

教科でキャリア教育

高松東高校（香川・県立）

第52回
美術

今号の先生

美術
西澤智子先生

芸術大学を卒業後、美術の中学校と高等学校教諭、特別支援学校教諭の免許を取得し、香川県の教員に。2019年より休職して大学院に進学し、専修免許を取得。現在は博士課程に在籍し、創造性教育を実践と理論の両面から追いかけている。専門は日本画で、画家としても活動。公共施設や美術館に作品を寄贈しているほか、文芸誌や児童文学の挿絵も担当している。

美術の授業や、美術を生かした探究活動で「創造性」や「問題解決能力」を育む

自己表現と他者への共感
その両方に美術で取り組む

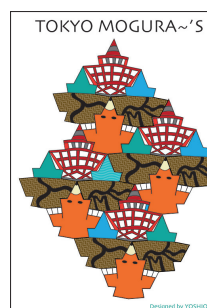
猫、ひまわり、パンプキン、たい焼き、飛行機、東京タワー、もぐら。同じ形を無限に敷き詰められる「パターン」の中に、生徒たちが思い思いの題材で絵を描いていく。用意された10種類近くのパターンから、各自が好きなものを選び、画用紙に転写、その形の中で好きなように表現する美術の授業だ。彩りを工夫した生徒もいれば、あえてモノクロにした生徒、線の太さにこだわった生徒もいた。

「大事にしているのは、生徒一人ひとりが『自分の感覚や記憶』から発想を引き出し、のびのび自由に表現することです」

高松東高校の西澤智子先生はそう語る。「社会構造が急速に変化し、予想もしなかった問題が起こる可能性が高まった。今は、新しい視点から問題を発見し、創造的に問題を解決することが求められています。ですが、Aの登場で情報が平均化して行き渡るようになった今、人と違うアイデアを出すのが難しい時代でもあります。だからこそ創作活動を通して、自分が美しい、価値があると感じるものを深く見つめ、光る宝石の原石となるものを見つけてほしいと思っています」

授業で仕上げたパターンデザインは、スキャンしてデジタルデータにし、エコバッグにアイロンプリントして使ってもらおう。そこまでは「美術は生活の外側にあるのではなく、身近にあるもの」と感じてほしいからという。

● パターンデザイン



パターンの敷き詰め方は、Webでも公開されている教材で学習。用意されたパターンではなく、自作のパターンを考案した生徒もいた。

自己表現だけでなく、「他者への思いや社会への視点から発想を広げる」ことも行う。ポスター制作では、他者からの見やすさや受け止められ方を意識して生徒が情報をデザイン。粘土から楽器のオカリナを作る工芸では、使用する人の持ちやすさも意識して、造形美を考えた。

「アートは、自己表現をどんなにやる創作。一方、実用性を備えるデザインは、他者にとつての使いやすさなど、条件があるなかで面白いことを考える創作です。美術で両方に取り組むことが、『独自性があり他者への共感もある創造性』を育むことになり、社会の問題を解決する力につながると考えています」(図1も参照)

美術の手法を生かして
創造的かつ現実的な探究を

美術の授業で培ったノウハウを、西澤先生は探究学習にも応用している。

高松東高校では、2年生が自分たちの

図1 美術と探究学習による「創造性」や「創造的問題解決能力」の育成

発想の視点	授業の活動例	活動における学習目標や評価の観点
一人ひとりのもつ 感覚や記憶から 発想を引き出す ＋ 他者への思いや 社会への視点から 発想を広げる	絵画や工芸、パターンデザインなどを制作の進め方のフォーマットは用意し、あとは生徒が自由に発想して「一人ひとり違うもの」を創作する	○自分が感じたこと(五感で受けた刺激)から思考し、概念につなげる 評価の観点例 「視覚以外で感じたことを、(形や色彩で)視覚伝達しようとしたか」 ○自分が美しい、価値があると感じたことを、言葉で説明できるようになる 評価の観点例 「本日の配色について、他者に説明できるか」
	ポスターやニュースレターなどを、生徒が「自分の興味や願い」を基に表現するテーマを決めたうえで、「他者への伝わり方」も意識して制作する	○自分の興味・関心や、将来につながりそうなことを深く見つめる 評価の観点例 「自分が面白いと思うことや、やりたいことへの理解が深まったか」 ○他者にとっての見え方や、メッセージの受け止められ方を考える 評価の観点例 「人々の興味をひき、伝わりやすくなるよう情報をデザインしたか」
	何らかの問題解決のアイデアを、「自分が気づいた違和感」を基に考え、「プロトタイプ(試作品)」を作り、他者に使用してもらって検証して形にする	○「こうなってほしい」という自分の願いを叶えるために計画を立て、創造する 評価の観点例 「解決に必要な知識・技法を自分で判断し、獲得しようとしたか」 ○他者への共感や、社会への広まり(校内・市内・国内等)を意識して創造する 評価の観点例 「使用者となる人の気持ちや、使われる空間を意識して創造したか」

図2 高松東高校の生徒たちの探究テーマ例

実践年	探究テーマ
2017年	サバイバル防災ツアー
2018年	バナナビーンズの栽培／空き家のシェアハウス
2019年	地域資源サナカイトを使った楽器制作
2022年	海の問題の解決を目指す「さとうみPJ」
2023年	創造性を育む教材「ミステリーボックス」
2024年	親子で遊べる「バズる場★ミュージアム」

探究したことを生徒たちが校外で発表することも応援。高校生デザイン選手権や、ビジネスグランプリで受賞を重ねてきた。

●ブランディングデザインのポスター制作



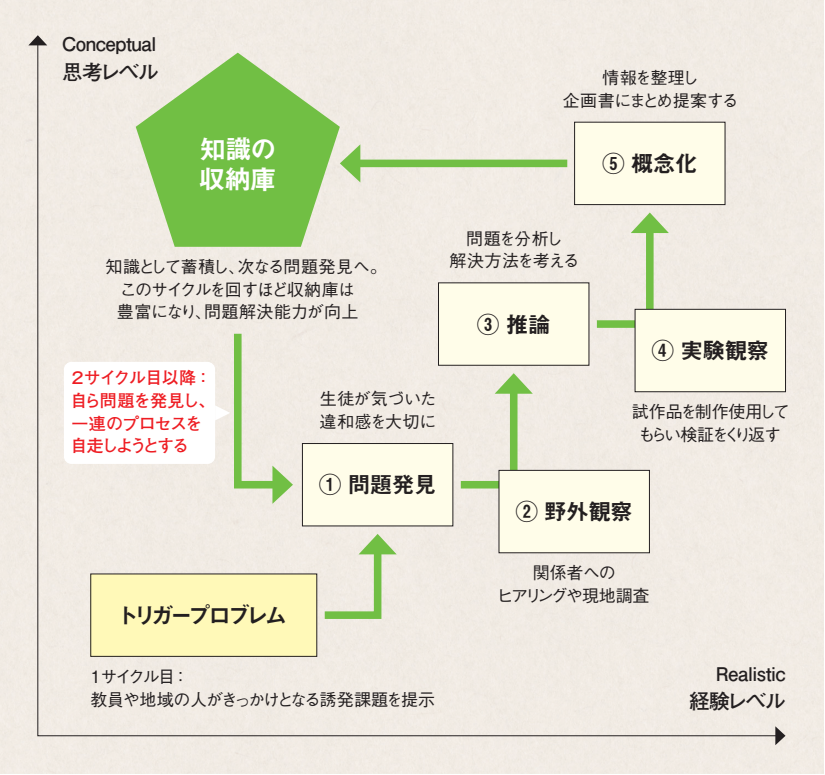
「自分が会社を経営するなら」という設定で制作したポスター。自己表現であると同時に、他者に理念や事業内容を体系的に発信するCI(コーポレートアイデンティティ)を学ぶ活動でもある。

●表現活動を取り入れた鑑賞



オンライン上にある世界中のアート鑑賞後、生徒が美術館の学芸員役になりきってニュースレターで自由に企画。

図3 美術の実践を生かした探究学習モデル



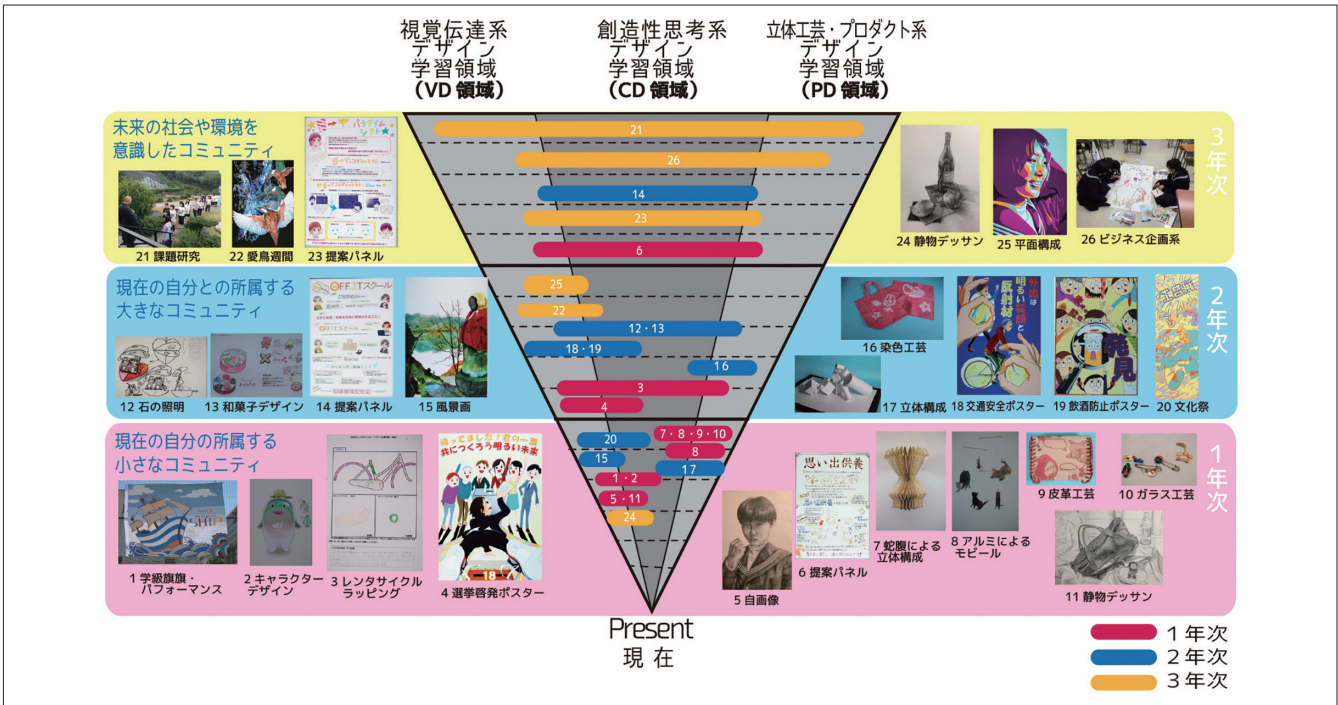
心理学者クルト・レヴィン氏のアクションリサーチ・プロセスと、文化人類学者でKJ法の考案者である川喜田二郎氏のW型問題解決モデルを参考に、今までの実践を理論的にまとめ、探究学習モデルを構築した。五感を使ったリアルな経験のなかで思考することを重視している。

興味あるテーマに分かれて、グループで探究活動を行う。西澤先生はこれまで、芸術や保育を探究テーマに選んだ生徒たちの活動に伴走。その際に、特に次の二つのプロセスを生徒たちが大事にして活動できるようにサポートしてきたという。

一つは、「自分の感じたことから発想する」というアート思考的な問題発見。もう一つは、「アイデアを形にしたプロトタイプ(試作品)を創り、他者に使ってもらって確かめることをくり返す」というデザイン活動。

イン思考的な問題解決のアプローチだ。結果、生徒たちは図2のように探究テーマを設定し、アイデアを具現化、地域の人などに使ってもらってブラッシュアップもすることで、企画系の全国コンクールで毎年受賞するほど躍動するようになった。「アートやデザインの手法は、社会の問題解決にも生かせる」という、西澤先生の思いを体現してくれるような活動になった。探究学習モデルも構築した。

● 前任校(高松工芸高校)デザイン科での3年間のカリキュラム



「視覚伝達系」「立体工芸・プロダクト系」領域では、美術の知識や技法を中心に学習。「創造性思考系」領域では、自分の抱いた違和感から社会の問題を見だし、解決を目指していく。1 年次は小さなコミュニティ(クラス等)、2 年次は大きなコミュニティ(学校や社会)、3 年次は未来も意識したコミュニティと、社会を見つめる視座も引き上げていく。

● INTERVIEW・教科を越えたつながり

生徒の探究が進むように
科学や芸術の視点を伝授



理科
佐藤 大輔 先生

——西澤先生とはどんな接点がありますか？
総合的な探究の時間の活動で中心となる教育研究部という校務分掌で一緒に、生徒が自分の興味・関心を深化させていくにはどうすればいいか、といったことを話したりしています。担当教科は、私は理科で、西澤先生は美術で、一見すると全然違いますが、双方には「よくわからないことを突き詰めて本質を見抜いていく」という点で通じるものがあります。そしてその共通する部分において、探究活動との親和性も高い、と思っています。

——探究活動で生徒が興味・関心を深められるよう大事にされていることはありますか？
外部に出て生徒が活躍したり発表したりする場をいかに提供するかです。そうした場があると、なんだかんだで生徒は自分から動き出すのです。その生徒主体の活動を、教員はアプローチの仕方です。例えば「予想を立て、実験を行い、結果を分析し、新たな実験をする」サイクルを回す科学的アプローチや、西澤先生がされている「試作品を創り、周囲の反応を確かめて改善する」サイクルを回す芸術的アプローチで。そうすると、生徒の探究から結構面白いものが生まれるなど感じています。

「自分」と「社会」の双方を見つめながら創作できるように

西澤先生は芸術大学を卒業後、講師や養護学校勤務を経て、母校である高松工芸高校に赴任した。工芸科、デザイン科、美術科、機械科などがあり、創作やものづくりに興味のある生徒が集う学校だ。自身の専門は日本画で、当初は美術科に配属。しかし途中からデザイン科へ異動になり、専門外だったことを必死に勉強しながら生徒の学習を支えた。これが転機になった。デザインの面白さを知り、同時に科による気質の違いも感じたのだ。

「美術科の生徒は、『人と違うものを創作したい』という意欲は強いのですが、『期限厳守や相手目線などの社会性はおろそかにしがち』なんです(笑)。対して

デザイン科の生徒は、『求められたことを期日までに達成しよう』とがんばっているのですが、ゆえに『及第点には届いているけど、自分らしい発想や表現をもっとしつこく追ってほしい』と感じました」

双方の良さを伸ばしつつ、足りない視点も磨くような、いわばアートとデザインを融合させたような学びをできないか。その考えの下、生徒が「自分」と「社会」の両方を見つめて創作をくり返す、上図のようなカリキュラムを練り上げた。

最も力を入れたのが3年生の課題研究だ。生徒が社会に飛び込み、地域の人などに関わりながら自分を見つめ、内から生じた思いを基に問題解決に挑み、企画書にして表現する。その活動に伴走するなかで、こんな思いも強まった。「創作や創造をするには、造形の知識や表現技法以上に、発想が大事だ」と。授業にマインドマップなどの思考ツールを取り入れ、生徒の発想が広がるように後押しした。

授業ができるまで

高松東高校(香川・県立)



School Data

創立1908年／普通科
生徒数686人(男子335人／女子351人)
進路状況(2024年3月卒業)
大学95人、短大17人、専門学校等53人、就職19人、その他22人

Outline

1 年次は人文・文理・総合の3分野から、2 年次以降は人文・文理・総合・芸術の4分野から、生徒がコースを選択して学習する。「地域に根ざし愛される高校」としての学校づくりを推進、地域関係者や大学などと連携した探究活動にも取り組む。

生徒はこう変わる

感じたことを大事にしながら
より良い創造を目指すように

前任の高松工芸高校では、生徒たちが美術で培った視点をもって社会の問題解決に挑むことに、どんどん前のめりになった。例えば、課題研究であるグループは、選挙権年齢引き下げ時に感じた自分たちの戸惑いを起点に、選挙や政治を楽しく学べるカードゲームを創作。地元の小学生に遊んでもらって改良も重ねた。こうした活動は、美術を専門に学ぶ生徒でなくても可能はず。異動により普通科の高松東高校に着任してからも、西澤先生は美術の視点を生かした探究を促した。すると同校でも生徒が創造的問題解決を楽しんでくれるようになったと

自分の興味や強みを起点に 助言をもらってさらなる成長を

——印象的だった美術の授業を教えてください。

谷本さん 好きなものを題材にした彫刻です。スマホから音符が浮き出たものを作り込みました。

野中さん 学校の作品展向けに作ったデジタルの絵です。構図を工夫して好きなものを描きました。

有松さん 船がテーマのポスターです。下調べを入念にしてから、魅力が伝わるよう制作しました。

久本さん 防犯ポスターです。どんな犯罪があるか調べたうえで、ネット犯罪を題材に描きました。

——授業で成長したと思う部分はありますか？

有松さん 前から好きな創作を、計画的に進められるようになりました。自分の作品を「センスいいね」と先生が褒めてくれたのも嬉しかったです。

久本さん ポスター制作から自分が興味ある建築まで、やりたいことに沿って先生が助言をくれて。周りの意見を取り入れる大切さを学びました。

谷本さん わからないことは信頼できる人に聞くことが大切だと思ようになりました。先生からは「制作が丁寧」とも言ってもらえています。

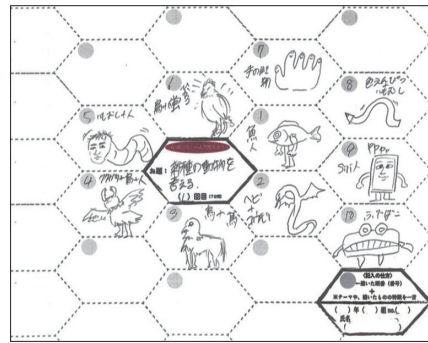
野中さん 作品展の運営などで、なぜか先生から仕事をよく振られて(笑)。創作だけでなく、人と関わる部分でも成長できたのかな、と思います。



左より2年生の谷本 吟さん、久本達也さん、野中綾羅さん、有松那菜さん

いう。保育をテーマに探究したあるグループは、図画工作の教材が皆で同じモノを作るものばかりだと気づき、その違和感を基にNPOや企業への聞き取りを実施。革やガラスなどの廃材を利用して、作り手が自由な組み合わせで創造できる教材を考案し、試作品で小中学生や同級生の使用感も確認、企画書にまとめあげた。学校の外での多様な人との関わりが、生徒の創作熱を高める効果も感じている。「外部の人から褒められたり期待されたりすると、より良いものを創ろうと『背伸び』するんです。教員が下駄をはかせるのはなく、生徒が背伸びしなくなるような環境を今後も目指したいです」

背伸びしたい気持ち膨らむように、美術の授業で心掛けていることもある。「美術の授業の醍醐味は、一人ひとり違った表現となる創作を、その過程から見取れること。『この子は発想が面白いな』



発想を広げる技法の一つ、はちのすノート。現在、西澤先生は創造性教育を科学的に分析することも進めている。

とか、『この子は形を捉えるのが得意だな』とか、個々の特性をできるだけだけつかみ、本人にも言葉で伝えながら、その強みをより発揮しやすくするための知識や技法まで届けていけたら、と思っています」

興味なさそうに授業に出ていた生徒が、次第に自分の創作に没頭していく。そんな姿を見ると、西澤先生は嬉しくなる。

授業作りのポイント



- ・自分の五感でキャッチした「美しい」「面白い」「価値がある」「もっとこうなってほしい」と感じたことを深く見つめて、掘り下げて、アートやデザインの創作に生かしてほしいと思っています。
- ・「創る」「確かめる」をくり返すことで、他者や社会への理解を深めながら問題解決する力も育みたいのです。

Point.1 /

身体感覚を伴う 造形活動

視覚、聴覚、触覚などの五感で刺激を受けたことから、イメージを膨らませて造形することに生徒が挑戦。美しい、価値があると感じたことを言葉で説明できるようになることも目指し、美術の活動を通して自分を深く見つめる。

Point.2 /

自身の違和感から 社会問題を捉える

クラスや学校、社会などについて、生徒が抱く理想と、現実とのギャップを捉え、「もっとこうなってほしい」と思うことをポスターやロゴマーク、提案パネルなどで表現。自分の願いを起点に、社会に参画する意識も育む。

Point.3 /

実制作しながら 創造的な問題解決

他者が見たりさったりできるものを制作できる美術の強みを生かし、①社会問題の解決策となるプロトタイプ（試作品）を「創る」、②他者にふれてもらって効果を「確かめる」というサイクルをくり返す探究活動に挑む。

Point.4 /

知識・技法を 主体的に獲得

創作や創造的な問題解決では「目指すことの実現に必要な知識や技法を自分で判断し、獲得しようとする」ことを評価すると明示。そのうえで生徒一人ひとりと相談しながら、材料や道具の準備、環境整備でサポートする。