

デザインって

人に感情をもたせる役割。

喜怒哀楽よりも深い、数え切れないほどの感情を生み出している。

デザインというのは、自分の思いを言葉ではなく「形」でつたえる、コミュニケーションの一種だ
と思う。一人一人に声をかけていくことができなくても、思いをデザインにのせて多くの
人々に寄りそうことができる。

「デザイン」という

コミュニケーションを通じて、誰かに寄り
そうすることができる。

デザインとは人を描くもの
だと思う。その人その人が思う理想の形が
デザインだと思う。

デザインとは
人を勇気づけるもの

形や色を少数の人
達だけのために変
えたり、また新し
く作ったりするこ
とは、世界の中で
は特にありがたい
と思う人は少ない
だろう。けれど、そ
のわずかな変更
により、救われる人
がいることを僕た
ちは知ることがで
きる。だから、人間
は人間のためにデ
ザインを考え続け
るべきだ。

不自由をそのまま残して、ありのままの自分
らしく生きていけるようにするということが
デザインの役割であり、そこ
から色んなものが作りだされていく。

デザインの役割・重点は、全ての人が何のストレスもなく、暮らすためにあるものだ

デザインで大切だと思うことは、社会にいるみんなが
快適で気持ちの良い生活
を過ごせるようにすること

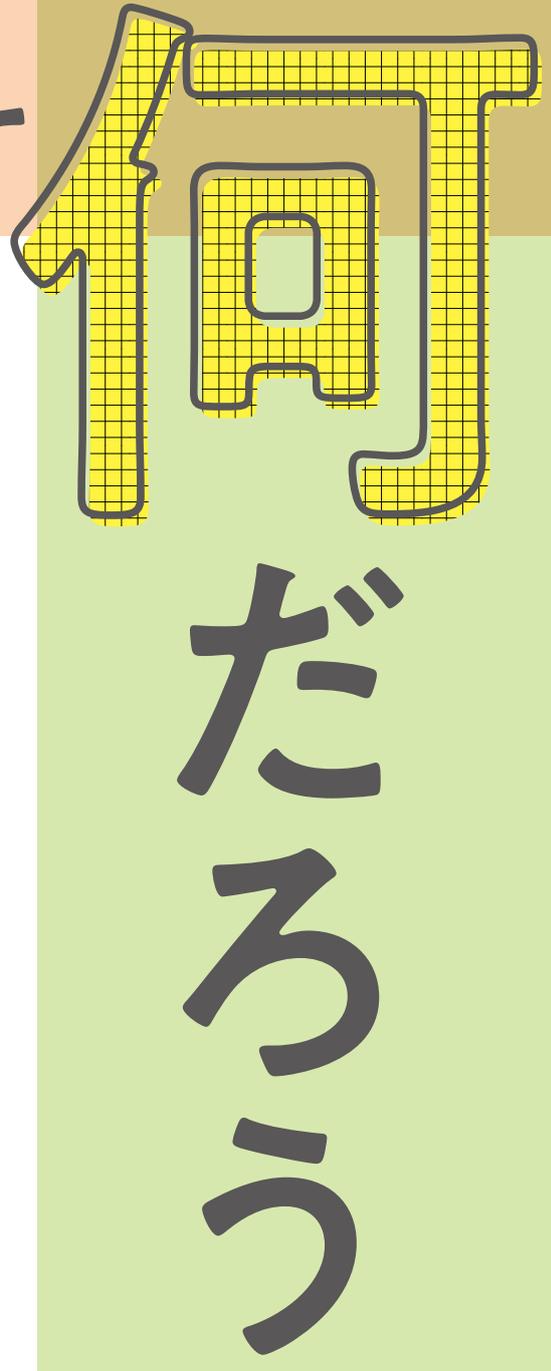
日文のWebサイト

日文 🔍



心が動く、その先へ。

日本文教出版



大橋 功
花里 裕子

デザインって何だろう？

このように問われたとき、皆さんはどう答えるでしょうか。生徒たちは、かっこいいもの、おしゃれなものなどと答えるかもしれません。

それもデザインの一部ですが、世の中には「環境のデザイン」や「仕組みのデザイン」など、多様なデザインが存在しています。

これらすべてに共通しているのは、どれも「人をおもい、人を中心に考えてつくられた」ということです。

すなわち、デザインを学ぶ際には、他者の立場に立つて考えることが大切になります。

しかし、中学校で初めてデザインを学ぶ子どもにとっては、他者の立場に立つて考えることは難しく、自己表現になってしまう子どもも少なくないのではないのでしょうか。

そこで本書では、公立中学校、私立高等学校で講師を務めている花里裕子先生に、生徒が自分の言葉で「デザインとは何か」を語れるようになるための実践を4つご紹介いただきます。

また、それぞれの実践について、和歌山信愛大学教授の大橋功先生に解説をしていただきました。

本書が先生方の日々の授業の一助となれば幸いです。



表紙について

表紙に掲載されている文章は、本資料で4つ目に紹介する実践「デザインの役割を考える」において最後に投げかける「デザインの役割・重点は何か」という問いに対して、実際に中学生、高校生が書いたコメントです。

※一部、「条件付き紙コップタワー」の振り返りコメントも含まれています。

CONTENTS

デザインって何だろう？	2
第1章 体験編	
1 伝言鑑賞	6
2 条件付き紙コップタワー	12
体験編からつながる題材	18
第2章 鑑賞編	
3 人をおもひ伝達のデザイン	20
4 デザインの役割を考える	24
鑑賞編からつながる題材	31
つながる題材番外編	32

本書の構成

本書では、花里裕子先生にご紹介いただく4つの実践を「体験編」と「鑑賞編」の2つのパートに分けて掲載しています。

また、4つの活動それぞれについて大橋功先生の視点から解説いただいたページも掲載しています。

本書の実践について

「伝言鑑賞」と「条件付き紙コップタワー」は中学1年生、高校1年生で、「人をおもひ伝達のデザイン」と「デザインの役割を考える」は中学2・3年生、高校1年生での実施を推奨しています。しかし、生徒の実態に合わせて他学年でも実施いただけます。

第1章 体験編

他者の立場に立って考えられるようになるには、伝え合う楽しさや難しさ、自分ではない誰かの気持ちを実感するような経験が大切です。第1章では、こうした経験ができる「伝言鑑賞」と「条件付き紙コップタワー」という2つの実践を紹介します。





ジェスチャーで伝える

ジェスチャーで伝える

ジェスチャーで伝える



「国立美術館アートカード・セット」(発行: 独立行政法人国立美術館) を使用
2024年9月 改訂第五版発行
(発行: 独立行政法人国立美術館/株式会社求龍堂)

1 伝言鑑賞

「伝える」「伝わる」際に大切なことは何かを考える

伝言鑑賞は、美術作品の特徴をよく見て言葉にして、相手に伝え、描いてもらう活動です。生徒たちは、気軽な鑑賞活動から始まる対話の中で、伝え合うことの楽しさや難しさを体験します。造形的な感覚を働かせて他者の見方や感じ方の違いを知り、伝え合いに必要な相手への姿勢を考え、伝達のデザインの学びの扉を開きます。

ねらい

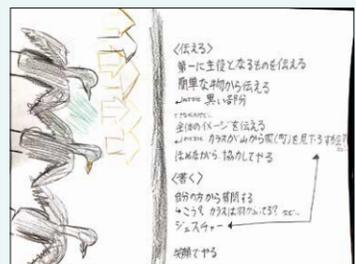
- ・「伝える」「伝わる」際に大切なことは何かを考える
- ・他者の見方や受け取り方の違いを知る
- ・楽しみながら造形感覚を高める

実施推奨学年：中学1年、高校1年

時数：1.5時間

準備物

筆記用具、色鉛筆セット、A4用紙、アートカードなど/人数分(初めて手にする教科書や資料集などでもよい)



A4用紙を半分に折り、左に絵を描き、右に振り返りを書く。

デザインの学びにつながる「伝言鑑賞」

伝言鑑賞は、文京区立第九中学校の大黒洋平先生が、毎年の授業開きで全学年を対象に、生徒の造形感覚を高めるとともに、学びを振り返る機会とするために行っている活動です。私も授業開きで伝言鑑賞を行っていますが、「伝達には何が大切か」といったことを考えるのにも大変よい活動であるため、私はこの活動をデザインの導入にもしています。

伝言鑑賞を通して生徒は、「相手を考えた伝え方が大切」「同じものを見ても人によって見方や受け取り方が違う」「言葉に気持ちがこもったり、身振り手振りがある方が伝わる」「形や色彩などでしか伝わらないものもある」といったことに気がきます。

これらの気付きは、美術全般に関わる「形や色彩、素材を扱うデザインや美術の可能性の認識」や、伝達のデザインを考えるうえで大切な「他者を想像する視点」「ピクトグラムなど誰が見ても伝わるデザインの大切さの実感」「音や動きなども一体となって伝わるという実感」などにつながっていくのです。

発言しやすい環境づくりにもつながる

伝言鑑賞はみんなで楽しく盛り上げられる活動であるため、年度初めの生徒たちの緊張をほぐし、「美術の授業では自分の思ったことを発言していいんだ」という安心感を与えることができます。

また、伝言鑑賞を行うことで、左に挙げた気付きのほかに「描き手が積極的に質問したり、相手が言っていることを主体的にイメージしたりすることも大切。双方向のやり取りがあって伝わる」といったことに気付く生徒もいるでしょう。これらの気付きは互いを思いやるコミュニケーションにつながり、クラスをより発言しやすい環境にしていきます。

これから行う「目的をもったデザインの活動」では、独り善がりではなく、対象者に寄り添って主題を生み出すことが大切です。そして対象者に寄り添うには、対象者との対話によって得られる共感や実感が必要となってきます。そのため、これからデザインを学ぶ場となる美術室は、生徒全員が安心して発言し対話できる環境となっていることが大切なのです。

学習の流れ

伝言鑑賞のやり方

- ①二人一組になり、伝え手はアートカードを1枚、描き手は色鉛筆セットを教師から受け取る。
- ②伝え手は1~2分間、アートカードの作品をじっくりと見る。
- ③2分後、伝え手は作品の特徴を言葉にして描き手に伝え、描き手は伝え手の言葉を基に絵を描く（再現する）。制限時間は8分。
- ④8分後、教師の「せーの」の掛け声でカードを公開し、答え合わせをする。

「国立美術館アートカード・セット」（発行：独立行政法人国立美術館）を使用

01 1回目の伝言鑑賞

最初から教師があれこれと提案や指定はせず、まずは生徒たちの活動の様子を見守ります。活動をする中で、伝え手が身振り手振りをしたり、描き手が質問をしたりと「伝え合い」の工夫が出てきたら、「なるほど、ジェスチャーね!」、「質問もいいね!」などと声を掛けて、さりげなく「伝え合い」の工夫をクラス全体に共有します。このように教師から一方的に指示するのではなく、生徒の工夫を基にしたアドバイスをすることで、教師ではなく生徒が中心となった学びが実現していくのです。また、教師は活動の様子を振り返りのために動画で撮影しておきます。1回目の伝言鑑賞が終わったあとは、「どのように伝えればよかったのか」などをペアで軽く振り返る時間も設けましょう。



活動をしていると、伝え手への質問や身振り手振りといった「伝え合い」の工夫が出てくる。



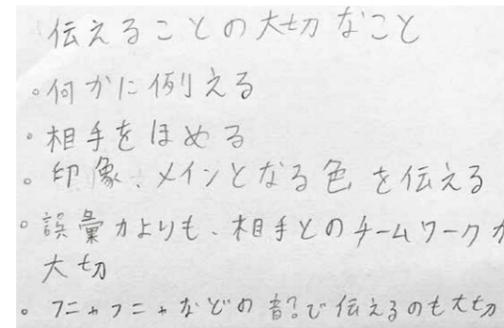
「伝えよう」という気持ちが強いと、なんとか相手に伝えようと身振り手振りが出たり、言葉に思いが乗ったりする。

02 2回目の伝言鑑賞

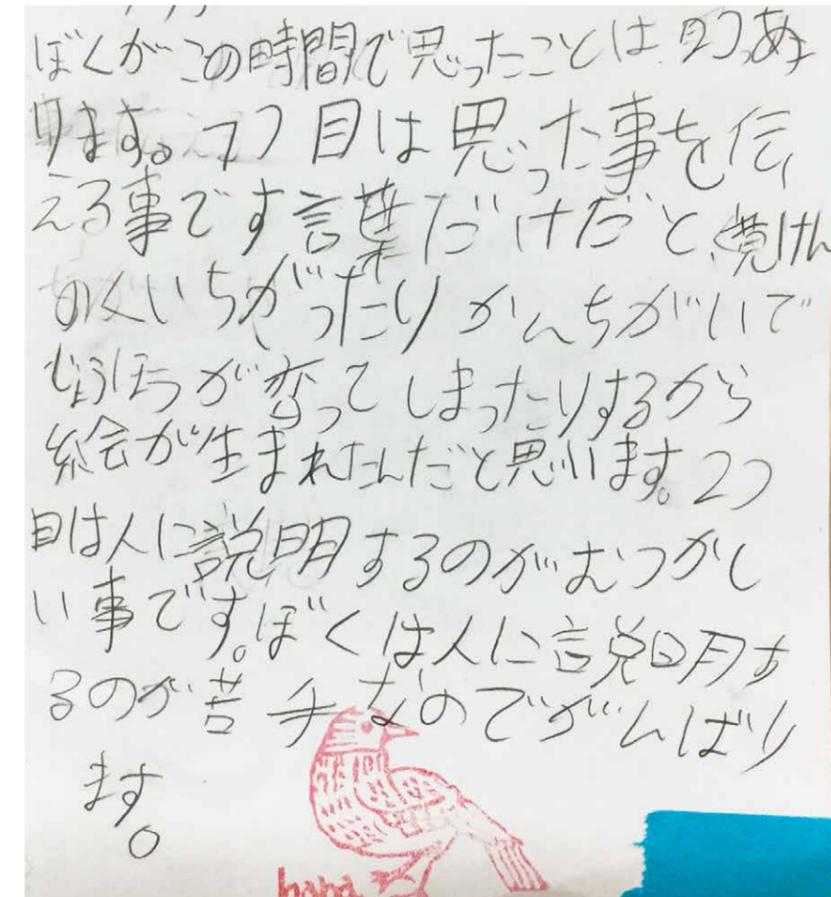
伝え手と描き手を交代し、伝え手に新しいアートカードを1枚渡します。2回目は「自分が感じた『作品のよさ』を伝えよう」と声を掛けてから活動をスタートします。2回目の活動の様子も振り返りのために動画で撮影しておきます。「作品のよさ」を伝えることを意識させて伝言鑑賞をさせるのは、言葉に思いが乗っている方が相手に伝わりやすいと生徒に気付いてもらうための仕掛けです。自分が感じた「作品のよさ」も伝えながら相手に絵を描いてもらおうとすると、何も意識していないよりも自然と言葉に思いが乗ります。「伝えたい」という思いが強い方が相手に伝わるという体験は、「これからのデザインの活動では、自分が強く表したいことを心の中に思い描くこと（=主題を生み出すこと）が大切である」ということの実感的な理解にもつながるでしょう。

03 振り返りを書く

振り返りでは、「伝える」「伝わる」際に何が大切かを考えます。「伝える」には相手への思いやりが大切だと気付くことは、デザインにおいて大切な「対象者の立場に立った視点」の獲得につながります。また、併せて「形や色彩、その素材でしか伝えられないもの」についても考える時間を設けましょう。美術作品から読み取った形や色彩、場面やイメージ、造形的な感覚はすべてを言語化できるわけではありません。形、色彩、素材だからこそ伝えられるものがあると気付くことは、デザインのみならず美術の可能性を実感する機会にもなるでしょう。



中学1年生の振り返り



中学1年生の振り返り

04 動画で振り返る

次の授業で自分たちが伝言鑑賞をしている様子を収めた動画を見て、改めて活動を振り返ります。この振り返り動画は、教師が、前時に撮影した動画から、生徒それぞれの見方や受け取り方の違い、伝え合いの工夫が分かる場面を選んで5分程度に編集し、活動中の会話や活動後の生徒の振り返りコメントから選んだ言葉を字幕で付けて作成します。動画で自分やほかの生徒の様子を客観的に見たり、ほかの生徒の振り返りコメントを読んだりすることで、学びが共有され、自分たちで「伝え合い」の重点に気付いていくでしょう。



相手に伝えるために、わかりやすいものに例えようとしても相手が聞きなれないものだ伝わらないこともある。



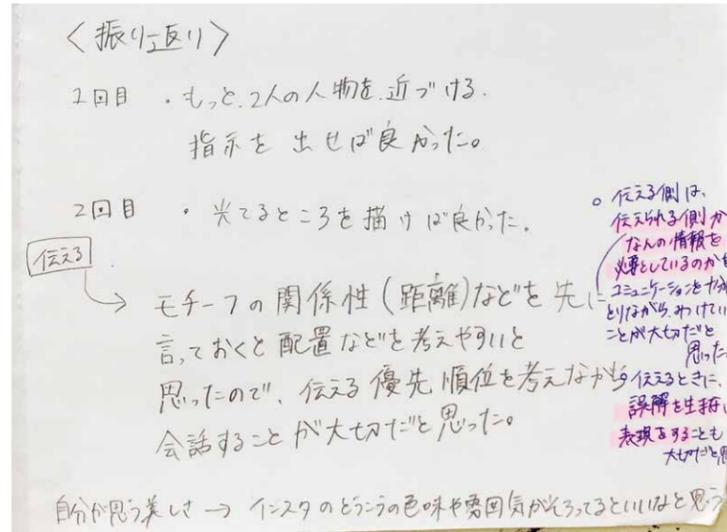
描き手が自分からどんな絵が積極的に質問したり、相手が言いたいことを想像したりすることも大切。

見たままに当てはまる言葉を探すのが難しい。
相手とうまくコミュニケーションをとれて良かった!
難しい!楽しかった!

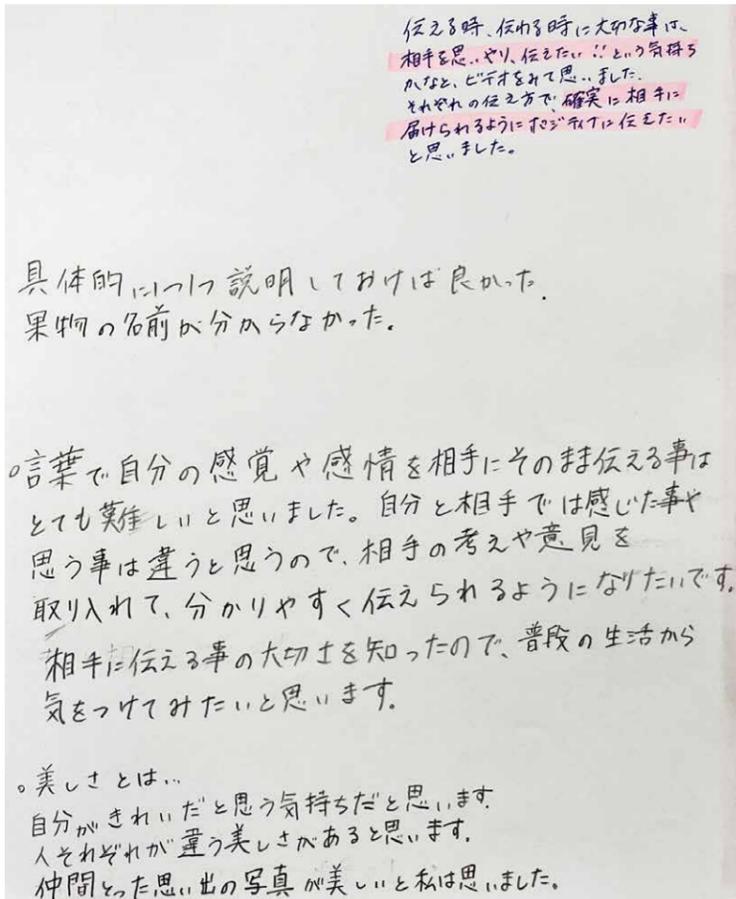
聞きながら描くのはむずかしい。
初めに実際に体を使って動いて見せたら。
相手にわかりやすい例えを出すべき。

05 改めて振り返る

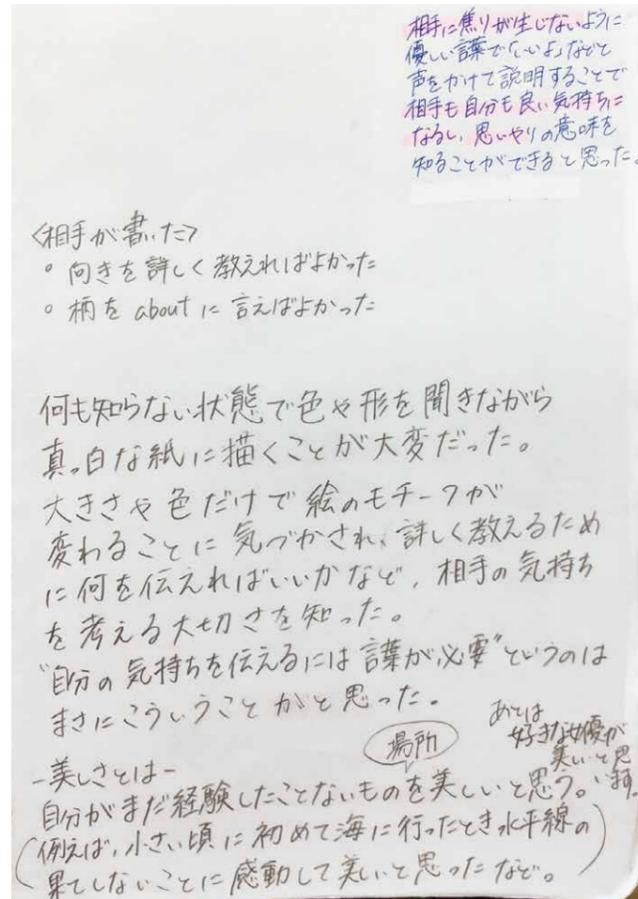
動画を見て、改めて考えたことを活動後の振り返りに書き加えます。ここでの振り返りは活動後の振り返りとは違う色で書きます。そうすることで、生徒は自身自身の変化や成長に気付くことができます。書き加えたあとは、隣の席やグループで振り返りの読み合いをさせてみましょう。友達の文章を読んで、いいなと思うところにアンダーラインを引いたり、褒め合ったりすることで、生徒は自分たちの学びの価値を自ら発見するでしょう。



①



②



③

①～③高校1年生の振り返り

青字が動画を見て改めて考えた振り返り。マーカーで線が引かれたところは、ほかの人が「いいな」と感じたところ。

大橋功先生の解説 1

伝言鑑賞の現場から

“であい”の季節の伝言鑑賞

伝言鑑賞は、読んでその名のごとく、言葉で伝え合うことを通して美術作品を鑑賞することです。活動そのものは、アートゲームと呼ばれた鑑賞の学習方法の一つだと考えられ、使用するアートカードは別段デザインに特化されたものではありません。では、なぜこれがデザインの入り口となるのでしょうか？

それは、どのような目的の学習活動として取り組むのか、3年間の美術の学びの、どのタイミングに位置付けるのかということも関係します。大黒先生や花里先生は、この伝言鑑賞を“であい”のタイミングに位置付けています。それは、中学校との“であい”、新しい仲間との“であい”、「美術」の学びとの“であい”、美術室との“であい”、そして、中学校を取り巻く地域との“であい”、といったところでしょうか。もちろん、そのすべてと関わらせるということではありませんが、特に新しい仲間との“であい”や「美術」の学びとの“であい”とは深く関わっています。

例えば中学校に入学して間もない最初の授業、あるいは授業開きとも呼んでいますが、こうしたタイミングであれば、典型的な新しい仲間との“であい”ということになります。そこではまず、どのように接すればいいのだろうといった戸惑いから始まるでしょう。生徒の性格にもよるのですが、おむねは相手を気遣って丁寧に言葉を選ぶとします。この、まだ未知数の相手だからこその丁寧さと、活動を通して少しずつ分かり合える喜びが、このタイミングでの伝言鑑賞のよさだと言えるでしょう。

初めは、あれこれと言いつつ、伝え方を変えてみたりするのですが、簡単に伝わりません。試行錯誤し、夢中になればなるほど気遣っていらなくなり、伝える側の生徒が思わず「なぜ、分からないのよお～」と相手を責めてしまうような言い方になったり、受け取る側の生徒が「全然分からないよ！」と困惑してみせたりするような場面も見られます。

しかし、「なぜ伝わらないのか」という問いに向けての探究は、それまで自分の見方や感じ方で伝えたり、受け取ったりすることに終始することから、相手の見方や感じ方に思いをはせて考えるようになっていきます。言葉で伝えれば伝わったと思いつくのではなく、本当はどのように伝わっているのかを考えるように生徒が変容していくのです。この変容こそが、デザイン学習の基盤となるのです。

「自分たちで気付く」環境を「自分たちで築く」

もちろん、1年生の授業開きでなくとも、どのタイミングで行っても同様の学習効果を生み出すことはできるでしょう。何年生のいつであっても、伝言鑑賞をデザインの入り口として行うことはできます。しかしタイミングが合うのであれば、できるだけ早い時期に取り組みたいものです。

少しでも早い方がよいというのには、もう一つ理由があります。それは「自分たちで気付く」ことのできる環境を「自分たちで築く」ことができるということです。生徒が書いた振り返りには、どうすればうまく伝えられるのかといった視点からの気づきや、他者と協働するうえで大切なことや生き方につながるような気づきまで見ることができます。

生徒たちの振り返りを読めば、誰かに教わったのではなく、自分で立てた問いへの探究を通して、多くの大切なことに気付いたことを実感し、その価値をしっかりと感じ取っていることが分かります。デザインの入り口としての伝言鑑賞は、生徒たちが自ら問いを生み出すことで、主体的に探究する態度へのトリガー(引き金)となったことが分かります。

これまで、デザイナーは問題解決し、アーティストは問いを生み出すと言われてきましたが、今は、デザインも、問いを生み出すものになるべきだと言われてきました。デザインが、人々に感じたり考えたりするきっかけを与えることで、主体的に問いを生み出し、未来について考えるきっかけを与え、新しい可能性を拓いていくのだと言うのです。こうした考え方は、思索する(推測する)デザインという意味で、スペキュラティブデザインと呼ばれていますが、まさに、伝言鑑賞は、デザインの学習のみならず、美術の授業そのものがスペキュラティブであることを生徒と共に実感する機会となっています。つまりは、生徒たちが、「自分たちで気付く」ことを通して、その大切さと、そのためのスペキュラティブな学習の環境を「自分たちで築く」ことになったのです。

ここに、花里先生が「授業は一緒につくるもの」「共に成長していくもの」と言うゆえんがあります。そして、この「一緒に」や「共に」は、生徒同士だけでなく、教師と生徒でもあります。そして、生徒が「自分たちで築く」ことのできる環境は「先生が築く」のです。生徒たちの変容に立ち会いながら教師も変容し、成長することが求められるのです。こうした関係性の基盤を築くのが伝言鑑賞です。



2 条件付き紙コップタワー

対象者の立場に立って考えるというデザインの根本理念に触れる

条件付き紙コップタワーは、3~5人グループのメンバーそれぞれが「話せない」「立てない」などの異なるハンディキャップを演じながら、協力して紙コップを高く積み活動。本活動を通して、他者の気持ちや補い合う大切さを実感しながら、デザインの核である「人をおもい、本質を捉えること」について考えていきます。

ねらい

- ・ 自分を知る、他者に気付く
- ・ 多様な人が協働する大切さを実感する
- ・ 対象者の立場に立って考えるというデザインの根本理念に触れる

実施推奨学年：中学1年、高校1年

時数：1.5時間

準備物

筆記用具、紙コップ(1グループ200個)、丸シール(複数の色のものを用意する)、軍手や砂袋

条件の例 (学級の様子に合わせて適宜変える)

- ① 限定した言葉しか話せない(動物の鳴き声・おにぎりの具だけなど)
 - ② 利き手が使えない
 - ③ 椅子から立てない
 - ④ 両手の人さし指と中指が使えない
 - ⑤ 軍手を2枚重ね
 - ⑥ 砂袋を大事に抱えたまま
 - ⑦ アイマスクをつけている
- など

他者になる、協働の大切さを知る

条件付きタワーづくりは岡山大学 清田哲男先生の提案題材です。

以前ユニバーサルデザインの学習をしたとき、ある生徒から「その立場になったことがないから、よさも問題点も分かるわけない」というつぶやきが出ました。この言葉をきっかけに、生徒が他者の立場に立って考えられるようになるには「他者になる」経験が必要だと考え、デザインの学習としてこの活動を始めました。

また、この活動を授業に取り入れたのにはもう一つ理由があります。それは、活動を通して協働の大切さを実感できるためです。条件付きタワーづくりでは、メンバーそれぞれが異なるハンディキャップを演じているため、互いの協力なしにタワーを高く積み上げることはできません。そのため、生徒は、実感を通して自ら「目的達成には多様な人が互いを思い合いながら協働することが大切だ」と気付いていくのです。そしてこれは、将来さまざまな人々と共創していくであろう生徒たちにとって、とても大切な気付きとなります。

条件設定の理由 ※条件の例は左ページを参照。

条件設定をすることで身の回りの人たちの気持ちや不便さに気付くことができます。

①は思春期の生徒たちにとって、1人で口にするには照れがある条件です。かつて、転入してきた日本語が得意ではない子、特徴的な方言の子に対して、からかったり「何でしゃべんないの?」と話すことを強要して無口にさせたりしてしまった生徒たち。環境が誰かを不自由にすることもあります。

②や④は「体調などが普段どおりではない自分」。体にまひが出てしまった家族の不便さを知った生徒もいました。

③は「その場から動けないもどかしさや小さな子どもの目線」、⑤は「指先が鈍い子どもやお年寄り」。

⑥は「自分以外の小さな生命を抱えている人」のイメージです。小さな赤ちゃんを抱えた人がすみませんと言いながらバスに乗ったり、年老いたり病気になったりした人が「私はいいからみんなで行っておいで」と遠慮したり、相手や周りを思いやりすぎて、自分を引き算している場面を思い出させました。

学習の流れ

01 条件の設定

3~5人グループをつくり、番号を付けさせます。そのあと、番号順に名前を呼び、番号によって異なる色の丸シールをそれぞれに渡します。そして目立つところに貼るように指示します。クラス全員がシールを貼ったことを確認したら、それぞれの番号の条件を発表します。



丸シールを貼る理由

丸シールはこれからの学びのための仕掛けです。制限された行動に対して、一方的に貼られるシールに生徒自身がモヤっとくるのがねらいなので、全員に「分かるように貼っておきなさい。」と指示します。押しつけられたような区別感、違和感という仕掛けは、鑑賞編の「人をおもう伝達のデザイン」で効果的に発動します。このシールの効果についての詳細は、p.22をご確認ください。

- ①動物の鳴き声でしか話せない
- ②椅子から立てない
- ③利き手封印
- ④人さし指と中指封印
- ⑤軍手2枚重ね

02 タワーをつくる

活動内容を説明し、タワーづくりをスタートします。制限時間は15~20分。落ち着いた雰囲気がこの活動を説明するときには必要です。しかし、与えられた条件につらくなってしまい、大声で弱音を吐いたり、協働がテーマであっても、勝負に熱くなって暴言を吐いたり、条件を無視したりする生徒が出てくることもあるでしょう。そんな時は、そこで厳しく指導するのではなく、活動後に自分たちで立てたタワーを見ながら、まずは「自分はどんな気持ちを感じたのか」を言語化させてみましょう。



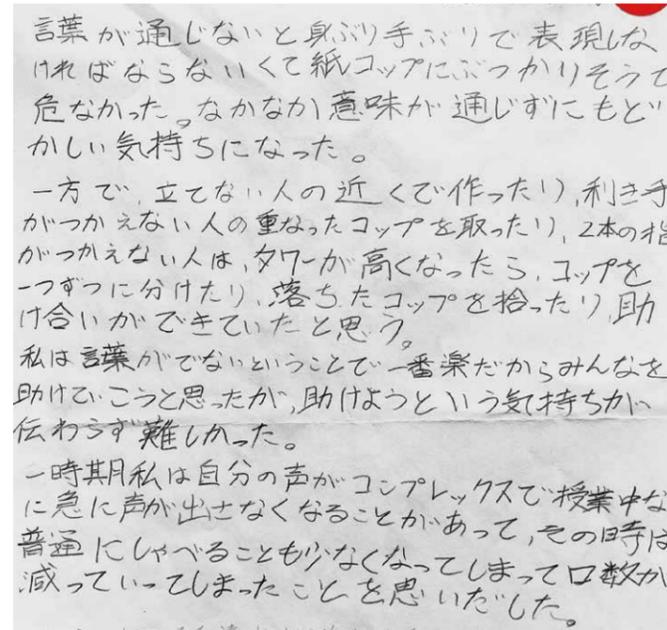
「欠点のせいで」などと生徒たちがマイナスな発言をする場面は、条件を演じている中で感じた問題点が自分ごとになったリアルな発言が出る兆しのため、「協働にはどんなことが大切だろうか」と問いかける。



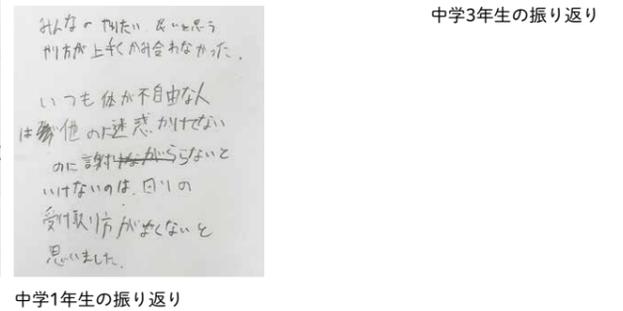
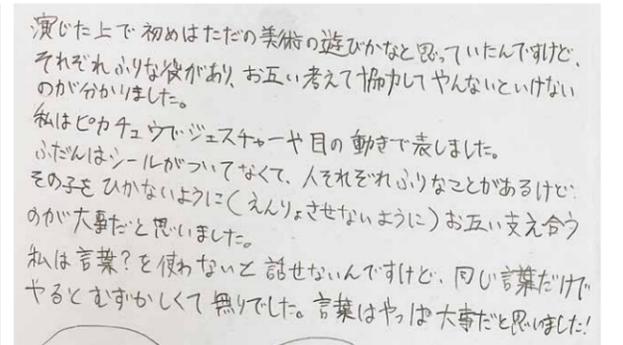
なかなかアイデアが出ず、積み上げられなくても、焦らずにほかのグループの様子を見たり、少し離れて自分たちのタワーを俯瞰したりできれば、「自分がこれからできること」に気付く。行動の制限や不自由な条件はあっても、何もできないということはない。どれだけ自分ができていることを探せるかが大事。

03 振り返りを書く

静かに着席させ、条件を解除します。活動中、どんなことを考えたでしょうか。誰もが条件を受け入れて工夫した活動ができたわけではなく、高く積み上げるアイデアや再挑戦の提案も伝えられなかった生徒もいるかもしれません。振り返りでは、まずグループで話し合わせましょう。そしてこのタイミングで条件設定の理由を、教師の実感を乗せて生徒たちに丁寧に伝えます。最後に生徒それぞれが感じたことを言葉にして書いていきます。



中学3年生の振り返り



中学1年生の振り返り

04 動画で振り返る

活動の様子を記録した動画から、協力や伝え合いの工夫が分かる場面を選んで5~10分程度に編集します。そして、活動中の会話や活動後の生徒の振り返りコメントから選んだ言葉を字幕で付けて生徒に紹介します。諦めてしまった自分や奮闘する誰かの様子を客観的に見たり、ほかの生徒の振り返りコメントを読んだりすることで、学びが共有され、自分たちで「さまざまな人との共創の重点」に気付いていくでしょう。



3B振り返りメモより
 声色で感情を伝える工夫が見つかった。
 自分だけという状況が息苦しく感じる。
 公平公正とは正義と思いやり。
 差別されている人の理解?

動物の鳴き声でしか話せない子が発言しやすくなるように、動物の鳴き声をグループ内の共通言語にしていた生徒たち。生徒の柔らかなアイデアに共に学ぶ幸せを感じた。

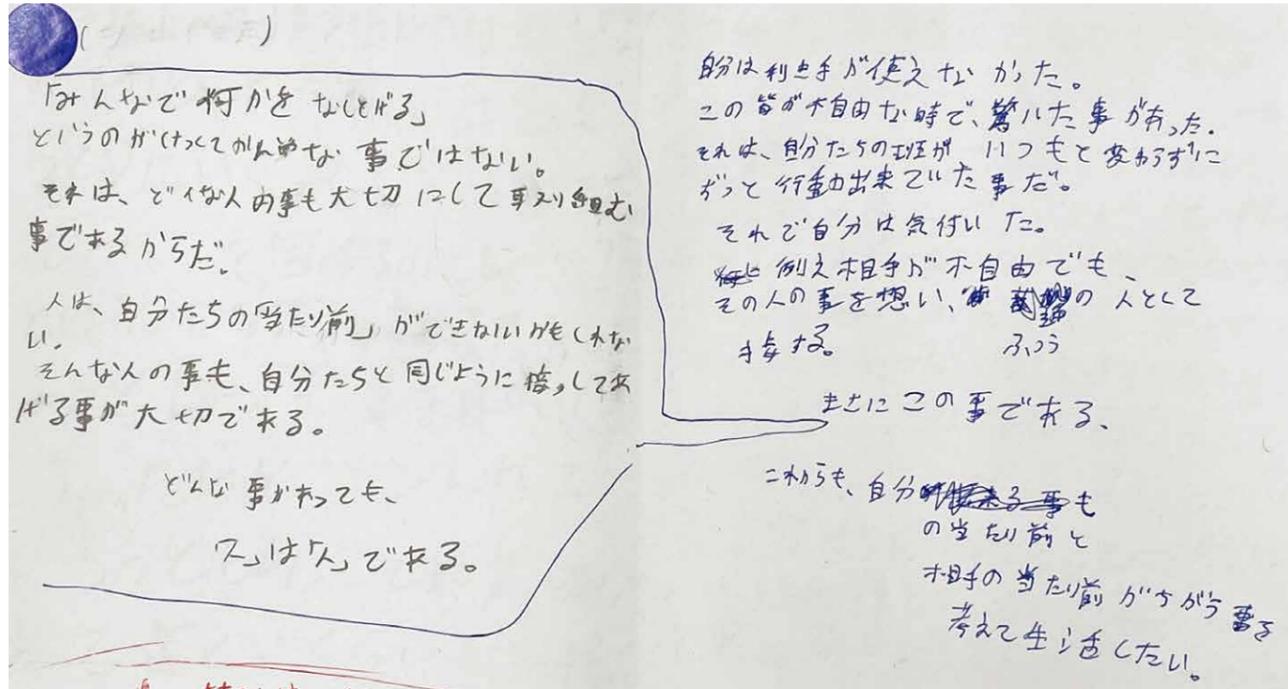


A組ふりがえり
 弱点を補い合える関係ってとても素敵。
 みんな不公平な条件の中、お互いを励まして信じ合い、一緒に取り組むことがこのゲームの本当の意味ではないか。
 自分も「遠慮」ではなく、理解してもらう努力をする。遠慮することが必ずしも相手を思いやることではない。

制限された条件の中でチームに貢献できることを探し、実行している。

05 改めて振り返る

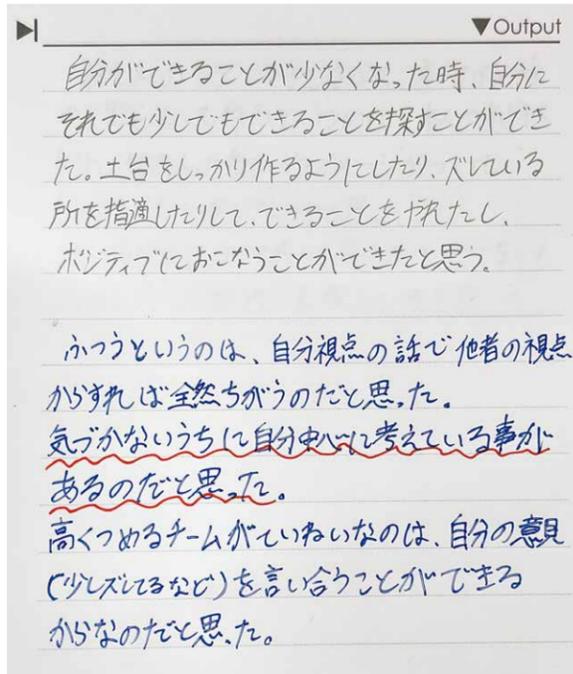
動画を見て、改めて考えたことを活動後の振り返りに書き加えます。ここで振り返りは活動後の振り返りとは違う色で書きます。そうすることで、生徒は自分自身の変化や成長に気付くことができます。書き加えたあとは、隣の席やグループで振り返りの読み合いをさせてみましょう。友達の記事を読んで、いいなと思うところにアンダーラインを引いたり、褒め合ったりすることで、生徒は自分たちの学びの価値を自ら発見するでしょう。



①

人差し指と中指が使えないのは最初はあまり苦ではなかった。でも、安定してコップを置くのが難しくなってきた。だからどんどん塔が高くなっていくにつれて他の3人に机の上に立って、早めに早くコップを高く積み上げるために自分は周りにあるコップを3人に渡す係に必然的になった。みんながこの係とかを始まる前から決めて決めていくなかでそれぞれ自分からできないことを理解して今できることを見つけて動いていた。デザインとはみんなが同じように使えるようなユニバーサルデザインなどのものかと思っていたが、みんながみんな同じように動けるようにするのではなく、互いのできな分も他の人が補い、また1人のできな分を補う。それを助けるもののがデザインだと思えた。それぞれの個性を引き立ててくれるものかとも思う。

②



③

①中学1年生の振り返り②中学3年生の動画を見たあとの振り返り③高校1年生の振り返り
青字は動画を見たあとの振り返り。赤で線が引かれたところは、ほかの人が「いいな」と感じたところ。

大橋功先生の解説 2

文化的実践への参加としての学び

気がなければ始まらない

私たちは、「知識」の学びの到達状況を「理解する」という言葉で表現します。いわゆる「知識理解」の観点ですが、小学校の学習指導要領における目標の記述では、低学年では「気付く」、中学年では「分かる」、そして高学年で初めて「理解する」と示されます。そうすると「気付く」ことは「理解」に到達するうえでの最初の一步といったイメージとなります。また、「分かる」は気付きと理解の間にある過程として捉えられます。小学校では、低学年から高学年へと成長していく過程での認知の発達段階のように示されていますが、「気付く」「分かる」「理解する」は、どの発達段階においても、認知領域での学習のプロセスとしてとても大切なことです。つまり、気がなければ始まらないのです。

例えば「条件付き紙コップタワー」では、チームのメンバーがそれぞれ別々の制限を条件として与えられています。そして「高く美しく積み上げたい」という共通の目標に向かいゲーム感覚で楽しく始まるのですが、次第に単に楽しいだけでは済まなくなってきました。制限を守らず「ずる」をしたり、自分自身がうまく事を進めることのできないからだちに加えて、他者の制限に対してもいらだちを隠せなくなったりします。

この活動での、動画による振り返りでは、生徒自らが「あ、ずるいことしちゃったな」とか「いらだっていたんだな」ということに気付いていきます。そして、実は制限は障がいであったり、ハンディキャップであったりするのだということにも気付いていきます。さらに、その制限や障がいは、その人自身にあるものではなく、他者や環境の側にあるのだということ、だからこそ、お互いに補い合うことが必要であり、それこそが協働なのだ、ということにも気付いていきます。

「条件付き紙コップタワー」の実践で生徒たちは、確かに、美しく積むという造形的な見方・考え方を働かせるのですが、その一方で、デザインの学習の基本である「人をおもう」ことの大切さを学んでいくのです。

「わかる」ということの実感

佐伯(1995)は、「わかる」ということは、既に正しいとされていることを知識として伝達することだけではなく、既に「わかっていること」を基に、新たに気付いたり、考

えたりして「わかり直す」ことだと言います。例えば、制限のある立場で紙コップを積む活動を通して、生徒たちは、今まで簡単にできたはずのことが簡単にはできないという事実に直面します。「できるはずのこと」ができないことで、「なぜうまくいかないんだろう？」という問いが生まれます。その問いへの探究、つまりハンディキャップを抱えながら、チームとして目標を達成するためにはどうすればよいかを探究することを通して、多様性のある人が協働することの大切さや対象者の立場に立って考えるというデザインの基本をわかり直しているのです。そのことは、生徒たちのコメントに色濃く表現されています。まさに本当の意味での「わかる」ということを実感しているのです。

文化的実践としての学習過程

佐伯はまた、文化とは、人が自分たちの生活を「よりよくしたい」と願い、次のような営みを通して生み出すものだとし、このような営みを「文化的実践」と呼んでいます。
 (1)「よい」とは本来どういうことなのかをさぐり(価値の発見)、
 (2)「よい」とする価値を共有しようとし(価値の共有)、
 (3)「よい」とされるものごとをつくり出し(価値の生産)、
 (4)「よい」とされるものごとを多く残したり広めたりする技術を開発します(価値の普及)。

そして、教育とは、知識や技能の伝達ではなく、文化的実践への参加の呼びかけなのだと言うのです。

「条件付き紙コップタワー」での生徒の姿をこのプロセスにあてはめて見てみると、(1)条件のあるメンバーが協力して目的を達成したいと願う(価値の発見)。(2)お互いがお互いを思い合わないとうまくいかないことを確認し合い(価値の共有)、(3)お互いの立場を「思い合う」協働により効果的に積み上げていくことができるようになる(価値の生産)。(4)「人をおもう」ことで障がいが障がいでなくなることを理解し、デザインに生かそうとしている(価値の普及)。

このように、デザインにおける「人をおもうこと」の意味を実感的に「わかる」ことにつながっているのです。

参考文献
佐伯(1995)「わかる」ということの意味 [新版]、子どもと教育、岩波書店

体験編からつながる題材

令和7年度版中学校美術科教科書より、体験編からつながる題材例を2つ紹介します。

『美術1』 p.44-45

形や色で伝える シンボルマーク

シンボルマークは形や色彩の工夫でイメージを伝える題材です。私の授業では、色彩の基本や仕組みの学習と合わせて、自己紹介のロゴマークを制作します。伝言鑑賞を経験した生徒たちであれば、「相手に伝わるマークになっているか」「自分だけが分かるものになっていないか」など、マークを見せるクラスの仲間をしっかりと意識しながら、形や色彩を工夫してロゴマークをつくることができます。また、ロゴマークが完成したらシールに印刷し、生徒同士で交換します。シールを交換し合うことで、互いをより深く理解することができ、安心して一緒に学べる空気をつくることができます。



生徒作品
自己紹介のロゴマーク
[コンピュータ・シール]

『美術1』 p.50-51

暮らしを彩る土の造形

誰が、いつ、何のために、どのように使うのかを考えながら形や色彩などを工夫して焼き物をつくります。条件付き紙コップタワーで他者の立場を経験した生徒たちであれば、使う場面や使う人の気持ちなどをしっかりと意識しながら制作できるでしょう。また、土であれば、つくり、つくりかえ、つくるのが容易にできます。そのため、ひとまず考えたものを形にしてみ、周りの仲間に「本当に使いやすいのか」、「どんな印象を受けるのか」などについて意見を聞き、それを反映して、またつくりかえるといった活動もしやすいでしょう。



生徒作品
蚊取り線香立て
[施釉・陶土/8.5×22×11cm]

※令和7年度版教科書『美術1』掲載作品



第2章 鑑賞編

身の回りにあるものを鑑賞し、つくり手の願いや工夫を読み解くことで、さらにデザインへの理解が深まります。第2章では、「体験編」の経験を基に、生徒それぞれが「デザインで大切なことは何か」について迫っていく鑑賞題材を2つ紹介します。

3 人をおもう 伝達のデザイン

実施推奨学年：中学2・3年、高校1年／時数：1時間
ねらい
・伝達のデザインでは、そのプロセスにおいて、常に「人をおもう」ことが大切だと気付く

常に「人をおもう」ことが大切だと気付く

伝達のデザインでは、対象者に合わせて、何で伝えるのか（メディアの選択）、どう伝えるのかを考える必要があります。すなわち、伝達のデザインでは、そのプロセスにおいて常に人をおもい、その人に伝えるにはどうしたらいいかを考え続けることが大切です。本題材では2つのステップを通して、こうしたことに気付くことを目指します。

Step 1 「何で」伝えるかを考える大切さに気付く

01 石盤とスマートフォンの比較鑑賞

令和4年度版高等学校芸術科美術I教科書『高校美術』p.58-59より



文字の刻まれた石盤

[石/12×6.9cm] 紀元前2112~2095頃
ベルリン国立古代中近東美術館蔵 [ドイツ]

それぞれのデザインの特徴は？



スマートフォン

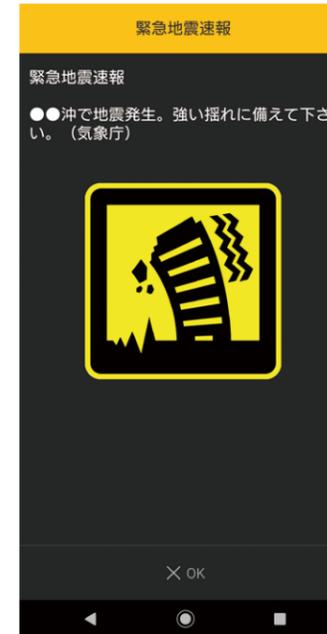
[アルミニウム・ガラス/14.4×7.1×0.8cm]
2020

紀元前22世紀前後につくられた石盤と現代のスマートフォン。それぞれのデザインの特徴を読み解きます。石盤とスマートフォンを比較してみると、文字のサイズや配置などに類似性があることが分かります。しかし二つの機能や性能に着目すると、相違点も見えてきます。石盤に刻んだ文字は変更できませんが、スマートフォンの画面表示は変更できます。また、石盤から得られるのは書かれた情報のみ

ですが、スマートフォンであれば誰でもネットワークを通じて莫大な情報を手にすることができます。さらに石盤はつくられてから4000年以上経過した現在でもその機能を失っていませんが、スマートフォンは電力や通信システムなしでは機能しません。このように、石盤とスマートフォンを比較してみると、まずは、**メディアによって情報が届く対象者が異なるのだと気付く**ことができるのです。

02 命を守るための情報発信の手段を考える

誰のため？
なぜこのメディア？



左：携帯電話に届く緊急速報メールの受信イメージ
右：防災行政無線のスピーカー

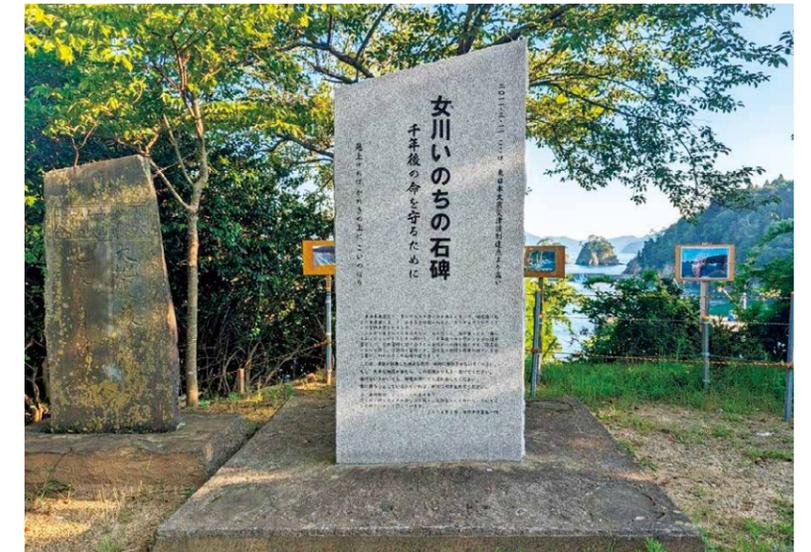


多くの人の命を守るには？

「緊急速報メール」は、気象庁が発信する「緊急地震速報」「津波警報」、各省庁・地方公共団体が発信する「災害・避難情報」を、回線混雑の影響を受けずに無料で受信できる。携帯電話を持っていれば瞬時にこうした情報が得られる。地域に設置されたスピーカーは、緊急地震速報や災害発生時の避難情報などを発信している。携帯電話を持っていない人や携帯電話の電源が切れてしまった人々にも情報を伝えられる。

未来の人の命を守るには？

東日本大震災直後に女川第一中学校（現在の女川中学校）に入学した生徒らが、千年後の命を守るために、地域住民と一体となり女川町内すべての浜に設置した石碑。東日本大震災の津波到達点よりも高い位置に設置されており、この石碑よりも上へ逃げるようにと記されている。石碑だからこそ未来に生きる人々にも情報を伝えられる。



女川いのちの石碑 [石/2.2×1m] (宮城県)

次に、具体的な情報発信の例として「命を守るための情報発信の手段にはどんなものがあるか」を考えます。「命を守る情報」は、今を生きる人だけでなく、未来に生きる人までもが対象となり、それに応じて情報発信の手段も幅広くなっています。そのため私は、「命を守る情報」を、「対象者に合わせたメディアの選択」について考える教材として取り上げています。生徒たちからは、緊急地震速報のアラーム、雨雲の動きが分かる画像、スピーカー放送など、身近な例がいくつも挙がるでしょう。それらについて、「誰に向けて?」「なぜそのメディアが選ばれたの?」などと

問いかけ、同じ情報を発信する場合でも対象者によって使用するメディアが異なるということが意識できるようにします。条件付き紙コップタワーで他者の立場を体験したからこそ、誰に向けての情報発信なのかを具体的に思い描くことができるのです。そして、未来の人の命を守るための情報発信として、「いのちの石碑」を紹介します。現在から未来にいたるあらゆる人々に応じた情報の伝達について考えることで、**情報の伝達には、対象となる「人」をおもい、その人に合わせたメディアを選択することが大切なのだ**と気付くでしょう。



01 伝達のデザインの注意点に気付く

対象者に応じたメディアの選択の大切さに気付いたら、次は、どのように情報を伝えるかについて考えます。まずは、条件付き紙コップタワーの丸シールを思い出させましょう。実は、このシールは伝達のデザインの「整理する・一目で分かる」特性がもつ「注意点」に気付くための仕掛けです。「できないことがある印」を一時的に貼られたモヤモヤ感を「みんなが貼るから」と気にしないようにしていた生徒たち。しかし、改めて考えることで、押し付けられた区別のためのデザインには違和感や不快感があると気付くのです。

02 マークの鑑賞



どんな工夫がされているか？

どんな意味のマークか？

①障がい者のための国際シンボルマーク ②盲人のための国際シンボルマーク ③ほじょ犬マーク ④ヘルプマーク ⑤ハート・プラスマーク ⑥身体障がい者標識 ⑦聴覚障がい者標識 ⑧障がい者雇用支援マーク ⑨耳マーク ⑩白杖 SOS シグナル普及啓発シンボルマーク ⑪静かに ⑫手話マーク

伝言鑑賞で他者にどうしたら伝わるかを考え、条件付き紙コップタワーの丸シールで伝達のデザインにおける注意点に気付いた生徒たちは、マークについて「どんな意味なのか」「形や色彩にどんな工夫がされているのか」を実感的に読み解くことができます。例えば、①②⑨のマークは体の不自由な方への配慮がされた施設であることを示しています。また、形や色彩に注目してみると、「助けを必要とするマークには赤を使い、目に入りやすくしている」「丸みを帯び

た形が多く、やさしい感じがする」など、対象となる人への配慮とその工夫が分かります。こうした気付きを通して、生徒たちは伝えたい情報をどのように形や色彩を工夫して伝えるかを考える大切さを知ります。伝達のデザインは問題の本質を可視化するだけでなく、よりよい未来の社会を感じさせるものでありたい…。本題材を通して、**デザインの動機やプロセスすべてにおいて「人をおもいうまざし」が大切なのだと実感させたい**と考えます。

人をおもうってどういうこと？

伝えたと伝わったは違う

ある幼稚園の先生は、3歳児が初めてクレヨンを使うときには、箱の扱いからクレヨンを使う向きや持つ位置まで、丁寧にゆっくり説明し、そのうえで活動の開始を指示しました。しかし、始まってみると、クレヨンを逆さまに持ってしまう子、クレヨンのお尻の方をつまんで持って描くため筆圧がかからない子、隣の子の画用紙に描き出す子など、何のための説明だったのかと思う状況でした。「いつもこんな感じなんですか？」とその先生に尋ねると、にこにこ微笑みながら「まあ初めは仕方がないですね、そのうち慣れてくると思います。」と言うのです。「私は伝えました、伝わったかどうかは知りません」と言わんばかりです。

別のある先生は、個々に持っている新品のクレヨンは置いておき、園にある使い古しのクレヨンを使わせます。紙も巻いてなく、おおよそ2~3cm前後の短いものですから、園児が指先で持てば、持つ位置は限られており、しっかり筆圧がかかります。紙も巻かれていないので、どの向きでも描くことができます。また、個別の画用紙ではなく、大きなロール紙を壁に貼るなどして、どこに描いてもよい環境を設定しました。先生が出したクレヨンを手にした子どもたちは、すぐに描き始めることができ、しかも、具合よく描くことのできる感覚も体を通して知っていくのでした。

この2つの事例を比較すると、前者は、伝えるだけで、伝わるかどうかは考えられていません。一方後者は、何を伝えることが必要なかが明確であり、伝える相手がどのような相手なのか十分に理解したうえで、最も効果的な方法を工夫して伝えることに成功しています。直接伝えるというよりは、必要なことが伝わるように仕掛けをつくったというべきかも知れません。

伝達において大切なことは、(1)誰に伝えるのか(対象)、(2)何を伝えるのか(内容)、(3)どのような結果を得たいのか(目的)を考えたいうえで、(4)効果的な伝え方(方法)を考えることです。伝えるということは伝わるということとセットでなければ意味がないのです。「伝えたと「伝わった」は違うのです。

優れたデザインは「人をおもう」ことから生まれる

上記の幼稚園の先生の授業は、子どもをおもうことから生まれた授業デザインです。伝達のみならず、優れたデザ

インとはえてして「人をおもう」ことから生まれるものです。

例えば、特定の言語だけであれば、その言語を理解している人を対象としたものになります。しかし、アイコンやピクトグラムなど、図像を用いれば、言語が違っていても伝達することが可能になります。

そうは言っても、形や色彩に対するイメージなどは文化的な背景によって変わってきます。例えば、男性=青、女性=赤が用いられるトイレの男女のピクトグラムは、東京オリンピック'64で非言語による伝達を目指して考案されました。しかし、この色分けは、男子=青または黒、女子=赤といった日本の文化が背景となっています。欧米ではそれほど色による区別は行わないそうです。ユニバーサルデザインの考え方が浸透する中、色覚の多様性への配慮も行われるようになっていきます。

「人をおもう伝達のデザイン」の授業は、どちらもタブレットと呼ばれる楔形文字が刻まれた石盤とスマートフォンの比較から始まります。最古と最新の、伝達のためのデバイスを比較しながら、その違いや共通点について考えます。石盤の方は、特定の事柄を記述したもので、それほど多くの情報を伝達できるものではないのですが、それだけに大切なことを絞り込む必要があります。まさに、対象、内容、目的を絞り込んでの伝達です。また4000年経っても情報を伝えていることから、生徒たちは、津波を警告する古い石碑と結び付け、命に関わるような情報は、誤りなく確実に伝える必要があるということに気付いていきます。

一方スマートフォンは、瞬時に世界とつながる情報機器です。ただ伝えるだけではなく、伝え合う、そして自ら必要な情報を収集することのできるデバイスです。利用者がより多様になり、その用途も広がったので、画面上のアイコンのデザインだけでなく、そのシステムのあらゆるプロセスで「人をおもう伝達のデザイン」が求められます。手のひらの上の小さなデバイスの向こうに存在する膨大で多様な人たちをおもうことが求められるのです。

こうしたことに、生徒たち自らが気付いていくためにも、自分とは違う見方や考え方があることを知り、その多様性が強みであると同時に、補い合い協働する必要のあるものだに気付いてきたこれまでの学びが大切になります。そして、「人をおもう」こと、つまり自分には見えないものを見ようとし、聞こえない声を聞こうとすることから、伝達のデザインは始まるのだということが生徒たちの心にストンと落ちていくのです。

4 デザインの役割を考える

実施推奨学年：中学2・3年、高校1年／時数：1時間

ねらい

・「デザインとは何か」についての考えを自分の言葉で語れるようになる

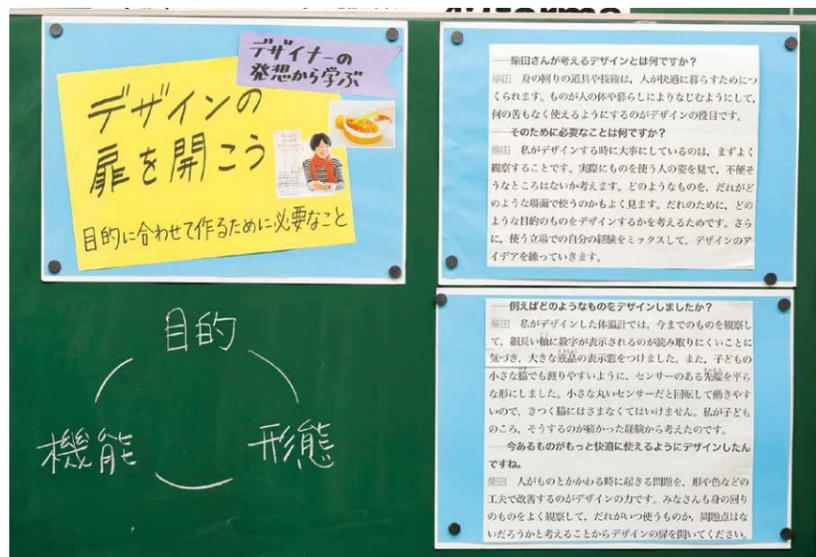
「デザインとは何か」を自分の言葉で語る

身の回りの道具は、人々が快適に暮らせるようにつくられており、その形、色彩になっているのには理由があります。身の回りにあるデザインされたものを実際に見たり触ったりしながら、それらに込められた願いや工夫を読み解きます。そして、これまでの活動の集大成として「デザインとは何か」についての自分なりの考えをまとめます。

Step 1 身の回りのデザインの工夫を読み解く

01 デザイナーの考え方に触れる

平成28年度版中学校美術科教科書『美術1』p.32-33より



デザイナーの発想とは？

人ともとのかかわりを考えてつくるのがデザインです。
— 柴田文江

身の回りにあるデザインされたものを鑑賞する前に、デザイナーはどんなことを考えてデザインをしているのかを生徒に紹介します。デザイナーの考え方や発想を知ることにより深くデザインの工夫に気付けるようになります。私は、日本文教出版の平成28年度版中学校美術科教科書『美術1』p.32-33に掲載されたデザイナー柴田文江氏へのインタビューを黒板に貼り、デザイナーの考え方を紹介しています。以下は柴田氏の言葉の一部です。

「ものが人の体や暮らしによりなじむようにして、ストレ

スなく使えるようにするのがデザインの役目です。」
「どのようなものを、だれがどのような場面で使うのかもよく見ます。」
「使う立場での自分の経験をミックスして、デザインのアイデアを練っていきます。」

平成28年度版の教科書が手元がない場合は、デザインの役割やどんなことを考えてデザインしているのかについて語っているデザイナーのインタビュー記事などを紹介するとよいでしょう。

02 身近なものの過去と現在を比較する

生徒が実際に触れる機会があるものを取り上げ、それらの過去と現在を比較することを通して、それぞれがどんな願いからつくりだされ、つくりかえられてきたのかを考えます。私は「幼児用食器」、「体温計」、「車いす」を取り上げて比較鑑賞をしています。

どんな願いからつくりだされ、つくりかえられてきたか？



幼児用食器
[ポリプロピレン・エラストマー／4.6×16.6×13cm] 2003
柴田文江 [山梨県]
赤ちゃんを抱いて片手しか使えなくても食べ物をすくえるように片側のへりを内側に傾けたり、底を滑りにくくしたりしている。生徒に実物を触らせながら鑑賞させると効果的。

体験編を経たから気付けること

条件付き紙コップタワーで「誰かの立場」を体験し、問題点に「気付く」という経験をした生徒であれば、これまで「気付かず見えていなかった」問題点や他者の思いに気づき、誰のためにどんなものをデザインするのかを自分の言葉で語ることが出来ます。また、生徒にとっては当たり前のユニバーサルデザインや支援のシステムなどが長い年月をかけて「人のおもい：想像力」からできていることを知る機会にもなるでしょう。



電子体温計
[樹脂／1.4×3×11cm] 2004
柴田文江 [山梨県]
子どもの小さな脇に挟んでも痛くないよう先端が平たくなっている。また、体温を示す数字が横向きに大きく表示されているため、年齢や利き手の区別なく誰でも見やすくなっている。体温計は誰もが使ったことがあるため、生徒にとっては自分事として考えやすい。

Step 2 デザインとは何かを考える

これまでの活動のまとめとして、よりよい社会や心豊かな生活、誰もが自分らしく生きるためのデザインの役割・重点とは何かについて考えます。多様性がうたわれているのに排除や不寛容な場面や同調圧力を感じる現代社会。それらの課題を乗り越えるために、「人をおもう」というデザインの本質部分と、こうありたいという「人の未来を想像的に描く」アートの可能性にも生徒たちの力で気付いてほしいと考えます。人間理解と未来への希望がデザインもアートも共通しています。

①
デザインというのは、自分の思いを言葉ではなく「形」で伝える、コミュニケーションの一種だと思ふ。例えば「困っている人がいたら、その人の生活をよりよくするためにデザインをすべし」とか「困っている人に「一人じゃないよ」と伝えることだ」と思ふ。一人一人に声をかけていくことができてなくても、思いをデザインにのせて、誰かに寄り添うことができる。「デザイン」というコミュニケーションを通じて、誰かに寄り添うことができる。デザインは、誰かに思いを伝えるコミュニケーションなのではないかと、私は思ふ。

②
使われていた車いすは、最近のデザインは、見た目だけでなく、機能性も重視されている。例えば、折りたたみ式や、車いすの向きを自由にできるものなど、ユーザーの生活に寄り添ったデザインが、多く見られるようになった。これは、デザイナーの役割が、単にデザインを描くだけでなく、ユーザーの生活に寄り添うことにある。デザイナーは、ユーザーの生活に寄り添うことで、ユーザーの生活をより良くすることができる。これは、デザイナーの役割である。デザイナーは、ユーザーの生活をより良くするために、デザインを描く。これは、デザイナーの役割である。デザイナーは、ユーザーの生活をより良くするために、デザインを描く。これは、デザイナーの役割である。

③
デザインとは、人が快適に過ごすためにあるもの。全ての人が快適に暮らすためには、デザインが必要不可欠だと思ふ。紙コップのデザインで、全ての人が飲みやすくなるように、体の不自由な人にも、飲みやすいようにデザインする。これは、デザイナーの役割だと思ふ。デザイナーは、ユーザーの生活をより良くするために、デザインを描く。これは、デザイナーの役割である。デザイナーは、ユーザーの生活をより良くするために、デザインを描く。これは、デザイナーの役割である。デザイナーは、ユーザーの生活をより良くするために、デザインを描く。これは、デザイナーの役割である。

④
デザインで大切なことは、社会にいるみんなが「快適で気持ちの良い生活を送れるようにすることだ」と思ふ。そのためには、何か物をつくるときは誰のためにつくるのか、その人が使いやすいようにするにはどうしたらいいか、を考えることが必要だと思ふ。そして人は、使いやすさだけでなく、デザインも大切だと思ふ。デザインは、誰かに思いを伝えるコミュニケーションなのではないかと、私は思ふ。

デザインの役割・重点とは？

⑤
デザインにはその物の「意味」を感じることができ、そのように設計されている。誰もが他の人たちの足りないところを、気づいて、それを補うことができる。その不自由を、そのままデザインで解決して、みんなが生活しやすくなるように思ふ。デザインは、ユーザーの生活をより良くするために、デザインを描く。これは、デザイナーの役割である。デザイナーは、ユーザーの生活をより良くするために、デザインを描く。これは、デザイナーの役割である。デザイナーは、ユーザーの生活をより良くするために、デザインを描く。これは、デザイナーの役割である。

⑥
デザインとは、人を勇気づけるものであったり、元気だったり、喜ばせたり、かっこよく見せたり、使う人の行動を考えたこと。例えば、紙コップのデザインで、全ての人が飲みやすいように、体の不自由な人にも、飲みやすいようにデザインする。これは、デザイナーの役割だと思ふ。デザイナーは、ユーザーの生活をより良くするために、デザインを描く。これは、デザイナーの役割である。デザイナーは、ユーザーの生活をより良くするために、デザインを描く。これは、デザイナーの役割である。デザイナーは、ユーザーの生活をより良くするために、デザインを描く。これは、デザイナーの役割である。

デザイン教育が拓く未来

創造的に生きる生徒を育てたい

近年 STEAM 教育という言葉が聞かれました。STEAM 教育は、科学技術や理数の統合教育としての STEM 教育が、ともすれば収束思考に陥り、創造性において重要とされる拡散思考が行われにくいこと、これを補う形で生まれたそうです。つまり、STEM に A (Arts=芸術) を加えることで拡散思考が加わり、より創造的な発想が生まれると考えられたのです。芸術には、普遍的な唯一解はありません。人それぞれに答えがあり、また容易にたどりつけない「答え」を求めて探究し続けるものでもあります。「STEM to STEAM」¹⁾の背景には、科学技術の高度化にばかり目を向け、芸術による探究的で創造的な営みを軽んじてきたことへの批判と反省があったのです。

「STEM to STEAM」を牽引してきたマエダ (Maeda.J) は、「今、人々が求めているのは、自分の価値観と再びつながる方法であり、世界の中でどのように生きることができるか、どのように生きようとするのか、どのように生きるべきかの根拠となるものだ」²⁾と指摘しています。また、これまでのようにデザインが今ある問題を解決するだけに終始するのではなく、人々に「問い」を生ませるものにならなければならないと言います。つまり、生きる意味を問い続け、その問いへの答えを探究する営みとしての芸術に、未来を拓いていく可能性を見出したと言えるでしょう。新たな「問い」を生み出す「何か」をつくりだすことで、新しい可能性が見いだされ、未来を拓いていくことができるのです。

日本の高等学校では、この STEAM 教育に学んだ創造性教育を総合的な探究の時間で試みはしましたが、このことを忘れて、安易に Arts をリベラルアーツへと拡大解釈し、理系脳と文系脳の融合だとかいうような展開をしてしまうようなものであってはなりません。何も天才的な発明やイノベーションを巻き起こす人材を育てたいわけではありません。自分の強みを生かし、自分らしく、そして創造的に生きることができる生徒を育てたいと願っているのです。

創造性教育としてのデザイン教育

例えば、学習のプロセスが、価値の実現を求めて探究的に取り組むプロセスであるならば、それはアーティストや科学者など創造性を発揮するあらゆる分野の人たちの仕事のプロセスと同質のものでしょう。つまり創造的なプロ

セスです。もちろん、世界に変革をもたらすような創造性の育成を、直接学校教育に求めることは不可能です。では、学校の学習過程で発揮され育成される創造性とはどのようなものなのでしょうか。

創造性は、天才的で卓越した創造性 (Big-C) だけではなく、普通の人々が日常生活で発揮するような創造性 (little-c) と分けて考えられるとされてきました。しかし、これだけでは不十分だと考えたカウフマン (James C. Kaufman) は、さらに子どもが学習するプロセスにおいて発揮する創造性 (mini-c) と、いわゆるプロフェッショナルが、一定期間の仕事を経てようやく発揮する創造性 (Pro-c) を位置付けました。つまり、mini-c、little-c、Pro-c、Big-C の4つの創造性の段階があるとしたのです。³⁾

例えば、生徒が自分のイメージを表現するために、材料や用具の使い方を工夫したり、試行錯誤の末につくりだしたりする過程で発揮されるのは mini-c です。さらに、日常生活で社会的価値のあるものを生み出す little-c へとつながっていきます。家族や他者と共によりよい生活や社会とは何なのかを考えつくりだそうと工夫することも社会的価値のある創造性です。これらが、いわゆる学校教育や日常生活で育成可能な創造性であると考えられます。

このように考えれば、創造性教育は、小学校から中学校では mini-c を中心に、高等学校では mini-c から little-c を中心に考えることになるでしょう。また、Pro-c や Big-C の成果である優れたデザインやアート作品、あるいはその仕事のプロセスなどは、こうした学習の優れた教材となるでしょう。

本資料で紹介した実践は、まさにこうした Pro-c や Big-C の成果に学びつつ、自分たちで mini-c や little-c を発揮しながら創造性を育ていく創造性教育そのものであると言えるでしょう。これまでの問題解決型のデザイン教育ではなく、自ら問いを生み、探究的に取り組み、よりよい未来を創造的に拓いていく営みとしてのデザイン教育、美術教育の新しい在り方への提案です。

1. Rhode Island School of Design, STEAM, <https://www.risd.edu/steam> 2023年5月6日閲覧
 2. Jhon Maeda, If Design's No Longer the Killer Differentiator, What Is?, WIRED, 2012 <https://www.wired.com/2012/09/so-if-designs-no-longer-the-killer-differentiator-what-is/>, 2023年5月1日閲覧
 3. Kaufman, J.C. & Beghetto, R.A. "Beyond Big and Little: The Four C Model of Creativity". Review of General Psychology, 2009

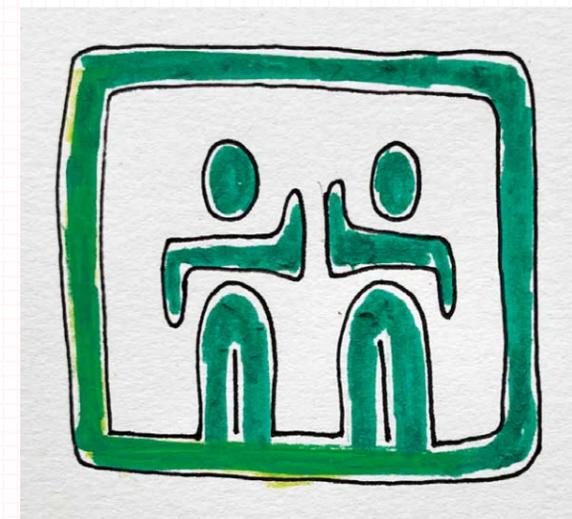
鑑賞編からつながる題材

令和7年度版中学校美術教科書より、鑑賞編からつながる題材例を2つ紹介します。

『美術2・3上』p.40-41

ひと目で伝わるみんなのデザイン

「人をおもひ伝達のデザイン」でマークが誰のためにつくられたのかを考えたあとにピクトグラムの活動をすると効果的です。掲示物だけの日常生活をデザインすることが目的ではないはずなのに、行動の禁止や注意のアイデアになってしまう。「私語禁止」「廊下を走るな」「花壇に入るな」など、生活指導や禁止のピクトグラムでは、一方的に管理されているような気持ちになるばかりで、心安らぎません。なぜ「会話禁止!」ではなく「お静かに」のピクトグラムが生まれたのでしょうか。生徒と「こうなりたい、こうしたいから、今何を変えればいいのか」を考えて、課題の入り口を大きく取ってみましょう。禁止や注意のまなざしでは見えなかったそれぞれの思いや生徒たちの優しさ、価値観が表れてくるでしょう。



あいさつのピクトグラム
[ペン・紙/4×4cm]

作者の言葉

地域の方とコミュニケーションを取ることは学校と地域の連携にもつながると思えました。「おはようございます」、「こんにちは」この一言を言うことで私たちが暮らしやすい街になると思っています。

『美術2・3下』p.46-47

住み続けられる町づくり

体験編、鑑賞編の活動を経て、デザインは、「人を中心に考える=人をおもひ」ことが大切であると実感をもって理解できたら、さらに一歩進んで、未来を見据えたデザインについて考えてみましょう。人はこれまで利便性を求めて、あらゆるものを生み出してきました。しかし、人がこれからも地球で住み続けられるようにするためには、自然との共生を考えた町づくりが必要です。中学1年生から美術を学んできた生徒たちであればきっと、絵や彫刻の活動を通して培ってきた想像力で「こんな町があったらいいな」と理想の未来を豊かに思い描き、デザインや工芸の活動を通して培ってきた「人を中心に考える力」で、魅力的な町を形にしてくれるでしょう。

本資料で取り上げた4つの実践から「つながる題材」をさらに2つ紹介します。

暮らしの中の模様

実施推奨学年：中学1年／時数：4~5時間

題材について

身の回りにあるさまざまな美しい模様。雨や風などの気象や海や山などの自然、植物や動物、幾何学など、人が心動かされ、感じ取った季節や生活に関わるすべてから独特の模様がつくれ、形を変えながら継承されてきました。古今東西、模様は吉祥、幸せを願う心や持ち主の心情や美意識などを表してきました。地域の文化の影響とそこで暮らす人の思いが模様にはあるのです。

今回は、装飾のデザインとしての模様を調べ、その成り立ちや使われ方について興味をもち、自分なりの構想で模様をデザインする喜びを感じさせましょう。その過程で、もとなるモチーフの形と色彩、イメージなどの特徴を観察して、使用者や使われる場面を想像しながら、単純化や強調、連続などを試す時間を大切にすることで、先人の模様づくりの工夫やその模様を守ってきた歴史に気付かせたいのです。

使用教材：PowerPoint

学びの目標

知識及び技能

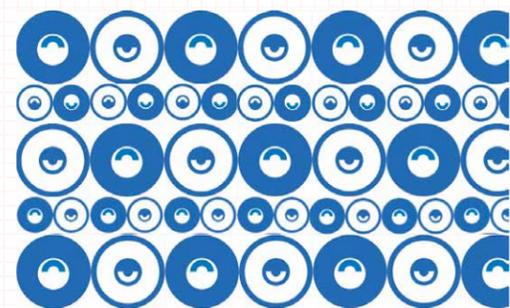
自然物や人工物などの形や色彩の特徴に着目し、美しさなどを捉え、材料や用具の使い方などを工夫して見通しをもって表す。

思考力、判断力、表現力等

使用者や使う場面などを基に、形や色彩の工夫を考え、構想を練ったり鑑賞したりする。

学びに向かう力、人間性等

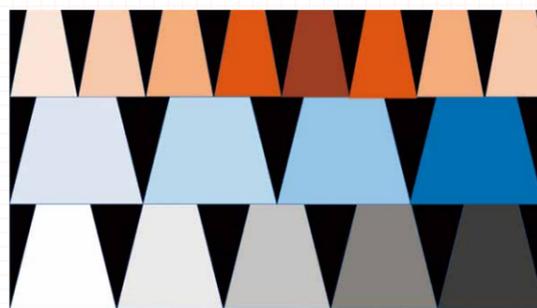
模様の成り立ちや使用場面などを調べたり、自ら模様をデザインしたりすることに興味をもち、意欲的に取り組む。



[コンピュータ]

作者の言葉

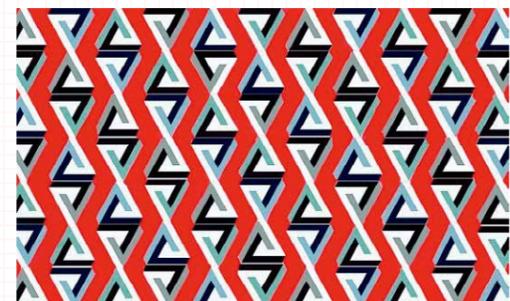
丸の中に橋の形を入れて、波をイメージしました。そして、橋の形が入った丸を繰り返すことで、波の印象を強くしました。青色を使ったのも、波を意識しているからで、他の色をあまり使わないようにもしました。丸を使って、四角にするのよりも流れる印象を強くしました。



[コンピュータ]

作者の言葉

この模様はどんなもの、もしくは動物なども誰かが誰かのことを支えているということを考えて作った模様です。この模様には、台形の図形が使われていて、少し紙コップタワーを思い浮かべながら作りました。グラデーションは一人一人に違う色があるということを表しています。



[コンピュータ]

作者の言葉

三色の三角形を作り上下反対にしてみました。周りの色は僕が好きな赤です。意味としては「この模様をよく見てほしい」ということで、この三角形をよく見てみるとペンローズの三角形で普通の三角形より興味を持ちやすいと思いこれにし、周りの赤色は自分が好きでもあるし、赤なので目立たせたいという思いをもってこのような模様になりました。

悩ませるパズル

実施推奨学年：高校1年／時数：2~3時間

※この題材は工芸1で実施したものです。

題材について

パズル (puzzle) の語源は「悩ませる」です。

27個の木製キューブを4分割して立体パズルをつくり、クラスの仲間と交換して解き合います。実際に手を動かして、木のキューブを組み合わせ、立体的、空間的に作りかえながら、どうすれば「面白いパズル」になるのかを追求します。「パズルの難易度」に重点を置くのではなく、目の前の相手が自分のつくったパズルで楽しく悩む顔を想像し、敬意を込めてヒントをつくること、自分のプライドではなく相手の喜びのための「手と頭と心を使ったものづくり」を考えます。

このパズルは解くために「ある手順」があります。手を動かすうちに「アルゴリズムがあるな」「じゃあ、こんな道具(治具)をつくって見たらどうだろう?」「相手はきっとこう行動するだろう」と自らが気付けば、「どんな課題や問題にも解決する手順がある、人の行動を観察する」とデザインプロセスの視点を思い出すでしょう。

身近なゲームやおもちゃが積極的に他者を意識し、「優しさ」をもった体験のデザインであることや、ここでも「人をおもふこと」「探求すること」が大切だと気付くのです。

使用教材：BSS DEDEkit デデキット考え方のワークショップ03【3×3×3立体パズル】

学びの目標

知識及び技能

造形の要素の働きなどを基に、全体のイメージで捉えることを理解するとともに、制作方法を踏まえ、意図に応じて材料や用具を生かし、手順や技法などを吟味し、創造的に表す。

思考力、判断力、表現力等

社会的な視点に立って、パズルを解く人の心情などから、楽しく悩めるパズルを心豊かに発想し、解く人に求められる機能と美しさとの調和を考え、構想を練ったり鑑賞したりする。

学びに向かう力、人間性等

主体的に、パズルを解く人の心情を基にした心豊かな表現や、パズルのよさや美しさを感じ取り、作者の制作意図と過程における工夫や技法などについて考え、見方や感じ方を深める鑑賞に取り組もうとする。



著者

大橋 功 和歌山信愛大学 教授

1957年京都市生まれ。大阪市立中学校美術科教諭、佛教大学助教授、東京未来大学教授、岡山大学教授を経て2023年4月より現職。2023年4月岡山大学名誉教授。専門は美術教育学、創造性教育。乳幼児期から成人までの幅広い発達段階を対象に、美術の学習過程を自己実現に向けて創造性を高めていく過程として捉え、授業化、授業改善への実践的研究に取り組む。主著に『美術教育概論－新訂版』（日本文教出版、2020）などがある。令和7年度版中学校美術科教科書の著作者として携わる。

花里 裕子

都内公立中学校と私立高等学校で講師を務める。図画工作・美術と地域をつなぐワークショップやICTを生かした実践が多い。『美術教育ハンドブック』（三元社）『中学校美術指導スキル大全』（明治図書）『美術教育と子供理解』（日本文教出版）などに執筆。令和7年度版中学校美術科教科書の著作者として携わる。

マーク（p.22掲載）所管先

- ①公益財団法人日本障害者リハビリテーション協会
- ②社会福祉法人日本盲人福祉委員会
- ③厚生労働省社会・援護局障害保健福祉部企画課自立支援振興室
- ④東京都福祉局障害者施策推進部企画課社会参加推進担当
- ⑤特定非営利活動法人ハート・プラスの会
- ⑥警察庁交通局交通企画課
- ⑦警察庁交通局交通企画課
- ⑧公益財団法人ソーシャルサービス協会ITセンター
- ⑨一般社団法人全日本難聴者・中途失聴者団体連合会
- ⑩岐阜市福祉事務所障がい福祉課
- ⑪公益財団法人交通エコロジー・モビリティ財団
- ⑫一般財団法人全日本ろうあ連盟

写真（p.2-3、5、18、19、24）

大関雄次郎

デザイン

株式会社ユニックス

資料提供

株式会社NTTドコモ

p.20 文字の刻まれた石盤（作品名：Bauerkunde）Photo AMF / DNPartcom
/ © bpk / Vorderasiatisches Museum, SMB / Olaf M.Teßm

日本文教出版たちの志 - Purpose

心が動く、その先へ。

これが好き。なんでだろう？ もっと、知りたい。
心が動く、瞬間。それは、「学び」のはじまり。

感じ、考え、想像し、表してみる。
そこから生まれる、一つひとつが、あなただけのもの。

それを贈り合ったら、うれしくなる。
心が満ちて、次の「やってみたい」が湧いてくる。
ほかの誰かと混ざり合ったら、ちがう景色が見えてくる。

そんな学びが、
あなたの、みんなの世界を耕していく。

私たちは、学びのはじまりを大切にし、
その先に広がる一人ひとりの未来をともに育みたい。

心が動く、そのそばで。

みんながみんな同じように動けるようにするのではなく、互いのできない分を他の人が補い、また1人のできない分を補う。

デザインの役割・重点というのは、
人の心にあって、
人の思いやり、助け合いの考えが新しいデザインを作り、
困った人たちの生活を
豊かにしていく

それを助けるものの1つがデザインだと思った。
それぞれの個性を引き立ててくれるものだとも思う。

人と人をつなぐ接着剤の役割。

世界は愛であふれてる

んだなと思って、デザインの役割は、この広い世界を生きやすく、
かいてきにすすためにあるんだなと分かりました。

What is Design?

全ての人が参加すること、体の不自由な人に、どのように参加してもらうのか、それがデザインの役割だと考える。

デザインって何だろう

日文教育資料 [美術]
令和6年(2024年)10月11日発行

編集・発行人 佐々木 秀樹

日本文教出版株式会社
〒558-0041 大阪市住吉区南住吉 4-7-5
TEL: 06-6692-1261
FAX: 06-6606-5171

本書の無断転載・複製を禁じます。

CD33651

日本文教出版株式会社

<https://www.nichibun-g.co.jp/>

大阪本社 〒558-0041 大阪市住吉区南住吉 4-7-5
TEL: 06-6692-1261 FAX: 06-6606-5171

東京本社 〒165-0026 東京都中野区新井 1-2-16
TEL: 03-3389-4611 FAX: 03-3389-4618

九州支社 〒810-0022 福岡市中央区薬院 3-11-14
TEL: 092-531-7696 FAX: 092-521-3938

東海支社 〒461-0004 名古屋市東区葵 1-13-18-7F-B
TEL: 052-979-7260 FAX: 052-979-7261

北海道出張所 〒001-0909 札幌市北区新琴似 9-12-1-1
TEL: 011-764-1201 FAX: 011-764-0690