の学習では、表現活動の主題が自分自身に起因するものが多いが、デザイン科に関わらず高等学校・普通科の美術のデザイン領域では、他者への思いや社会への視点から主題生成する課題も少なくない。そのため自分が面白いものは、友達も面白いだろうという生徒の想定が多く、表現活動で齟齬を生んでいる。また、専門的な知識や技術を習得する量が増えるため、新しい技法等を消化しきれないまま、表現することも多いことから、未経験の課題に戸惑う生徒も多い。

そして、この生徒の二つの戸惑いを乗り越えることが本校における教育の基本方針でもある。「自強して息まずの精神の涵養を柱として、家庭や地域社会と密接に連携を図りながら、心身ともに健全で、創造力に富み、社会に貢献できる人間性豊かなスペシャリストの育成」とあり、実社会と関わりながら専門性を磨くようなカリキュラムになっている。一方、高等学校学習指導要領（2018年3月告示）で示されたとおり、総合的な探究の時間の設置等、他者や実社会との関わりや教科横断的な学びが重要視されてきている。実際に社会と関わり、教科を横断した学びから創造的に問題解決しようとする資質が必要であるとされる。

以上のように、入学時からの3年間で、学校として育成したい生徒の姿へと生徒自ら成長しようとするために具体的なゴールを設定し、無理のないカリキュラム設定が生徒の生きる社会には不可欠と言える。

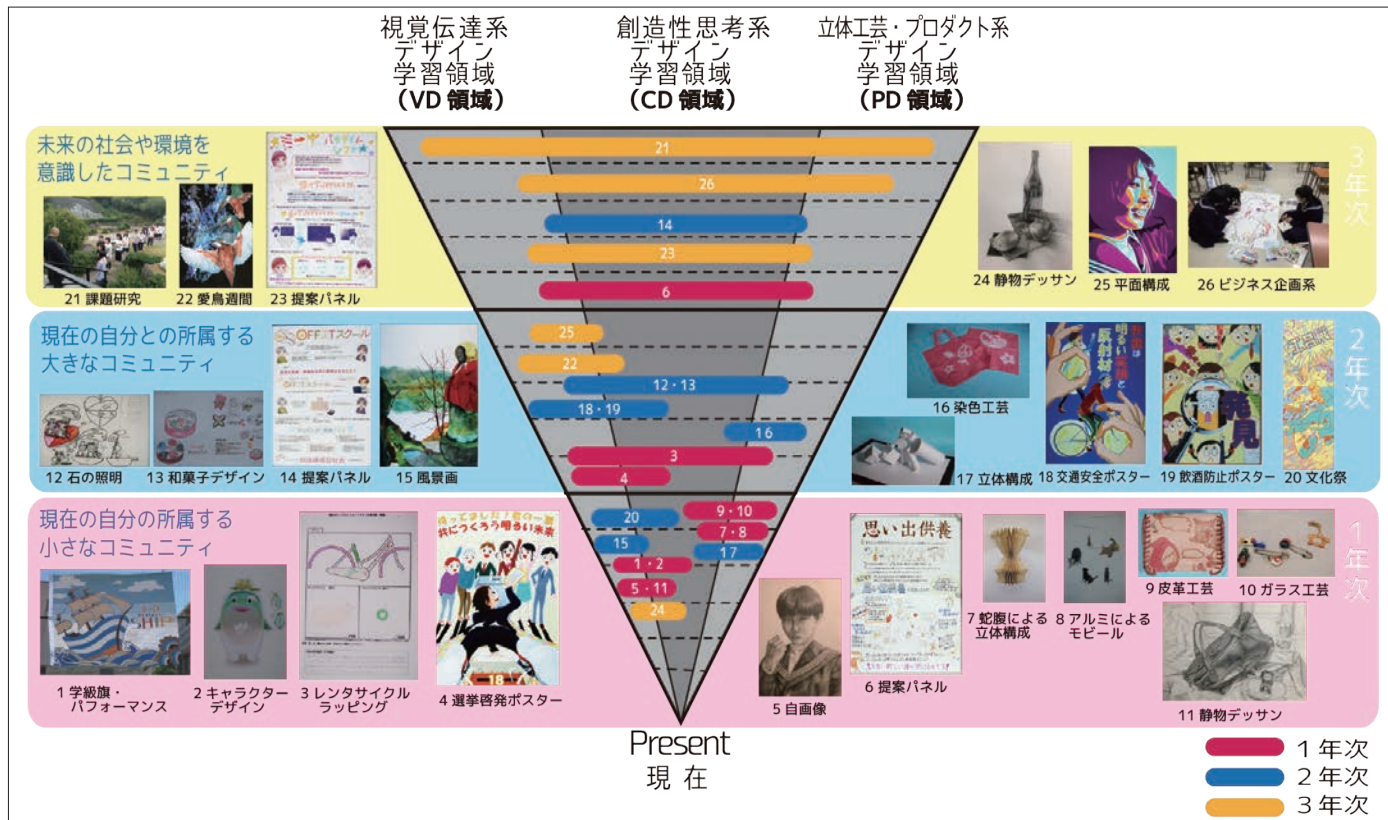


図1 3年間のカリキュラムからの実践例

(2) 3年間で生徒に身に付けたい力とカリキュラムの考え方

生徒が自分の知識や経験から獲得した価値を社会の中で活かし、夢を実現するまでやり遂げる力を身に付けさせたい。そのためにも、生徒一人一人が自身の創造性を育てることが重要である。ここでの創造性とは、表現活動を通して「自らも脱皮変容させる」「川喜田の論を基盤として考える。自己内面が変容することで、他者や社会、環境を見つめる視点が変わり、変わった視点でさらに多様な価値を見つれたり、受容したりできる。つまり、生徒の内面の創造性の涵養のために、生徒の思考力や創造性が萎縮しないことや、自分の力で智慧を獲得して進んでいくことを促すような手立てを主軸にカリキュラムを考えた。カリキュラムの考え方としては大きく二つの軸で考えた。一つは、人や社会を見つめる視点を個人レベルから社会レベルへと広げる「段階」としての考え方である。もう一つは、学習内容を焦点化する「領域」としての考え方である。この考え方を図示したものが図1である。

(3) 生徒の視点の広がりからの「段階」としてのカリキュラムの検討

カリキュラムの検討にあたり、Bezoldと Hancockらの『Future cone (未来の円錐)』<sup>2</sup>と呼ばれるモデルを生徒の成長の姿の基本モデルとした(図1中央部分)。

① 現在の自分の所属する小さなコミュニティ段階

主に自己を深めることや共感する心を育てるカリキュラム段階である。クラスは自分が所属する小さなコミュニティであることから、理想と現実のギャップを把握からより現実に沿った提案をすることが可能となる。そして、自分や他者への想いを形や色彩等で表現できているかを生徒間で協議する活動を毎年繰り返すことから、人の気持ちや立場を想定した総合的な企画力を育成することを基本方針とした。

② 現在の自分の所属する大きなコミュニティ段階

収集した情報から洞察力を身に付けるためのカリキュラムである。ポスターやロゴマークは行政や企業からのニーズに応えられるよう、理想と現実を考え、そのギャップから自分が問題だと感じることをポスターやロゴマークにして訴える活動である。そのために、まず学校内の教員や組織、学級をターゲットに情報収集や分析することで思考を深め、その後、フィールドワークを行うことにより、実社会から学びを深められるようにする。

③ 未来の社会や環境を意識したコミュニティ段階

3年次になると、フィールドワークからの発

見をもとに創造的な問題解決能力を培うために、自分と社会や環境との構造の理解を促すため企画系の課題を取り入れる。社会を良くするためのデザインを意識させることで、まだ存在しないが有りうる社会や環境を想像し、実社会の複雑な問題を創造的に解決する方法についてチームで考える。3年次の課題研究では週3時間、クラス全員(30名)で地域の課題解決に取り組むチームプロジェクトを行う。高度な問題解決を行えるよう、1〜2年次から企画系の課題を導入しておく。

#### (4) 学習内容を焦点化する「領域」への取り組み カリキュラムの検討

生徒の学習活動内容のために3領域を相互に関連づけるカリキュラムが必要である。視覚伝達系デザイン学習領域(以降、VD領域)、立体工芸プロジェクト系デザイン学習領域(以降、PD領域)、そして創造性思考デザイン学習領域(以降、CD領域)である。VD領域とPD領域は主に、表現技法や表現方法を中心に学ぶ、①表現力や②造形感覚、③プレゼンテーション能力を育む領域である。一方、CD領域では、生徒の視覚、聴覚、触覚を含む諸感覚からのイメージや、社会の状況から問題を見出し、創造的な問題解決方法を学ぶなど、④観察力、⑤発想力、⑥総合企画力を育む領域である。

これらの3領域で育む6つの力を1〜2年次では基礎として自信をもって説明できるように学習する。3年次は1〜2年次の基礎・基本を応用して、創造的な問題解決能力を発揮できるような課題を設定し、形態としてはチームプロジェクトを取り入れている。

#### (5) 創造性思考学習領域に関する目標と評価

3領域の内、VD領域と、PD領域の学習目標は、主に知識・技能に関するものであり、その達成の状況や評価については、生徒の自己評価、チームでの相互評価、教員による評価の三者評価によって行った。特に技能についての達成目標は、「効果的な配色ができたか」「使用者の手に合う形状ができたか」などの項目に対してA(前回より得意になった)、B(概ねできた)、C(満足いく内容でない)の3段階で評価し、その理由が明確な場合は「+」、改善方法が示されれば「++」の評価を加えた。三者3段階評価システムを毎時間加算し、最終的な成績とした。

そして、CD領域に関する目標について、特に総合的な探究の時間への汎用としても考えていたため、同じ学年団の他教科の先生とも相談の上、創造の営みによって生徒の内面の変容を捉えることを踏まえ、清田らの「①自己の深まり、②共感性、③深く見つめる、④社会への広まりの4つの視点」<sup>3)</sup>から目標を設定した。そして、生徒の学習の成果を考察し、評価を行った。評価の方法は、前述の三者3段階評価システムを用いた。

##### ① 自己の深まりからの視点

生徒が自分の夢や願い、目標をもつことが表現活動における明確な主題生成の根幹であると考えた。自分の夢や願いとして、1年次では友達や仲間等、クラスを対象に、2年次では学校を対象に、3年次では地域や社会や自然環境を対象とした。それぞれの対象に対して「もっとこうなってほしい」という夢や願いを叶えるために計画を立て、達成しようとする資質や能力を育むことを目指した。その達成のために必要

な知識・技法を生徒自身で判断し、その獲得に向けて練習したり、学習したりする姿を評価した。教員も、個々の技能レベルに合わせて、生徒一人一人と相談しながら材料、道具の準備や環境を整えた。

##### ② 共感性からの視点

デザイン活動では問題の本質を探り、そこに生じる他者や使用者の感情を自身のものとして感じ取ることや、第三者がメッセージをどのように受け取るかのイメージを伴うことが多い。それぞれの人の立場による気持ちの受容からデザインができるかを「使用者となる人と、自分との気持ちの違いを意識しながら表現したか」等の目標を設定し、評価した。様々なポスターやロゴマーク等の課題を繰り返し行うことで、他者が置かれているあらゆる状況を想定し、社会構造や関係性を捉え直す機会となる。この学習の積み重ねから共感性を高めることができる。と考える。

##### ③ 深く見つめるからの視点

深く見つめることについて大きく2種類の目標を設定した。一つは自然、人工に関わらず、その環境が与える時間や距離・空間を、諸感覚を通して、感覚的に知ることである。目標例として、「視覚以外の『見方』で見たこと、感じたことを視覚伝達しようとしたか」等である。もう一つが、美しい、価値があると感じたことを言葉で説明できることである。

つまり、自分の個人的な感受や価値を一般化して伝えることができたかの視点である。目標例として「本日の配色について、他者に適切に説明できるか」等である。

④ 社会への広まりからの視点

地域社会を対象とした課題では、自身が地域の中に「居ることの実感」が重要となる。教室で授業を受けていても、同じ現象を目の前にしていても「工夫高校に居る」のか、「高松市に居る」のか、「日本に居る」のか、「自然の中に居る」のかの実感によって感じる問題が異なる。自分がどこに居るのかの意思を明確にするために、町へ出かけたり、資料を探ったりする必要がある。これらのさまざまな空間に「居ることの実感」が多様化する社会への意識を高めると考えた。

2 自分が向かうべき夢を想定し、  
問いを立てることのできる授業の環境設定

卒業後の生徒が、地域社会によりよい生活を求め続け、そのためにできることを提案し、達成しようとする姿勢を育むために、授業では、自ら新たな価値を発見したいと考える手立てが必要であると考えた。特に3年次では、1〜2年次の基礎・基本をもとに、地域社会の中で多くの人が幸福であるためにできることを考える。そのために1〜2年次でクラスの全員が幸福であるためにクラス旗を制作したり、学校全体の文化祭の成功を願ったデザインを考えたりするデザイン活動をCD領域で繰り返した。広い生活エリアとなっても同じ構造で考えることができると想定したからである。問題発見から提案までのプロセスから教科学習では体験しにくい、自ら問いを生成したり、唯一解のない社会問題に対する解決方法を試行錯誤したりする環境を設定した。図2は、以上のプロセスの模式である。

(1) 3年生の最終学年における表現を基にした企画力

1〜2年次では、学校生活での社会やコミュニティを対象として表現を考えさせたが、最終学年である3年次はより社会と密接に関わる事で人や環境とのつながりを意識できるよう手立てを工夫した。これまでの題材で、他者の生き方を感じ、幸福の在り方や理想を考えることを繰り返してきたため、調査のプロセスにおいて、生徒がチームをつくり自ら関係者に取材したい、その場を訪ねたいとの申し出が最初の時間からあった。生徒の興味や、そ

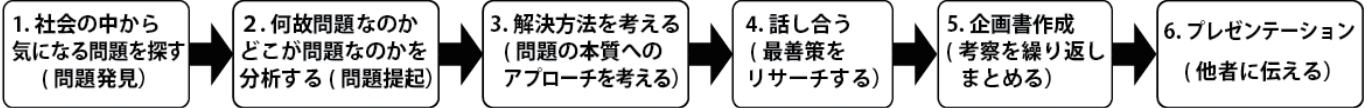


図2 問題発見から提案までのデザインプロセス



図3 アンケート調査用紙と『センカツ』

それぞれの生徒がもつ能力に応じて自然と3〜6名構成の6チームがつくられた。これまでの学習活動の経験や友達が目指していることや有している知識・技能を互いに知っている環境であるからこそ成りえたと感じる。

## (2) 社会デザインプロジェクトへの企画

### about

そして、各チームのメンバー以外の生徒や校内の先生、家族や親戚等に自分たちの企画について説明する条件を課すことで、複数回にわたってチームのコンセプトを語り、その都度わかりやすいコンセプトにブラッシュアップする環境を設定した。多くの人の意見を聞くことで自分たちが考えた企画の評価される点、不十分な点が見つかる。不十分な点においては他者の視点を取り入れることで、図2の2と3のサイクルを繰り返すことになる。そして企画についてクラスの生徒同士でプレゼンテーションを行い、評価し合うことでブラッシュアップを重ねる。様々な人のニーズを満たせるよう、論理立てて企画書にまとめる経験は、社会を構成する全ての人にとっての良いことを追究する姿勢を育成し、社会を良くしようとする態度に基づく社会正義や公平さの視点を得ることもつながった。生徒のチームが生み出した問題やその問題を解決するための課題達成は、社会デザインのためのプロジェクトであると考ええる。そのため、各チームがプロジェクトとして企画し、プレゼンテーションまでのプロセスを行う。

## (3) 生徒の企画内容

表1(36〜37ページ)の通り6つのプロジェクトのコンセプトとフィールドワークが提案された。

## 3 生徒の実現方法

どのチームも未来の社会や環境を意識したコミュニティへの課題として、実社会と関わりながら提案を企画書にまとめた。

お遍路の提案『お遍路ばちばちプロジェクト』は、生徒が日常使用している自転車を伝統文化の中で生かす方法を考えたもので、日常を伝統の延長として捉え直した企画である。1年次からのデザインの視点の広がりからの「段階」としてのカリキュラムの考え方が生きた活動であると考える。

東北の震災だけでなくいつ発生するかわからない災害を、VRを用いて自分のこととして考えてもらう『VR地震対策室』は、今自分のいる場所をどの空間の意識で捉えるかを社会への広まりから考える課題が生きた企画であると考える。

3年に一度の瀬戸内国際芸術祭でトラブルとなっている船上移動のキャバシティーの小ささを解消するための『アンテナシップ』は、積み残された利用者の苦しい、悲しい感情を共感的に捉え、より魅力的な企画として提案している。大人になるにつれて、ファンタジーと現実の世界の行き来ができなくなっている生徒の生き方の省察から、幼稚園の頃からファンタジーの世界に入る喜びを失ってほしくないというジャンプ・イン・ストーリー』を企画し、現代版の絵本を提案した。

地域の鮮魚の行商で高齢者が使用している自転車を変更し、ICTを活用することで、より利用し易くする『いただきマルシェ』は、地域の街を深く見つめることによって生まれたプロジェクトである。

以上のように生徒の提案したプロジェクトは

既習内容を活かしたものであり、カリキュラムの影響は少なからず表れていると言える。そして、中でも『センカツ』チームは、高校生である自分の生活が公職選挙法によって変わってしまうという、自分自身の課題意識から始まっている。そのため社会への関わり方が、他者への思いからだけではなく、自分の視点を広げるという姿と、カリキュラムでの学びの趣旨との関わりが分かりやすい。そのため、本論では『センカツ』を取り上げ、プロジェクトの活動内容を論じる。

## (1) 『センカツ』のコンセプト

公職選挙法の有権者の規定が20歳から18歳に引き下げる法改正が行われたことから「18歳選挙権」をテーマに捉え、小中高校生向けシミュレーションカードゲームを提案した。2016年7月参院選では、新たに選挙権を獲得した18歳と19歳の投票率は45%であり、残りの55%は自分の選挙権を行使できていない現状であった。実際に18歳選挙権が導入された参院選が近く頃、「選挙行かんでよくない?」という同級生の声から当事者意識をもち、若年層の低投票率に着目した。全校生徒851人に選挙や政治への知識についてのアンケート調査(図3)を行い、計85%が「全然ない」「あまりない」という回答であった。このことから、生徒たちが選挙シミュレーションカードゲームをつくり、自分で考えて選択する力を、選挙権を得る前に養うことも目標に据え、難しい選挙の仕組みを楽しく学べるゲームに組み込もうとする動機付けとなっていた。

## (2) 『センカツ』でのデザイン活動の状況

制作段階では、図3に示した試作品を他学年

表1：クラスの生徒が提案したプロジェクトの内容 ※各プロジェクトのタイトルは、「問題点『プロジェクトのコンセプト』」を示す。

### 伝統文化『お遍路ばちばちプロジェクト』

四国八十八か所の各寺に、どこのお寺で借りても返しても構わないレンタサイクルを設置し、自転車での巡拝をサポートするプラン。



お寺と観光スポット等を加えた  
地図の制作



県文化財課への  
フィールド・サーベイ



自転車遍路体験



自転車遍路体験

#### 〈振り返りの言葉〉

- お遍路は四国の伝統であり、心を清める、修行目的で巡礼することが前提なので、ビジネスとして展開していくとなると、伝統を守りながらいかに巡礼する人を増やすか、ということをしっかりと考えなくてはいけなくて、どの立場の人にも納得してもらえるようなプランを作成するのは難しいと感じた。
- ヒアリングを行っている中、実際に15駅分の距離をレンタルサイクルで走った人もいて、自転車を漕ぎながら景色やその土地ならではの名物を楽しめるようなシステムができて、もっとレンタルサイクルを利用する人が増えればいいと思った。

〈主な活動の場〉 香川県庁、高松市役所、八十八か所の9カ寺、旅行会社、NPO 法人遍路とおもてなしのネットワーク、和菓子屋等

### 防災『VR地震対策室』

地震対策への意識が高まる中、いつ起こるかわからない自然災害に対して危機感のなさや知識不足によって対策が取れていない人に対してVR技術を用いて災害と向き合い、被害を軽減するためのプラン。

#### 〈振り返りの言葉〉

地震対策をしている人が少ないという結果から、地震の少ない地域では特に地震に関する知識や関心が薄いことがわかった。また、実際に避難訓練に参加している人は、避難訓練だけでは不安が残るということでよりリアルな環境下で防災を学びたいのだと感じた。全ての人が防災に関する知識や関心を持つことが一人一人を安全へ導き、自助だけでなく助に力を入れることができれば、地震による被害も少なくなるのではないかと考えた。

〈主な活動の場〉 高松市北消防署、防災センター等



消防署へのフィールド・サーベイ



企画書

### 観光『アンテナシップ』

2010年から3年毎に開催されている瀬戸内国際芸術祭に着目し、国内外からの観光客がアートを鑑賞しながらクルーズを楽しめるプラン。



キャラクターデザイン



立体模型の提案



KJ法等を活用した企画検討会



プレゼンテーション風景

#### 〈振り返りの言葉〉

- 瀬戸内国際芸術祭が開催され十分にアートを鑑賞するのに一番必要なのは、移動手段と時間ということがわかった。その中で、船を移動手段として利用するだけでなく、乗って楽しむ、見て楽しめる宝船を考えビジネスとして作成するのは難しいと感じた。
- プランを作成していく中で、瀬戸内海の景色や豊かさ、島々の個性、島の歴史、昔話等、自分の地元であるにも関わらず、知らない魅力が沢山あった。この魅力も県内外、海外の人たちに知ってもらいたいと思った。

〈主な活動の場〉 特定非営利活動法人瀬戸内こえびネットワーク、フェリー会社、旅行会社等

### 教育「ジャンプ・イン・ストーリー」

幼少期に絵本の世界から言葉の習得や想像する力を得たことから、専用アプリを使って自分が主人公になれる絵本を提供するプラン。



提案パネル



保育園へのフィールド・サーベイ



ビジネスモデル図

#### 〈振り返りの言葉〉

- ・「国際学力調査（PISA）」の結果からも指摘されているように、絵本の読み聞かせで育まれた言葉の習得や読解力は、数学知識・科学知識・問題解決など、国語だけでなく全ての学力の基礎となるものです。自分たちも商店街で消費者に向けて50人にアンケート調査を実施したところ、絵本は幅広い年代に今も愛されていることがわかりました。絵本の魅力 → アンケート結果（別紙にグラフ作成）
- ・自分が登場する絵本が存在したら、それを是非買いたいという意見が多く寄せられたので、このプランで企画書をつくらうという自信につながりました。

〈主な活動の場〉 高松市内の保育園等

### 選挙「センカツ」

改正公職選挙法が成立し、選挙権年齢が18歳に引き下げられたが、実際に有権者となっても政治や選挙のことがわからず投票行動に戸惑いを感じた経験から、選挙や政治について楽しみながら学べる選挙シュミレーションカードゲームを提案したプラン。



附属小学校の生徒との交流



クラスメイトとの協働活動

#### 〈振り返りの言葉〉

- ・カードをつくるにあたって、公職選挙法や投票の際のルールなどを学び、今後自分が選挙権を持って戸惑わない程度に成長できました。今まで知らなかった違反行為などを知り、テレビで政治のニュースをしていても興味をもって見る事ができたり、少しずつ内容を読み込みながら見ることができるようになったためとても勉強になりました。
- ・色々なクラスでゲームを実際にプレイした時、どのクラスでも一番の盛り上がりどころが同じだったことがとても印象的です。実際、町長選挙に立候補した人に話を聞いたことも印象的でした。

〈主な活動の場〉 町長選立候補者、社会科の教員、法学部・経済学部の教授、選挙管理委員会等

### 食文化「いただきマルシェ」

自転車による鮮魚の行商「いただきさん」という伝統文化の後継者不足を改善し、季節の美味しい鮮魚を地域の人に届けるためICTを活用したプラン。



企画書

まとめ

- ・いただきさん発見が嬉しかったが、魚の購入はほとんどが、学生さん、いただきさんと呼ばれていることを知らない人が多かった。
- ・新鮮で美味しい魚が売られているイメージから購入しに行きたい人たちが、「おつりが無いぞう」とか「不潔そう」といって買わずにイメージが悪くなっている人が多かった。
- ・値段、売れるもの、お皿になる、綺麗な魚で売れば買ってみたい、販売している場所がわからないから買えない等のプログラムのイメージも私たちが考えていることが多かった。

○丸亀商店街 50人にアンケート調査を行いました！

いただきさん本人が新築した魚を購入して販売しに行っている、美味しいことに間違いなし！

- ・食中毒対策として、平成15年から保健所に食品営業許可を取って魚を販売する許可制となった。
- ・いただきさんは、魚への知識が豊富なため、一番美味しい状態で提供して下さるだけでなく、調理法も教えてもらえる。

（メリット）

- ・新鮮が高いことに加えて、一番美味しい状態で提供してくれる。
- ・料理の仕方を教えてくれるので、魚料理に対する関心が高まる。

（デメリット）

- ・鮮魚特有の臭いが気になる。
- ・不潔なイメージ。

魚市場等へのフィールド・サーベイ

#### 〈振り返りの言葉〉

香川の魚についてあまり知らなかったが、市場でその日に水揚げされた新鮮な魚を見た時、とても美味しそうだった。海が近いという恵まれた環境を実感し、健康にも良い美味しい魚を多くの家庭の食卓に提供できたらいいなと思った。またいただきさんについても深く知る機会となった。いただきさんは高齢の方がほとんどで、魚に加えて水や氷を合わせて約100kgにも及ぶ荷物を、雨の日も風の日も自転車を漕いで、常連さんの所に魚を売りに行っている。仕事に対するプライドと責任感は半端ではないものだった。このプランを実際に行うとすると自転車ではなく、もっと違うスタイルになるかもしれないが「香川のいただきさん」という文化を守ってほしいなと思った。

〈主な活動の場〉 魚市場、いただきさん（鮮魚の行商人）、自転車屋等



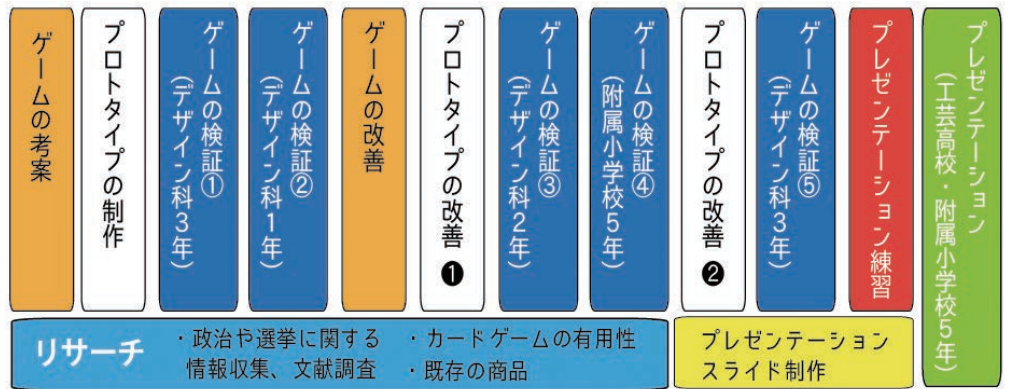


図4 『センカツ』カードの制作プロセス

のクラスや地域の小学生に実際にプレーしてもらい、ゲームの有用性について5回検証し、図4のプロセスによって完成させた。香川大学教育学部附属高松小学校の5年生の声から見落としていた改善点が見つかり、わかりにくい言葉に解説をつけたり漢字にルビを振ったりした。2度の改良を重ね、マニュアル本も作成し、50分授業で選挙について楽しく学べるセットとして仕上げようとしていた。完成したゲームは

選挙活動を意味する『センカツ』と生徒たちは命名した。

ゲームではプレイヤーは6人ずつグループに分かれて一つの町をつくる。プレイヤーは全員、有権者となり消費税増税について異なる公約を掲げる候補者3人の中から1人を選んで投票する。図5はゲームを行う児童・生徒の様子である。6人それぞれが意中の候補を決めた上で、順番に「ブログでアピール」「長時間同じ場所での街頭演説」「被災地の復興」といったカードを引いていく。「A候補が政策動画をネット配信」(1点)、「B候補が飲食物の提供」(マイナス1点)、「C候補が国債増加」(マイナス3点)等、候補者の得点につながる「センカツカード」のポイントが反映されて当選が決定する。各候補者の実績を点数化、各候補について支持した人数と点数とをかけた最高点を挙げれば、その「町」で当選が決定する。そして「町」の多い候補者が最終候補者に選ばれ、その支持者が勝者となる。当選した候補者に投票したプレイヤーが勝つルールである。勝つことばかりを考えてゲーム途中で得点の高い候補者に投票すると、自分が望んでいない政策を掲げる候補者が当選する結果になり、模擬選挙のゲームならではの面白さがある。実際の選挙でも候補者の政策を見極めて投票をしないと、自分が望んでいない政策を進められる可能性があることをゲームに反映させていた。

**(3) 選挙の活動における生徒の変容**

自分の一票で社会は変わらなないと考えていた生徒は「選挙は自分たちの将来を決め



図5 『センカツ』カードの検証(左・中央:小学生、右:高校生)

社会をより目が少し変わりました。選挙は勿論のこと、その他自分には関係ないと思っていたものが、途端に多岐界の中に飛び込んで面白く感じられるようになりました。ニュースや新聞を見るのが楽しいです。また、多くの方々とお話しする機会も増え、御縁に感謝すると共に、考えの幅が広がったと思います。プロセスを経ることで、重要さも学び、何と制作するにあたってはリサーチから、意識するようになりました。

図6 『センカツ』の生徒によるアンケート記述

る。正しい知識を持ち、判断できるようになりたい」と具体的な政治との関わりによって主権者意識を学ぶことができたようである。選挙を通して理想の社会を創るための企画からプロトタイプまでつくり出し、実際に検証したり、大勢の人に企画を伝えたりする等、貴重な経験をすることができた。中心となって活動した生徒の事後のアンケートには図6のように「自分には関係ないと思っていたものが途端に視界の中に飛び込んできて面白いと感じるようになりました」と省察をしている。誰もが関わる選挙を

テーマに、自分たちも直面している社会課題を、将来のために学んでいるデザインの手法を用いて創造的に問題解決できたのである。そして自分の考案した成果物が、有権者を育てるという価値の創出につながったことに手応えを感じており、デザイナーを目指す生徒にとって、自己実現のプロセスまで経験する活動となった。

#### 4 まとめ カリキュラムにおける 学びの変容の姿と課題達成の状況

高等学校のデザイン教育の役割として、未来を生きていく生徒にとって、糧となる新たな視点や考え方を共創していく環境を設定することが重要である。本実践では、問いを設定して議論を深め、急速に変化する国際社会の中でも自分らしさを持ちながら、多様性を受け入れていく社会プロジェクトの経験ができたと考える。ただ、この成果は、デザイン教育だけでなく、普通科の総合的な探究の時間や、総合学科での課題研究でも必要であろう。専門課程でのカリキュラムとしてだけでなく、すべての高校生が享受できる活動成果となるため、技能の成果だ

けではなく、生徒の人間としての成長及び、指導者として成長について述べたい。

#### (1) 3年間での生徒の変容

『センカツ』体験では自分で考え、正しく選択する力が身に付いている状態を目指し、未来をつくるカードゲームが誕生した。他のチームでも自身の判断で調査、プロジェクトを行ったが、すべて、自分たちで社会の理想を見つめ、現実を調査し、問題を見出すことができていた。

これは、1年次からクラスメイト全体の幸福を考える活動や、学校の理想を考える活動を繰り返していた成果の一部が現れたのではないかと考える。これらの活動は専門課程だけでなく、多くの学校のクラス活動や芸術科美術の中で行われている活動であり、今回のカリキュラムでの生徒の変容の実際から汎用できるものと考えられる。また企画をまとめ上げる過程においても、繰り返し聞き手の立場になって話をするのが求められ、コンセプトや主題が明確になったことも大きな成果である。繰り返すだけでなく、他者への想いや、目的をもって語ることで、表現へ向かいやすくなると感じた。

#### (2) 指導者の変容

生徒とともに考え、いろいろな人と協働することで解決策や自分たちができることが見えてくる。問題に対する視点や解決方法は高校生ならではの創造性にあふれており、生徒自身のエンパワーメントが高まったことを実感した。また、このモデルを現任校の総合学科の3年間で実践した結果、普通科高校においても若者が社会課題に主体的に関わり、判断し実行をしていくことができた。数年実践してきたプロジェクト型学習から、高等学校芸術科(美術)

の目指す資質・能力である、知識・技能の習得や思考力・判断力・表現力等の育成、学びに向かう人間性等の三本の柱を総合的に涵養する大きな可能性を秘めていることを実感した。今後も教科の特性を活かしながら、学校教育の中で、生徒と社会をつなぐことを目指し、新たな社会価値を創造する美術教育を考えていきたい。

#### (3) 生徒と教員がともに社会で豊かな生活を 目指すこと

生徒も教員も社会の構成員として共に理想を持ち、よりよい社会を築くことが重要であると感じた。それは、先人から後進へと文化を伝える行為そのものであると感じる。

今回のプロジェクト型の実践も、異なる経験の生徒と教員、地域の方が互いに感じあったことの共有から、地域の文化を多様な視点で捉えることの面白さを筆者自身が学んだ。生徒と教員が共に学ぶ場を、自然環を含んだ地域社会の中でつくる実践を今後も追究したい。

#### [注]

- 1 川喜田二郎『創造性とは何か』、祥伝社、2010、p.154
- 2 WHO, *Health Futures in support of health for all*, World Health Organization Geneva, 1993, pp.7-8
- 3 清田哲男、上田久利、大橋 功、藤原智也『子どもが夢を叶える図工室・美術室』あいり出版、2018、p.7