

探究が蒔いた 未来の種

vol.4

創りたい！ 創作意欲から始まる 高校生クリエイターたちの探究

— WILLから始める？ CANから始める？ テーマ設定へと導く3つの問い —

11月からエントリー期間が始まる全国高校生マイプロジェクトアワード。全国192校から562プロジェクト2713人が集まる舞台には、高校生クリエイターたちの姿があります。映像・プログラミング・服飾・ゲーム、彼らの探究テーマはどのようにして誕生したのか？ その舞台裏をのぞいてみましょう。

高校生が クリエイターになる時代

皆さんの身近に、高校生クリエイターはいますか？テクノロジーの進化により、高校生だって背伸びをすればプロと変わらない環境を手に行ける時代が訪れました。今やSNSは、高校生クリエイターたちによる作品発表の場にもなっています。

全国高校生マイプロジェクトアワードの審査においては、高校生クリエイターの〈探究性〉が注目される傾向があります。「実現したい未来に向け、仮説を深め続けた」創作プロセスを通して、「学びを次へ活かそう」とする姿勢が身に付くためでしょう。

いくつか事例を紹介します。青森から世界平和を訴えかけるTシャツをデザイ

ン販売したのは「おにぎりにぎろう」。広島県呉市には地域を魅力化するアパレルブランド「U.T.I.K.」、石巻にはファッションショー「夢見るClose」など、高校生たちの独創性が光ります。

映像やプログラミングの分野も盛り上がっています。特に印象に残っているのは、写真整理アプリ「Phonon」を開発したあーやです。彼女と出会ったのは、中学2年生の夏。ちょうどプログラミングを学び始めたばかりの頃でした。当時の彼女は「自分にはやりたいことがない」と言いつつも、そのことに劣等感を抱くでもなく、やりたいことが見つかるまでできることを増やす、とIT技術を磨いていました。その後、高校生になったあーやは、山梨の魅力ブラジルなど世界に発信する久実に出会います。その出会いに刺激を

受け、彼女のためのPR映像の制作を開始。映像はネットを通して評判を呼び、全国的な映像制作コンペでの受賞にもつながります。

WILL・CAN・NEEDS 問いかけ

私たちはマイプロジェクトを始める高校生に、3つの問を投げかけます。

- ① 何をしたい？ (WILL)
- ② 何ができる？ (CAN)
- ③ 誰のために？ (NEED)

久実には山梨活性化のため行動する熱量(WILL)はありましたが、それをPRするIT技術がありませんでした。一方、映像・プログラミングというCANを得たあーやには、WILLがありませんでした。二人の出会いがお互いを補完しま



広島県呉市の高校生アパレルブランド「U.T.I.K.」



青森県「武器をにぎるな、おにぎりにぎれ」をスローガンに活動するりりのTシャツ



高校生活の学びを発表するあーや(当時高校3年生)



認定NPO法人カタリバパートナー
今村 亮

1982年熊本市生まれ。東京都立大学卒。創業期からのディレクターとして、カタリバ事業、カタリバ大学、中高生の秘密基地b-lab、コラボ・スクールましき夢創塾、全国高校生マイプロジェクト事務局を手がける。文部科学省熟識協議員、岐阜県教育ビジョン検討委員会委員を歴任。2019年に独立し、桜美林大学で「ディスカバ！」立ち上げ中。慶應義塾大学にて非常勤講師を兼務。共著「本気の教育改革論」(学事出版)。

した。

その後あーやは高校2年生の夏に映像の技術を磨くため短期留学し、今年から慶應義塾大学SFCに進みました。そして新たなWILLと出会うための日々を過ごしています。

気仙沼を歩くゲームの開発

CANから始まったマイプロジェクトと言えば、昨年大会で大きな注目を集めたのは「気仙沼クエスト」です。気仙沼の町をドット絵で再現したゲームで、プレイヤーはご当地キャラになりきって町を歩きます。ネットで公開されてからは6000回以上プレイされています。

開発者は現在高校2年生のえいごくん。高校では美術部に所属し、絵を描いたり、作曲したり、ゲームを考えたり、創作活動に没頭して時間を忘れてしまう。それが彼の日常。実は小学2年生のとき、えいごくんの自宅は津波で全壊しています。「震災はつらかった。でも、もう乗り越えました」

彼を支えたのは大人への憧れでした。地元の大人たちは立ち上がり、外からはたくさんボランティアが来訪。絆を深め一致団結する姿を見て、自分も将来このコミュニティに加わりたと思うようになりました。

その輪に加わるきっかけくれたのは成宮さん。東日本大震災の復興活動を

通して、気仙沼で生きていくことを決めたNPO職員です。

「初め、えいごくんは大人しい中学生でした。でも、創作意欲が光っていた。変わっていく予感がありました」

成宮さんは、高校生になったえいごくんを気仙沼のマイプロジェクトアワードに誘い出します。大人になるのを待つよりも、高校生の今からでも気仙沼で行動してみないかと。

対話を重ねるなかで、えいごくんは自分のCANに気づきます。自分にとっての当たり前は創作活動であり、それこそプロジェクトの種。気負わずに好きなことを形にしようと、気仙沼クエストの着想が生まれました。放課後は制服も脱がないうまま気仙沼の町でゲームの企画を進め、そして家に帰ると夜中までプログラミングを自習し、さらにBGMまで作曲。

「気仙沼クエストの魅力はマップです。自分はCGを駆使したゲームよりもスーパーファミコンが大好き。ドット画だからこそマップへの思い入れが生まれます。これがドラクエの手法で再現した気仙沼のコミュニティです」

先日、地元のお祭で気仙沼クエストに自分のキャラクターを登場させようという参加



気仙沼クエストの画面



気仙沼の海と認定NPO法人底上げ(中央が成宮さん)

型企画を呼びかけたら、50人が登録したそうです。ゲームを通してコミュニティの魅力を感じてほしいという彼の願いに、気仙沼の人たちはどんどん引き込まれつつあります。

CANを広げる クリエイティブ教育の可能性

一方、えいごくんのように自力で制作・開発を進められる高校生ばかりではありません。高校生のCANを広げる場として、クリエイティブ教育は有効です。例えば、前述したあーやが参加していたのはライフイズテック社のプログラムでした。開発という難題に向き合うハードルを下げるため、教材・大学生メンター・演出など中高生が熱中する仕掛けを準備する教育団体です。そのノウハウは出張授業としても活用されており、広尾学園など首都圏の私立高校にも導入されています。

探究的な学びにおいて「あなたは何を

やりたいの？」とWILLを問いかけることは重要ですが、時にはCANを広げるため、まずやってみる経験へと導くことも重要です。趣味を突き詰めたり、技術を身に付けたり、CANが次第に大きくなれば新しいWILLやNEEDに出会う確率が増します。

その意味で、ライフイズテック社が経産省「未来の教室」実証事業として、福岡県で開催した「Creative Hack for Log」は示唆深いものがあります。中高生がゼロからIT技術を学び、地域課題を解決するクリエイターになるプログラムです。一カ月半で実際に開発をやりとげるプロセスは、大きな成功体験になったことでしょう。

WILLを起点にした対話、CANを広げるクリエイティブ教育、正解はありません。主体的な学びへと高校生を導くためには、アプローチを個別化し、柔軟に組み合わせることが重要です。

マイプロジェクトとは

高校生が地域や身の回りの課題や気になることをテーマにプロジェクトを立ち上げ、実行することを通じて学ぶ探究型学習プログラムです。マイプロジェクトでは、プロジェクトのテーマ設定に対する「主体性」と、たとえ小さくとも実際に「アクションを起こす」ことを大切にしています。

<https://myprojects.jp/>