

## 特色ある学校

### 善通寺第一高校デザイン科の取組

－ 課題研究と地域連携 －

香川県立善通寺第一高等学校長 岩崎 浩明

#### 1. はじめに

本校は明治39年(1906)創立、平成19年(2007)に善通寺西高校デザイン科を統合して、普通科とデザイン科の2学科を持つ全日制高校となった。令和3年度入学生は普通科4クラス、デザイン科1クラスの編成で、デザイン科の1学年の定員は30名である。

美術系学科を持つ高校として、香川県には伝統校である県立高松工芸高等学校がデザイン科と美術科を設置しており、両学科の人気の中、本校は定員確保に苦しむ現状がある。しかし、平成25年～平成27年には、東京藝術大学に3年連続で現役合格を果たし、令和元年度は、筑波大学、長岡造形大学、岡山県立大学、尾道市立大学、香川大学、多摩美術大学、武蔵野美術大学といった国公立大学や難関私立大学へ現役合格を果たすなど、高い進学実績を残している。

#### 2. デザイン科の特色

進路は就職が例年0～3名程で少なく、進学する者が多い。美術・デザイン系の職種の求人が、専門学校以上の学歴を求めている実態に鑑み、実業学科ではあるが、あえて進学に力を入れている。進学先の先生方との意見交換を通し、「パソコンやソフト等のノウハウ習得のために時間がとられ、造形的な思考と試行を重ねる時間が削られている」という教育課題を入手し、素材体験と実験的表現活動に重点を置いた、生徒の造形思考を育む教育方針を立てている。教

員の授業課題開発力は高く、目の前の生徒の状況に応じて年々更新を行っており、その教材研究力が、高い教育効果を生んでいると考える。

1年次より多種類の造形素材や表現を扱う課題設定を工夫し、生徒の小さな成功体験を積み上げ、プレゼンテーションを通し主体的意図と客観的な受けとらえ方について体感させ、構成力や、グラフィック表現における言葉の力についての意識向上を働きかけ、クリエイティブの体力となる基礎造形力の指導に力を注いでいる。

大きな特色としては、3年次の「課題研究」における地域連携があげられる。これまでの課題研究の教育の取組が評価され、本校のデザイン科は、令和3年度「かがわ21世紀大賞」という知事表彰を、教育分野ではじめて受賞した。

#### 3. 「課題研究」の取組について

毎年異なるテーマで企画を立ち上げ、デザイン科3年生30人全員で一つのプロジェクトに取り組んでいる。連携先をはじめとする校外の人との関わりの中でコミュニケーション力を育み、デザイン思考を大切にしながら、デザインを受け取る人の立場に立ち、その人の気持ちを想いはかった「モノづくり」や「コトづくり」を実現させることを、取組目標としている。

1期生から現在までの13年間の課題研究の取組と連携先は以下のとおりである。

- ① H21年度…「ガエリック娘」(琴平町ガエリックオイル製品)のネーミングおよびラ

ベルデザインと、販売促進企画

- ② H22年度…香川小児病院におけるホスピタルアートの試み
- ③ H23年度…育児環境とデザイン「0～3歳児のための遊具製作」(子育てNPO)
- ④ H24年度…空海行状伝パネルの制作(善通寺市・総本山善通寺)
- ⑤ H25年度…JR善通寺駅前広場モニュメント制作の取組(善通寺市)
- ⑥ H26年度…仁尾町活性化のためのデザイン「屋号の吊り下げ旗プロジェクト」(仁尾町地域おこし協力隊)
- ⑦ H27年度…笠田高校食品科学科加工商品のラベルデザインの取組(学校間連携)
- ⑧ H28年度…グラフィックデザインの働きかけによる宇多津町活性化の取組(宇多津町、住民の方々)
- ⑨ H29年度…国営讃岐まんのう公園におけるデザイン計画の提案とイルミネーション展示の制作
- ⑩ H30年度…コミュニケーションを生じさせる本校デザイン科PR動画の制作
- ⑪ R元年度…善通寺市を舞台にした黑板アートアニメーションの制作(善通寺市)
- ⑫ R2年度…段ボール応援PR動画の制作(段ボール製造会社)
- ⑬ R3年度…粟島をブランディングデザインするための粟島芸術家村におけるインスタレーション作品の制作(三豊市、島民の方々)

プロジェクトの実現を目指す過程で、生徒たちは熱意を持って連携先との密なコミュニケーションを行い、結果、今も地域で大切にいただいているプロジェクトが残っている。

なお、⑩の取組は令和4年度発行の日本文教出版「高等学校美術I」の教科書に掲載され、⑫の取組の完成動画は光村図書館の中学・高校の美術教科書と連動するデジタルコンテンツに生徒作品事例として掲載されている。また、⑪の

黑板アートによるアニメーションはNHKをはじめ全国版のメディアで取り上げられ、知事表彰「かがわ21世紀大賞」認定の根拠となった。さらに、⑪と⑫の完成動画はアメリカで開催している国際広告コンクール「ニューヨークフェスティバル広告賞学生部門」に出品を行い、2年連続でファイナリスト入賞を果たしている。

#### 4. 令和2年度「段ボール応援PR動画」について

(1) 題材が生徒たちのテーマとなるまで

香川県が主催した学外でのリーダー育成プログラムに参加した生徒が、段ボール製造会社の社長さんと出会った事をきっかけに、社長さんのお人柄に学びを求めて連携をお願いし、段ボールを素材として課題研究に取り組むことを決めた。この年の3年生は男子2名女子28名の30名。コロナ感染の脅威の中、新年度を迎えるはずの4月が臨時休校となり、どのように教育体制を整えるかが大きな課題となった1年目である。教員の思惑としては、コロナ禍の3密を避ける教育体制の開始と、コロナ休みによる授業日数短縮の中、先の見えない非常時であることから、個々にアイデアを練って試作できる段ボール素材のプロダクトデザインを課題にすることに決めていた。コロナ禍の自宅学習中に生徒たちはLINE等を使用し、段ボール製品のアイデアの構想を練り、登校授業開始すぐにプレゼン批評会を持ち、5月後半に連携先の段ボール製造会社の社長さんの講演の場を設けた。講演の中で社長さんは、段ボールが誕生して以来変わらないシンプルな構造こそが素晴らしく、再利用もでき、自然に戻ることもできる紙素材であることの良さを力説された。「無理や背伸びをする必要は無い。雨が降る日は雨の当たらないところへ避難し、ダンボールはダンボールとしてあればいい。シンプルなそのままの姿が、誕生してから今日までの変わらない姿で、世界中で支持されている姿だ。」とおっしゃっ

た。その言葉が生徒たちの心を強く打った。

生徒たちは製品のアイデア構想において、段ボール素材の弱さを強靱にすることや、安価なイメージを加工や装飾で払拭して、新しいものを作り出そうと考えていたところであった。コロナ禍の環境も相乗して、段ボールに求めようとしていた「無理や背伸び」に、自分たちの現状との重なりを感じたのだろう。生徒たちは「そのままの姿」を大切に、テーマにすべきだと考えるようになった。

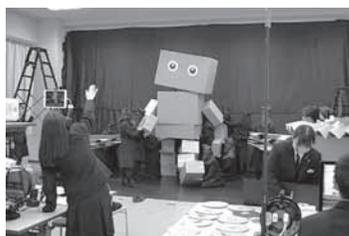
### (2) 行動を起こすための3つの方針の再確認

生徒たちは①「誰のために」②「何のために」③「私たちだからこそ行う理由」という本校が大切にしているデザインの3つの基本に戻り、考察を始めた。「連携する段ボール会社の社長さんと、段ボール素材を扱う人たちのために」「より多くの人に段ボールのそのままの姿の魅力を再認識してもらうために」という方針を打ち出した。そして生徒からプロダクトデザインではなく動画制作を行いたい、と取組の変更希望について申し出があった。「私たちだからこそ行えること」を考える過程で、30人全員の協力作業で作り上げる力こそが自分たちの強みであり、その手段が動画制作なのだと言ってきた。コロナ自粛が叫ばれ、人との距離を強いられる環境の中、自分たちらしくあるために、生徒たちは協力し合う活動を選んだ。

### (3) 動画制作の方針と概要

本校デザイン棟3階にある実習室は、他校にあまり見られない4mの高い天井高を持っている。生徒たちは、この天井高も自分たちだからこそ持っている環境だと考えた。ここを専用の撮影舞台とし、2m70cmの高さの段ボール人形を10人程度で支えて動かし、ストップモーションアニメーションの手法で動画を制作することを提案してきた。使用予定だった授業に及ぶ不便への克服の方策を生徒たちは示し、その覚悟を確認したので、校内の協力体制を図り、

使用教室変更の調整と対応を行った。



流通や社会を支えている段ボールを主役にしようと、生徒たちは「黒衣」に扮して段ボールを支えることを考えた。段ボールの脇役としての役割を、自ら演じて伝えようという考えである。壁に暗幕を張り、黒の制服に黒い頭巾を被り、「黒衣」として目立たぬように存在しながらも、主役とする段ボール人形をみんなで懸命に支えて動かしている姿を、映像の見せ場にすることを決定した。



この制作は、表現意図の共有とコミュニケーションが特別欠かせない。主役となる段ボール人形は大きく、自分が支えている部分はどういう動きに見えるのか、指示をしてもらわないと、支えている本人には分かりづらいのである。

しかも作業は試行と修正を重ねながら進む。クリエイティブの体力のもと、作り上げたものを壊し再生する作業を繰り返し、結果が向上していく様を確認する作業を通し生徒は成長する。しかし、彼らは決してコミュニケーションの得意な集団ではない。はかどらない制作の中、きつく当たる言い方や、誤解を生じる言動や聞き取り違いが起こる。解決しないトラブルのいくつかを抱え込みながら、対話をし協力する経験を重ねることで、他者を想いはかる力を強めた。



撮影には、まとまった時間が必要で、休日の活動が欠かせない。段ボール人形を支えるために15名程必要なポーズもあり、生徒同士の意欲と予定調整があって初めて成り立つ。撮影結果を動画として随時確かめ合ったり、活動役割を分断せず、全体的な協力体制を維持することで、生徒個々が、自分が制作に必要な人材であるという自覚を高めることができていた。



#### (4) 作品完成と発表

撮影と並行して、生徒たちは音楽の作曲も行った。短時間の凝縮された動画を目指し、再生時間1分21秒の動画編集を完成させた。使用した撮影写真は889枚、試作も含めた総撮影枚数は12,000枚以上。制作期間は8か月を要した。発表の場は、生徒に達成の充実感を与える大切な機会である。コロナ禍のため、毎年参加している香川県工業系生徒研究成果発表会は中止となったが、1月22日に校内課題研究発表会を開催した。デザイン科1・2年生と普通科「総合的な探究の時間」のリーダーを観客とし、連携先の段ボール会社社長さんの他、県内デザイナーや、徳島県のコピーライター、県内若手アーティスト、県内専門学校映像講師、善通寺市地域おこし協力隊、の方々を講師に招き、地元KSBテレビの取材も受けながら、デザイン科3年生は堂々と研究成果発表を行った。

完成動画はニューヨークフェスティバルでファイナリスト入賞を果たすのだが、これは高大連携、教科横断教育の取組の教育成果でもある。以前講師に招いた美術大学の助教授に出品を勧められ、出品書類の英語によるコンセプト表現などで、英語科教師の指導連携があった。

#### 5. まとめ

毎年異なる課題研究のテーマをどのように決めるのかという問いに、本校デザイン科教員は、「校外の方々との『ご縁』と目の前の生徒の特性」と答える。システムとするには難しい考え方がだが、旬なデザイン教育の機会を生徒に出会わずには、理に合った考え方である。毎年異なるテーマとする理由は「恒例行事といった特別活動的要素を排除し、生徒の自意識とデザイン企画力を育てる教育のため」だと答える。案を立て、行動を起こし、対話を通して検討と検証を行い、作り直し改善を行う。1・2年時に培ったクリエイティブの体力がそれを支えている。

今年度、本校普通科は教科「総合的な探究の時間」を推進すべく、県のリーディングスクールとして、香川大学工学部の教授をはじめとする多くの指導者の協力をいただきながらデザイン思考や、デザインプロセスを学ぶ取組を始めた。普通科とデザイン科では、カリキュラムの壁はあるが、生徒減少を受けて小規模化する学校環境と、工業科と普通科を併せ持つ環境を利点と捉え、意識の中にある両学科の壁を外すことで、相互に刺激し合い、人間力を高め合う学び舎となることを望んでいる。

完成動画 GR コード

