

創造的思考力を育むための 学びの提言

— 中学校の美術のデザイン領域に関する学びの在り方を考える —

《執筆者》杉原 誠

山崎学園 富士見中学校高等学校 美術科主任



概要

本研究は、東京都練馬区にある私立中高一貫女子校の山崎学園富士見中学校高等学校の美術科における実践報告である。「創造的思考力」を育むための美術のデザイン領域に関する学びの在り方を考える。複雑で不確かな時代を生きる上で「創造的思考力」は社会で求められる資質・能力であると考え、義務教育である中学の段階で育みたい。育成において美術では「デザイン」領域に関する学びが今まで以上に意味や価値を持つと考え、特に「構想」に関する理解の見直しを試みた。そう考える背景には、二つのきっかけがある。

一つ目は、本校生徒の「デザインとは何か?」という問いに対する解釈からの気づきである。生徒の声はよきリフレクションとして、私たちの提供する学びの在り方に見直すべき点があることを気付かせてくれた。

二つ目は、世の中で「創造性」や「創造力」の重要性が広く理解される一方、それらを扱う教科である「美術」の重要性が理解されていないというズレによる気づきである。我々が扱う美術の学びの背景となる教育観に見直すべき点があることを気付かせてくれた。

この二つの気づきより、平成29年告示の学習指導要領の改訂がうたう「社会に開かれた教育課程」の実現と美術のデザイン領域に関する学びの見直しに関係性を見出し、「創造的思考力」を育む学びを実践した。美術科ではアートとデザインを二本柱とする「創造的思考力」の

育成をもって、本校教育目標である「社会に貢献できる自立した女性の育成」に貢献したいと考えている。本研究報告では、「デザイン」に関する実践に特化して報告し、全国の教育関係者の方々と共に思考する機会にしたいと考えている。

本校美術科では、「創造的思考力=多様な視点を統合し、ヒトモノコトに新たな関係性を見出し、新たな意味や価値を創造する力」、「デザイン=ヒトモノコトの本質を見抜き、よりよいあり方へ創造していくこと」と定義している。「デザイン」領域の学びを、どのような考えの元にどのような在り方で設計すれば「創造的思考力」の育成に繋が^{つな}り得るか、実践を本文にて示した。創造的思考力の育成と美術の授業の繋がりについて考えていきたい。

目次

1. はじめに
2. 研究主題
3. 研究内容
4. 実践と実践内容の考察
5. 成果と課題
6. 全体の考察と今後の展望

1. はじめに

美術のデザイン領域での学びは創造的思考力を育む。そのため学びの在り方はどうあるべきか、中学校高等学校の美術科の授業実践を通して、創造的思考力の育成と美術の授業の繋がりについて考えたい。

以前にも増して社会の至るところでデザインや創造力や創造性という言葉を見聞きするようになった。企業ではデザインが商品や製品の造形のみでなくブランディングに関わることも多くなり、経営参画するケースも見られ、広く深く創造力や創造性が発揮されている。また大学では美術系以外の大学にデザインと名のつく学部や学科が新設されるケースもみられる。中学校や高等学校でもカリキュラムデザインやキャリアデザインなどデザインの存在感は増しており、様々なモノコトにデザインや創造性が求められる現状を見ることができる。それにも関わらず、中学校高等学校の学校教育の中でデザインを扱っている教科である美術の存在感はどうだろうか。他教科に比べ標準時間数の少なさや、高校時の教科選択制、美術教員が非常勤教員みの学校もある現状を考えれば存在感の薄さを見てとることができるのではないか。文部科学省の資料「免許外教科担任の許可件数」¹をみると2016年調査で許可件数上位5教科に入っており、家庭科・技術に次ぐ3番目となっている。専門性を持って美術の学びを生徒に提供できていないのが日本の実情である。

一方、世界に目を向けてみたい。OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development: 経済協力開発機構) の Education 2030 プロジェクトでは、OECD Learning Framework 2030 にて、複雑で不確かな世界を歩んでいく学習者に必要なエージェンシーの1つの能力として「Creating New Value = 新たな価値を創造する力」を掲げている。² この力は、社会を変革し自分たちの未来をつくり上げていくための「変革を起こす力のあるコンピテンシー」として特定された3つのうちの1つとして重要視されている。この力の説明では、持続的な発展をしていくためにイノベーションの重要性が語られ、コンピテンシーを支える構成概念として「創造力」が挙げられている。また、学習者が行動に移すことがで

きるよう、知識やスキルやコンピテンシーを幅広くセットしていくことの重要性を語る中で、領域を超えて転移可能なものの1つに「デザイン思考」を挙げている。また、獲得した知識を未知な状況や変転する状況において適用するための認知スキル、メタ認知スキルの1つとして「創造的思考力」を挙げている。

話を中学校高等学校の美術科に移したい。美術科は学校教育において創造性や根幹となる創造力を扱う教科である。そのことは次の事を考えても明確である。教育基本法の前文は「豊かな人間性と創造性を備えた人間の育成を期する」とうたい、第1章、教育の目的及び理念で、教育の目的を実現するための達成する目標に、第2条の1に「豊かな情操と道徳心を培う」と、第2条の2に「創造性を培い」とうたっている。³ この「創造性」については、平成29年告示の学習指導要領解説の総則編を読むと、第3章、教育課程の編成及び実施の、第1節、中学校教育の基本と教育課程の役割の、2生きる力を育む各学校の特色ある教育活動の展開 (第1章第1の2)⁴へ次のように記されている。

教育基本法第2条第1号は、教育の目的として「豊かな情操と道徳心を培う」ことを規定しており、本項では、道徳教育や体験活動、多様な表現や鑑賞の活動等を通して、豊かな心や創造性の涵養^{かん}を目指した教育の充実に努めることを示している。創造性とは、感性を豊かに働かせながら、思いや考えを基に構想し、新しい意味や価値を創造していく資質・能力であり、豊かな心の涵養と密接に関わるものであることから、本項において一体的に示している。

ここで言われている情操や創造性とは、まさに学習指導要領の美術編の教科目標に内包されている要素と重なるものである。

日本の教育でも世界の教育でも創造性や創造力の重要性はうたわれ、創造的思考力やデザインのスキルセットは今後の社会を生きる生徒や我々にとって教科に留まらない汎用的なスキルであり意味や価値を持つものと言えるだろう。このように重要視されている要素を扱う教科である美術がなぜ現状のような存在感なのか、これは

我々が提示している学びの在り方に見つめ直すべき課題があることを示唆しているのではないか。平成29年に告示された学習指導要領の改訂を足掛かりにしながら、複雑で不確かな世界を生きていく子供たちのためにデザイン領域での学びをアップデートしたい。

2. 研究主題

中学校学習指導要領の第6節美術3では教科の目標で、「造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の美術や美術文化と豊かに関わる資質・能力を育成する」(p.107)ことをうたっている。「造形的な見方・考え方」に関連して、中学校学習指導要領解説の美術編⁵では「造形的な見方・考え方は、[中略] 今回の改訂では、造形的な視点を豊かにもって対象や事象を捉え、創造的に考えを巡らせる資質・能力の育成を重視している」(p.10)と、特に重視する点として創造性や創造的思考力というべきコンピテンシーやスキルを挙げていることが見てとれる。(以下、中学校学習指導要領解説美術編の引用の際は「解説」と略称にて表記する)

一方、教科の目標で示される「創造的に表す」や「心豊かな生活を創造していく態度を養い」については「創造的に表すことができるようにするとは、更に美しい、面白い表現を創出する技能を伸ばすこと」(解説, p.14)とある。もちろん解説では「表現の学習では、発想や構想に関する資質・能力と創造的に表す技能とが相互に関連しながら育成されていくものであり、両者が関連しあって初めて、創造的な表現が可能になる」(解説, p.14)と後述している。しかし、教育現場は前述したような「美しく、面白い表現を創出する技能を伸ばすこと」に比重がかかりすぎた授業を行っていないだろうか。

「心豊かな生活を創造していく態度を養い」については次のように記されている。「学校外の生活や将来の社会生活も見据え、生活や社会を造形的な視点で幅広く捉え、美術の表現や鑑賞に親しんだり、生活環境を美しく飾ったり構成したりするなどして、心潤う生活を創造しようとする態度を養うこと」(解説, p.19)とある。こちらでも解説では、「教科としての学びを実生活や実社会とつなげ、生かしていく中で、これまで気付か

なかった美術の働きがどれほど豊かなものかということについて実感できるようにすることが重要である」(解説, pp.19-20)と後述している。しかし、教育現場は「美しく飾ったり構成したりすること」が目的と捉えられる授業を行っていないだろうか。創造的に考えを巡らせる資質・能力を育成したい美術の授業が「技能を伸ばし装飾性を高めるための学び」と誤ったメッセージを発する展開を繰り返してはいないだろうか。つまり、創造力や創造的思考力などの重要な概念やスキルを扱う教科である美術が、その関係性を提示できていないため、創造的思考力の重要性は理解されても美術という教科の重要性が理解されないというズレが生じているのではないか。美術という教科が持つ本質的な意味や価値を問い直し、創造的思考力を育むためのデザイン領域での学びの在り方の見直しを図りたい。

3. 研究内容

本校を顧みると、平成20年告示の旧学習指導要領で行ってきたデザイン領域の単元は「ポスター制作」「平面構成」「シンボルマーク制作」等である。これらは美術に特化した技能を向上させることに力点を置いた単元設計で、何かをつくるのが目的と感じ取られるような学習となっていた。このような実情は本校だけではないのではないか。

もちろん、当時の生徒たちは、形や色彩などの造形の要素の働きやイメージを捉えながら創造的な構成を考え、自分独自の満足できる発想を生み出しながら表現活動の喜びを感じていた。生徒の振り返りからは「自分の思う形や色が発想できて満足のいく作品ができた」とか「作品を表現することにワクワクしている自分に気付いた」などが聴けた。しかし、生徒に「デザインとは何か」と聴くと「自分なりの美しい形や色を描くこと」という解釈が返ってくるのだ。これではデザインの理解を深めさせられておらず、デザイン領域での学びが創造的思考力の育成にも繋がっていないのではないかという課題観を抱かざるを得ない。特に生徒へ示す「構想」の在り方に関して課題があった。当時の構想は、あくまで自身と主題や作品との関係性、またはそこに介する自身の内面性との

対話による構想であった。つまり他者や他者との関係性への視点が弱く、広く「社会」という視点が抜け落ちた単元設計なのではないかという課題である。この課題は見直しを進める中で明確化されてきたわけだが、当時から本校生徒の示す解釈よりモヤモヤとした問題意識を感じていたのである。こういった本校の実情に、「社会に開かれた教育課程」の実現をうたう平成 29 年告示の新学習指導要領に関する改訂は大きな追い風となった。他者や社会を関係させた「構想」を柱とすることで、デザイン領域での学びが創造的思考力の育成へ繋がる学び場になるよう次のような実践に取り組んできている。

4. 実践と実践内容の考察

本校では、「創造的思考力＝多様な視点を統合し、ヒトモノコトに新たな関係性を見出し、新たな意味や価値を創造する力」、「デザイン＝ヒトモノコトの本質を見抜き、よりよいあり方へ創造していくこと」と定義している。

(1) 2023 年度現在の実践に至るまでの流れ

学びの在り方を変えるべく、本校での「デザイン」の定義を明確化した。そのために、研修会や書籍等から「デザイン」や「資質・能力」に関するリサーチを繰り返し、自身のデザインへの理解を見直した。2017 年 11 月には博報堂へ訪問、本校のデザインに関する課題観を共有しデザイン専門職の方々から示唆を受けた。そこでは、デザインを誰に向けて考えるのかという「ターゲット設定」と、生徒が何に取り組んでいるか認識できるようにするための「フロー設定」の重要さに気付くことができた。2018 年以降は「内在化」と「教員側のリフレクション」に関して検討。1つの単元1度の学習ではなく、スパイラルして学習していくことで、方法論だけでなく、デザインに対する理解が内在化していくようなカリキュラム設計を心がけた。定期的な振り返りを設け、自らの学びをメタ認知する機会を設けた。「教員側のリフレクシ

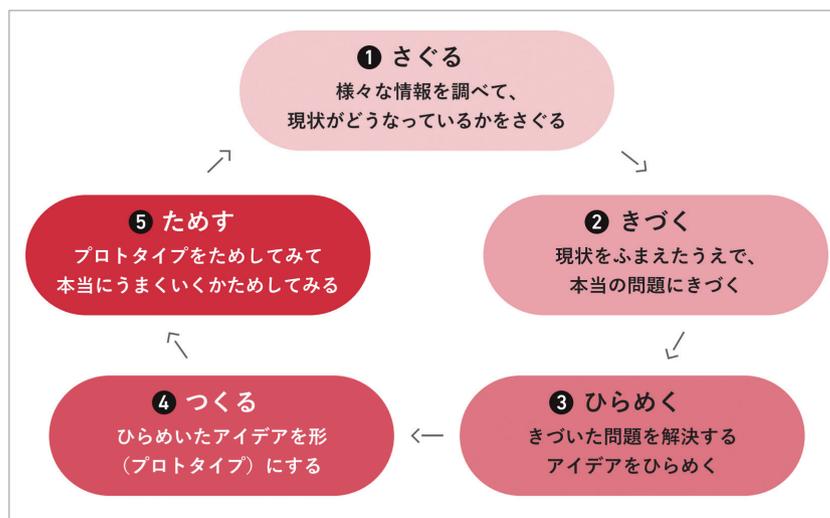


図1 CURIO SCHOOL のデザイン思考サイクル図

引用元：CURIO SCHOOL ウェブサイトより（<https://curioschool.com/works/VR7lrMsR>）

ン」に関しては、生徒へ振り返り時に「デザインとは何か」と問い解釈を聴いた。その回答を教員側の自己評価材料とし、提示している学びがどのような理解の在り方へ導いているのかを見取る材料とした。2021 年度から武蔵野美術大学造形構想学部クリエイティブイノベーション学科と高大連携デザイン教育プロジェクトを進める中で、当学科の井口教授より「課題発見」と仮説推論アプローチによる「フィードバック」の重要さに気付くことができた。フローの中で、「課題発見」を意識させ、仮説として提案したアウトプット後に「フィードバック」を取り入れる機会を増やすようにした。2022 年度に（株）CURIO SCHOOL⁶ 代表取締役の西山先生との出会いで「フロー設定」のさらなる整理がなされた。CURIO SCHOOL の「デザイン思考サイクル図」（図1）がフロー設定として生徒にとってもわかりやすいため、活用させてもらい学びのスパイラルを整理している。

(2) 2023 年度時点のデザイン領域に関する学びの流れ

次に本校のデザイン領域に関する単元の流れを示す。創造的思考力の育成に繋げるための特筆点をポイントとして明記した。どのフローに力点を置いた活動かわかるように「デザイン思考サイクル図」に沿って示し、各単元に対応する学習指導要領美術編の第 2、各学年の目標及び内容の 2 内容の A 表現（1）イの該当項目を明示



写真1 ペア活動の様子



写真2 作例：左がバドミントン部、右がソフトテニス部のマーク

した。紙面の関係上、義務教育である中学段階のいくつかの単元に限り実践内容の細かな説明や考察を加えた。

①「さぐる」

対象学年：中学1年生

単元名：デザインを考える

内容：駅や電車内を対象にフィールドワークを行い、チームで問題発見と課題設定をした上で、課題解決提案を行う活動

学習指導要領：A 表現（1）イ（ウ）

ポイント：フィールドリサーチに取り組み俯瞰してモノゴトを捉える視点を持たせる

問題発見に重きを置いている単元である。本校は多くの生徒が電車通学である。日常的に使用する場を俯瞰して見直すことで問題点を「さぐる」。チームで対話して「共感」を大事にしながら課題に「きづく」ことに向き合う活動である。

②「きづく」

対象学年：中学1年生

単元名：マークのデザイン

単元内容：ペア相互にクライアントとデザイナーとなり、相手の所属クラブをテーマに相手が活動で用いられるマークをデザインする活動

学習指導要領：A 表現（1）イ（イ）

ポイント：他者の持つ情報を題材とすることでリサーチの意味や価値を高めさせる

ペアインタビューして情報をリサーチした上で主題設定を行うようにしている。この単元の要点は、相手が

持つ情報がなければ内容が創れないという仕組みである。「主題を生み出しとは、[中略]生徒が自分で表したい内容を思いのままに自由に主題を生み出すのではなく、伝える目的や条件を基に、伝える相手の立場や気持ちを尊重すること [中略]が大切である」（解説、p.63）インタビュー内容の何に意味や価値を見出して「コンセプト」とするか思考している。また、他者からリサーチする情報で主題設定させることで、「他者にスケッチなどで主題や途中段階での構想を伝え、客観的な視点から表したものを直接見てもらい、その感想や評価などを受け取ることができる」（解説、p.64）の通り、ワークシートでの構想段階からペア相互にフィードバックを簡易に行える利点が得られた。（写真1・2）

③「ひらめく」

対象学年：中学1年生

単元名：学外課題に取り組もう

単元内容：美術館と連携した、課題設定・課題解決提案のプロジェクト型学習

学習指導要領：A 表現（1）イ（ウ）

ポイント：課題設定のためにインサイトを深め、課題とアイデアの関係性に着目させ、アイデアにどのような意味や価値を持たせるのか関係性について構想させること

本校近隣の練馬区立美術館と社会連携したプロジェクトである。美術館には鑑賞プログラム等でも連携協力を頂いている。本単元は美術館の抱えるグッズに関する問題点を学芸員から伺い、チームで課題設定、解決提案を行う活動である。力点はデザイン思考の「ひらめく」に置いている。ただし、問題点からすぐにグッズを「ひら

めく」ことを行わず、「きづく」ための活動で問題点から「インサイト」を深めて課題設定をしている。

美術館の方にうかがうと、問題点の1つに「子供向けグッズがない」というのがある。この問題点をそのまま課題とし解決案をひらめくと、「キーホルダー」とか「髪ゴム」など既存のグッズの形や色にバリエーションを持たせたモノが表現されがちである。しかし、これでは創造的思考力の育成には繋がらないと考えている。表現される形や色がどのような意味や価値を持つか関係性が思考されていないためである。本単元では、美術館がなぜ「子供向けグッズがない」ことを問題視するのか「インサイト」に「きづく」ための対話を行っている。

例えば「なぜ美術館が子供向けグッズを欲しているのか」について対話する。すると「来館した子供に美術館を楽しいと思う気持ちを持って帰ってほしいのかもしれない」といった「子供向けグッズがほしい」というニーズに潜むインサイトに「きづく」のである。他には「子供はそもそも一人で美術館に来るのだろうか」という観点も重要かもしれない。子供向けグッズがない現状には子供連れ来館者の少なさが関係しているのかもしれない。この場合の課題は「子供連れの大人が美術館に来館しやすくなるにはどうしたらよいのか？」となるかもしれない。そうなるとそもそも子供の来館が少ないのに子供向けグッズだけつくっても問題解決には繋がらないだろう。また、この「子供」を何歳位のどのようなペルソナで想定しているのかによっても、前述した対話も変わってくるだろう。つまり、インサイトを深めることで様々な関係性を見出し、意味や価値を「ひらめく」ための課題を設定するのである。生徒はこのような活動から創造的思考力を育むのだと考えている。

課題設定後の生徒のひらめきは豊かなものである。例示した問題点には次のような解決提案が構想された。

「みんなでかこう！まねっこクレヨン（クレヨンを買って、美術館内で絵を描くと、その絵を展示できる）」という企画付きのグッズ（写真3）や「子供案内人イベント（子供が親から離れ、案内人として館内を回り、作品鑑賞する方へ解説をしたりどのように感じたかを問いかけたりするイベント）」（次ページ・写真4）である。前者はクレヨンというモノもデザインされているが、子供を鑑賞へ導く動機付けとして参加型展覧会というコト（企画）がデザインされた。また、後者はイベントというコトが発想され、案内人バッジというモノが参加証にあたるグッズとして発想された。前者の問いは「元気な幼稚園児が絵を真似して描いてくれるようになるには？」で、後者の問いは「乗り気ではない子供が楽しかったという思い出をつくるには？」であった。前者には「真似して描くことで深い作品鑑賞を促す」という意味や、後者には「来館に後ろ向きだった子供がイベント感覚で楽しむ」という価値が創造された。もちろん、前者であればクレヨンのパッケージの形や色をどうするか、後者であれば案内人のバッジや事前学習する際の解説ブックなどの形や色をどうするかといった点も構想する。だが、それらの形や色やアイデアを持つ「意味や価値」を創造しているこ

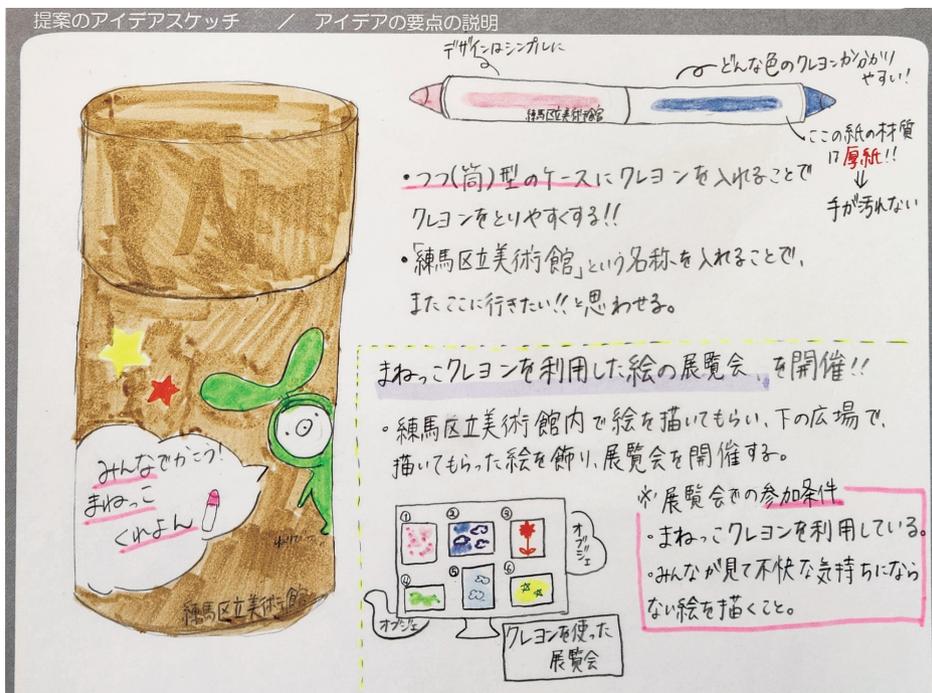


写真3 「みんなでかこう！まねっこクレヨン」のプレゼンシート

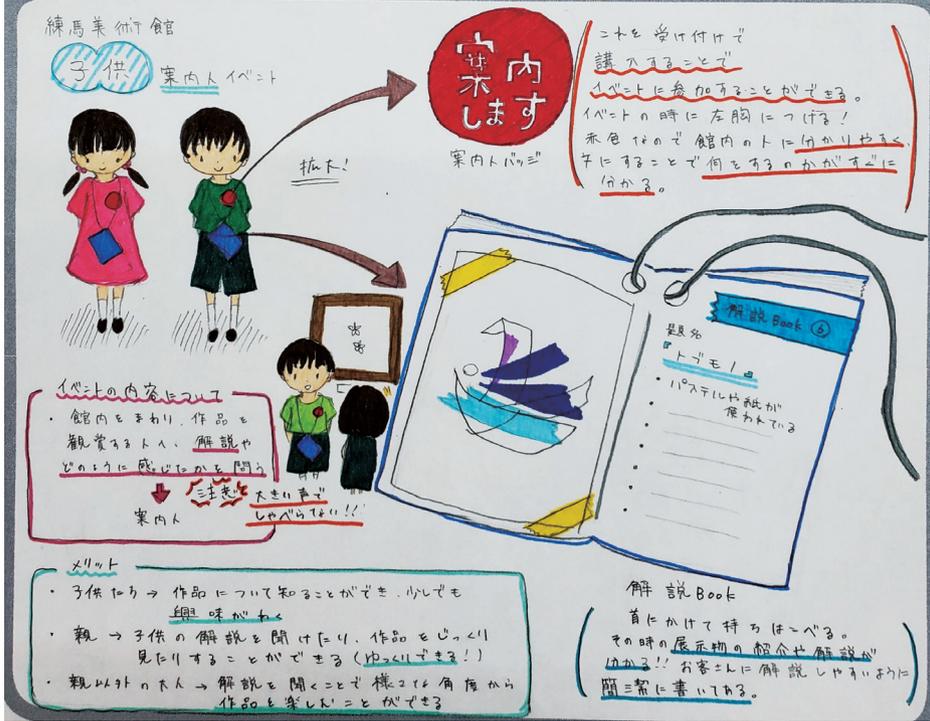


写真4 子供案内人イベントのプレゼンシート

④「つくる」

対象学年：中学2年生
 単元名：目指せ！世界の観光アンバサダー
 単元内容：チームで選んだ国（駐日大使館のある国）×視点（食文化・歴史・都市・等々）をテーマに、観光大使としてアピールするアニメーションを制作し提案する活動
 学習指導要領：A表現（1）イ（イ）
 ポイント：教科連携して多様な視点を統合しながらプロトタイプングを行わせること

本単元は音楽科と教科連携した課題である。音楽で音源制作を行い、美術で動画制作を行い、アプリ上で編集してアニメーション動画をつくっている。

とが重要であると考えている。まさに、「使いやすさや機能は、使う人の気持ちを考え、検討した上で、形や色彩に反映されてはじめて意味をもつ」（解説、p.65）のである。

最後は美術館側からフィードバックをいただく（写真5）。「クレヨンは展示室では使えないかもしれない」とか「案内人の子供へ事前学習させる学芸員のスキルも重要そうだ」など、いただくフィードバックが次なる「ひらめく」ための教材になっていく。「ひらめく」とは本当に向き合うべき課題を明確にしていくことなのかもしれない。

動画制作には KOMA KOMA※を、音源制作には GarageBand※を、編集には iMovie※というアプリを用いている。デジタルの特性も生かし「つくる」中で手軽に「ためす」こともできる環境となっている。

⑤「ためす」

対象学年：中学3年生
 単元名：和菓子のデザイン
 単元内容：自分たちの卒業式を彩る祝い和菓子をデザインする活動
 学習指導要領：A表現（1）イ（ア）
 ポイント：多様な視点を統合できるよう、地域等と連携して単元内容を社会と繋げること

本校近隣にある和菓子店と社会連携したプロジェクトである。自分たちの卒業式を彩る祝い和菓子を構想、和菓子のプロトタイプを粘土で制作する。和菓子職人にご覧いただき、全体でフィードバックを受け、再度プロトタイプを制作して提案する。最終的に3作品が商品化され、卒業式にてPTAからの祝い菓子として自分たちと



写真5 学芸員から授業内でフィードバックを受ける様子

※アニメーション動画で使用したアプリ

KOMA KOMA (Taruto Fuyama + TriggerDevice Co.,Ltd), GarageBand (Apple Inc.), iMovie (Apple Inc.)



写真6
 ① 最初のプロトタイプ
 ② フィードバック後のプロトタイプ
 ③ 商品化された和菓子

来賓や教職員に贈られるという流れだ。「生徒に必然性を感じられるように、用いる場面を地域の身近なものに関連させたり、他教科などで学習したことを基に環境を設定したりするなどして社会との関わりを意識させることなどが考えられる」(解説, p.92)にある通り、学びのフィールドを社会に開き取り組みである。今後、家庭科と教科連携するのりしろも見出せる単元である。

プロトタイプを職人に「ためす」ことで得られる経験は大きく、自分たちでは気付かなかった視点を得られる。例えば、細かな装飾性が施され見た目に華やかで美しいプロトタイプを制作したチームは次のようなフィードバックを得た。

「和菓子は生ものであり、量産することも考えると1つをつくるのに短時間しかかけられない。細かくすると数分では仕上がらず、肝心の味がパサついてしまう」

あの小さな和菓子の中に想いを全て込めようとする複雑になりがちだが、元来、和菓子は削ぎ落とされた形や色彩に意味を込める見立ての美学がある。和菓子に見られる省略の美は、こういった材質がもつ性質からも影響されて生まれている価値観なのかもしれない。最初のプロトタイプ時は、複雑な造形性をもった提案がこのチームにとっての美しさだった。しかし、「ためす」ことから得られた気付きは、洗練された美しさへの修正(写真6)を促してくれた。「つくる」ことはもちろん、「ためす」ことから得られる経験は造形的な学びを深める上でも効果が高いようだ。「地域のデザイナーや職人などの専門家から感想や助言を得たりするなど、実際に作品を活用する場面などを設定し、社会とのつながりを実感させる指導も効果的である」(解説, p.93)とこう思う。この視点は学習者の学習方略への影響に

おいても重要な観点になると考えている。

①「さぐる」～⑤「ためす」

対象学年：中学3年生
 単元名：社会連携プロジェクト
 単元内容：企業や社会で働く方々の抱える問題を共有していただき、共に考え、課題設定しながら課題へ向き合うプロジェクト型学習
 学習指導要領：A表現(1)イ(イ)(ウ)
 ポイント：実社会の問題に向き合える、創造的思考力を発揮できる環境を設定すること

本単元も社会連携したプロジェクトで、2023年度はエレコム(株)にお勤めの方に連携いただいた。「高齢者とのコミュニケーションを活性化させるモノコト」というテーマと抱えられている問題意識を共有していただき(写真7)思考した。生徒は最終的に視覚言語を伴うプロトタイプをつくる。また、生徒には「何のために」「どのような意味や価値」を持つのかという、「構想」を重視させている。つまり、ただ形や色彩を用いた造形を表現するのではなく、それらがどのようなビジョンにおいてどのような意味や価値を持つのか「創造的に考えを



写真7 社会連携プロジェクトの単元はじめのキックオフミーティングの場



写真8 最終発表会の様子。社会と繋がる場となる

巡らせていくこと」を重視しているのだ。本単元はまさにデザイン領域における中学段階のまとめであり、創造的思考力を発揮する場である。これから高校生になり、今以上に社会へ接続していく生徒たちのステップとなることを願う単元である。(写真8)

以上の中学段階でスパイラルした学習を元に高校段階でもデザイン領域を深めていく。一部のみ単元例を示す。

高校1年生は「テキスタイルブランドをデザインしよう」と題し、チームでブランドをデザインする。ターゲットからペルソナを設定、プレゼンボードを元にビジュアルイメージの摺り合わせを行う。各自がデザイナーとしてテキスタイル商品を想定、用いるパターンを制作し提案する活動(写真9)である。また、「高大連携デザイン教育プロジェクト」を実施。武蔵野美術大学造形構想学部クリエイティブイノベーション学科と連携した「デザイン思考」を用いたプロジェクト型学習である。2023年度は大学生もファシリテーターとして6時間協働し、大学側でも学生が単位認定されるプロジェクトとなった。

5. 成果と課題

本校のデザイン領域の学びは、特に「構想」に関して変容し、他者や他者との関係性への視点を強め、広く「社会」という視点が組み込まれてきた。結果、多様な視点と出会い、統合し関係性を見出し意味や価値を創造する中で「創造的思考力」を育む学び場となった。

生徒は、振り返りの際の「デザインとは？」の質問に次のような解釈を示している。中学1年生「相手の要望や目的に応じて、自分の考えを表現すること」、「課題について自分なりに考え、色々な人と関わりながらアイデアを創



写真9 高校1年生「テキスタイルブランドをデザインしよう」プレゼンボードより
ブランド名：playfulness、ターゲット：20～30代、
ブランドイメージ：レトロ、POP、アメリカン
遊び心のある大人へ向けたテキスタイルやパターンの在り方を構想した。

造、提案していく事」。中学3年生「形や物では言い表せないもの。つくる側の、社会をより良くしようという意思」、「ターゲットとコンセプトに気を配りながら、より良いアイデアを練り計画していくこと」。ある生徒の3年間の解釈の変容は次の通りだ。中学1年次「目的を達成するための枠組みを形にすること」、中学2年次「対象となる事の魅力を最大限に伝えることのできる方法」、中学3年次「目的を見出し、それを達成できるモノゴトを計画し、他者が理解できる仕様として表現すること」。また、各学期末に行う授業評価にて「この授業を表すとしたら、次のうち一番近いものはどれですか」という質問に「技術を向上させる授業」、「思考力を高める授業」、「知識を得る授業」、「発想力を高める授業」から1つを選択してもらっている。回答は「思考力を高める授業」が半数を超えている。私が本実践に取り組むきっかけは生徒の解釈の在り方だった。それはそのまま当時の私が提示している学びの在り方そのものだった。本実践で生徒が示す解釈の在り方は、デザインしてきている学びがより良い在り方へ向かい進んでいることを示してくれる。このような生徒の解釈の変容こそ成果であり価値である。ただし、記したような理解の変容が全ての生徒に見られているわけではない。出会う視点の多様さを広げ、関係性を見出せるきっかけを増やしていくことが課題である。

6. 全体の考察と今後の展望

我々授業者は、問題をトリミングし課題としてスケールして生徒へ与えることが多い。しかし、生徒たちが生きていく社会は、生徒たちに合わせて問題をトリミングし、スケールしてくれない。本人たちが問題に気づき、スケールし、向き合うべき課題へとプロジェクトしていくしかない。そう考えると、授業も単元内容の抽象度をあげ、生徒自身が「問題発見」や「課題設定」に向き合い自分たちで課題をプロジェクトしていける環境こそ用意すべきではないだろうか。つまり「新たな関係性を見出し、新たな意味や価値をつくる」ために、デザイン領域の単元内容を教科の学習に閉じず、他者や、広く社会と繋げていくことが大切である。本実践を通して、美術科におけるデザイン領域での学びの本質的な在り方を考えてきた。形や色などの造形言語という手段を、何のために用い、どのような関係性を見出し、どのような意味や価値を創造するのか思考する「構想」に力点を置いた在り方である。授業者の過去の経験から必要と決めた基礎知識や技能を習得させる学びから、学習者が生きる実社会との協働やまだ決まっていない未来を創造する学びへ在り方を変えることが必要だ。それは、世の中にあふれている知識や技能を獲得することだけでなく、知識や技能と未知なる状況や様々な現象との関係性を見出し、意味や価値を創造していける人を育てるための学びであり、まさに「創造的思考力」を育むということである。

色の三要素をどのように捉えればよいか、組み合わせや構成をどのように捉えればよいか、形や色彩や材料などが感情にもたらす効果をどのように捉えればよいか、このような造形を豊かに捉えるための視点は重要だ。しかし、何のために捉えるのだろうか。学習指導要領の教科の目標には、「造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の美術や美術文化と豊かに関わる資質・能力を育成する」(p.107)とある。生活や社会の中にある「美術」とは何か、これからの生活や社会の中で「美術」はどのように存在し得るのか。私たちがどのような「美術」の解釈や認識で生徒たちと接するか、それは生徒たちの「生活や社会の中の美術」のスケールに影響する。スケールが変われば求められる資質・能力も変容する。学ぶ環境を整備する我々が

社会と関わり、社会を広く捉えることが重要である。

解説は、第1章総説において「よりよい学校教育を通じてよりよい社会を創る」という目標を学校と社会が共有し、連携・協働しながら、新しい時代に求められる資質・能力を子供たちに育む『社会に開かれた教育課程』の実現を目指し」(pp.1-2)とうたう。時代に求められる資質・能力と考える「創造性」や「創造的思考力」を育むための美術の「デザイン領域」での学びの在り方を提示してきた。複雑で不確かな時代において、この学びの意味や価値はさらに深まるだろう。と同時に、「何にどのような意味や価値を感じるか?」自分なりの答えを思考していくことや、他者の価値観を尊重していく学びの重要性も高まるだろうと考えている。その時、美術科の「アート領域」(絵画・彫刻等)での学びも意味や価値がさらに深まっていくだろう。このアート領域の学びに関する実践は別の機会に共有したいと考えている。

この報告では、「創造的思考力」の育成と美術科の授業実践の繋がりについて学習指導要領を先行研究と捉え関連を明示しながら論じた。実践現場の我々が美術科の教育観を捉え直し、共に未来を創る子供たちと、社会で求められる資質・能力を育成することが美術科の存在感を高めることにも繋がるだろう。美術は、社会を変革し自分たちの未来をつくるために欠くことのできない学びであることを信じ、引き続き創造的に考えを巡らせていきたい。

(すぎはら・まこと)

【注】

1. 文部科学省「免許外教科担任の許可件数(教科別)」
https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afiedfile/2018/09/20/1409429_008_1.pdf(2024年7月1日アクセス)
2. 文部科学省「OECDにおけるAgencyに関する議論について」
https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/142/shiryo/_icsFiles/afiedfile/2019/01/28/1412759_2.pdf(2024年7月1日アクセス)
3. 文部科学省「中学校学習指導要領(平成29年告示)」
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afiedfile/2018/05/07/1384661_5_4.pdf(2024年7月1日アクセス)
4. 文部科学省「中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 総則編(p. 24)」
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afiedfile/2019/03/18/1387018_001.pdf(2024年7月1日アクセス)
5. 文部科学省「中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 美術編」
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afiedfile/2019/03/18/1387018_007.pdf(2024年7月1日アクセス)
6. 株式会社CURIO SCHOOL. デザイン思考をベースとした教育プログラムの開発を行う企業 <https://curioschool.com/>