

環境・地域・手作り看板

美萩野女子高等学校教諭 植松 祥之

1. はじめに

本校は1907（明治41）年、私立勝山女学館として現在の北九州市小倉北区に開校した、今年で創立100周年を迎える女子校である。「感謝・素直・奉仕」の建学の精神を踏まえて、人と人とのふれあいを大切にしたい心を育む教育を進め、3万人を超える卒業生を社会に輩出し、地域の発展に貢献してきた。

また、祖母・母・姉妹と本校の卒業生であることが多く、後援会や同窓会の協力が、現在の学校運営を円滑に遂行する原動力になっていることは言うまでもない。

この歴史と伝統を礎に普通科（普通コース・特別進学コース・介護福祉コース）・OA科・看護科の3学科を設置し、生徒の適性・進路に対応した、21世紀の新しい時代と地域の要求に応えるべく、日々教育活動に努めている。

2. 北九州市の環境問題への取り組み

北九州市は、四大工業地帯の一つとして、日本の高度経済成長を支えてきたが、その一方では1960年代に深刻な産業公害をもたらした。この深刻な公害を克服すべく、他の自治体に先立って公害対策を実施した。この問題に対して市民・行政・産業界が一体となって取り組み、しだいに近郊の海や空は美しさを取り戻した。この経験で培われた地域社会のパートナーシップは、現在のまちづくりや地域環境改善活動に引き継がれている。さらには国際的にも環境改善のモデルとして高く評価されている。

また、1997年7月に「エコタウン事業（可能な限り廃棄物をゼロに近づける）」の認証を受け、現在は北九州エコタウン事業を積極的に推進し、環境調和型のまちづくりに取り組んでいる。

3. OA（商業）科2年生 2年次必修科目ビジュアルデザインにおける取り組みと4年間の実践

【ビジュアルデザイン 教科としての特徴】

ビジュアルデザインとは、視覚伝達デザインの意味である。映像・写真・コンピュータ・ポスター広告など表現手段の領域は広い。週2単位の履修なので、時間に限りがあり、授業展開もレタリング・色彩理論・平面構成などを主に基本的な技術の習得を目標に定めてもよいのであろうが、それでは、美術教科との違いが明確ではなく、デザイン本来の目的や楽しさを十分に味わうまでにはいたらないように思われる。

勿論、レタリング・構成・色彩について学習させ、ポスター制作など生徒一人ひとりのスキルアップを目標とした教材も取り入れている。しかし、OA科は1年次で芸術教科（音楽・美術・書道から選択）を履修しており、美術を選択している生徒は、4分の1程度である。そういったことから、美術とは違った経験をさせたいと考えていた。

教科の特徴のひとつとして考えていたのは、グループ制作である。デザインの現場で作業を行う上での大切なポイントとして、独自性と協調性があげられる。プレゼンテーションやディスカッションの重要性である。言葉にすると重く響くが、要はみんなで意見を出し合い、よりよいものを作るために、ひとつの方向へまとまって行くということである。これは今日の高校生にとって、意外と苦手の作業でもある。そういった意味でも、自己主張と協調性をうまく授業の展開で取り入れたかったのである。

もう一つの特徴として考えていたのは、地域への貢献と交流である。自分たちが何か制作し、発表の場を持つにしても、それが地域の中で生かすことができれば、また違った視野が広がりはしないかと思うからである。

デザインという表現方法で、高校生にできることはないだろうか。商店街などのシャッター・ウィン

ドウ・壁など、発表の場に応じた場所はないだろうかと探していた。

そのような時に、本校で6月に開催される文化祭の模擬店で、黄金市場の方々に仕入れや調理・販売方法などご協力いただいた。生徒たちにとっては、模擬店の企画や商品の仕入れから売り上げ、利益の計算などを実際に行い、地域の商店街の方たちとコミュニケーションをとりながら模擬店舗を運営していくことは、地域にも目を向けるよい機会になった。そのお礼に商店街に行った際、アーケードに掛けられていた数枚のパネル・看板が目に入った。よく見ると、セール中にも関わらず、何箇所か使用されていない場所がある。これを利用しない手はないと思い、その場で交渉した。「高校生の感性で好きに使って下さい」と市場の方に快諾していただいた。

このような流れで、実際に生徒たちとともに取り組んで来た4年間の制作過程を振り返り、その中で見てきた課題や学んだことを述べたいと思う。

4. 2004年 初めての看板製作

黄金町市場のご好意により、パネル一枚を生徒に任せてもらった。内容に関しては、生徒たちに考えてほしいということであったので、各クラスで何が良いのか、どこまでできるのかを検討した。生徒たちの意見は次の通りであった。

明るい雰囲気にする。

できるだけ目を引くものにする。

年末ということで、その年の主だった出来事や流行したものを主題にする。

いろんな世代の人たちを楽しんでもらえるものにする。

市場に活気が出るようなものにしたい。

アイディアスケッチ・图案制作は全員で考えようと試みたが、絵を描くことに自信が持てず、頭の中では浮かぶが、それがうまく描けないという生徒が多く、どうしても数人の生徒に限られた。結局、图案は4種類(図1)出来上がり、それを市場の方に選んでいただき、図1-1と図1-4を2クラスがそれぞれが担当することになった。そして、この看板を生徒一人ひとりの手作業として分担するためにはどうすればよいか、生徒に話し合わせた。图案は決定しているので、イラストや文字をそれぞれパーツに分け、生徒一人に1パーツといった具合に分担し、作業に入った。やっとこの段階でどう作ろうか

という、一人ひとりのアイディアが出て来た。「サッカーボールは、半立体にしたい。」「ヨン様のマフラーは実際に手編みのマフラーを作る。文字も1cmくらい立体感を出したい」などの意見が出てきたのである。とても細かい作業となり、生徒たちは試行錯誤を繰り返しながら、楽しみながらも集中して作業を行った。

【課題】

いろいろな材料を家庭から持ち寄ったり、必要な材料は買い揃えた。その結果、看板制作終了後、かなり使いきれなかった材料(毛糸・布・発泡スチロールなど)が余ってしまった。それなりに生徒たちにとって、満足できる作品に仕上がったが、ゴミが出てしまい、それらを片付ける際に、生徒たちから「もったいないね!」という声が出たのである。

もう一つの反省点として、全員参加という面で見ても、班としての作業は不十分であった。ひとつのものを分けて制作したという形にとどまり、多くの

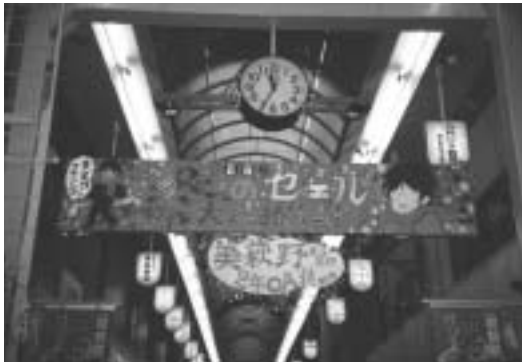
図1



【作業風景】



【2004年完成図】



生徒の意見が反映するような場面はあまりつくれなかった。

5. 2005年 スケールは大きくゴミは小さく

2004年の反省点であげられた、全員参加としてどのように取り組むのか、制作後のゴミをできるだけ出さないようにするには、どのような方法があるのかを生徒たちに考えさせた。その中で「全員参加で作業するのであれば画面をもっと大きくすれば良いのではないか」、「一人ひとりに分担される面積を大きくすれば、看板が完成したときにみんなで作り上げたという実感が持てるのではないか」という意見が出た。

また、2004年に看板を見に行った生徒から、「近寄ってみると迫力はあるものの、市場のアーケードは100mとかなり長い。遠くから見ても存在感があるようなものにしたい」という希望も出たのである。考えられる方法としては、大きな強度のある紙を繋ぎ合わせ大画面を2枚作り、それをパネルにはさむように固定し吊り下げの方法である。また、市場なので、看板の下を小型トラックが早朝通るということで、縦3mと決定した。縦3m横4mの大画面に何を表現するか、そのアイデアを考えさせたが、

生徒たちにとってかなり苦難であった。既製のイラストや絵を拡大してそれを利用するわけにもいかず、困難を極めた。画面が大きいためプレッシャーになったのか、なかなか下図ができない状況が続く。結局、絵や図で表現できないのであれば、言葉で自分たちのイメージを発言させた。出てきたイメージや言葉を、担当教員が図案化していくといった方法になってしまった。最終的には、大河ドラマ「義経」をモチーフに構図が決まった。

大まかな構図は決まったものの、どのような方法で行うのか、40名みんなで一齐に塗るという行為は、作業する上で問題がある。また、分担しているような材料で作ると、昨年以上の大量のゴミが出てしまう。昨年の反省としてこれだけは避けたかった。いろいろ意見を出させる中で、貼り絵で制作してはどうかという意見が出た。しかし、縦3m横4mの画面を色紙で制作となるとコストの問題もあった。高校生が制作し、地域へ貢献という形である以上、お金をかけるということは生徒たちにも抵抗はあったようだ。一学期、広告をテーマに補色や色の効果などを学習した際、見本として教室の壁に貼っていた数枚の広告を見て、生徒の一人が、色紙が足りない分広告を使ってはどうかという意見が出た。よく見ると色彩も豊かで、紙質もなかなか良いものである。新聞の折り込み広告は、日頃見逃しているが、色紙以上に上質である。生徒たちから、今年はすべてこの広告を使って、貼り絵で制作しようという声が高まった。これも1つの「reduce」になりはしないか、ということになり制作に入った。学校、家庭からそれぞれ持ち寄った広告を、赤・青・緑など12種の色彩に分け、全員で貼り絵に取り組んだ。大画面は、色とりどりの広告の貼り絵で飾られ、見栄えもした。

生徒たちも予想以上の出来栄に歓喜した。しかし、一口に広告といっても、非常に色彩が豊かで、同じ「赤」であっても発色の強い赤、静かな表情の赤、きつく見える赤...といった具合に色の特性や表情を、ふんだんに駆使していることがうかがえた。また、広告には使用されている色にも特徴があり、赤・オレンジ・ピンク系は多いが紫・深緑系は少ないのである。また、人物の肌の部分などは実際に広告の中に人物の顔を探しても限界があり、マンション広告の中のフローリングの明るい部分、ピザやハンバーガーなどの生地の部分で併用できるなど、生

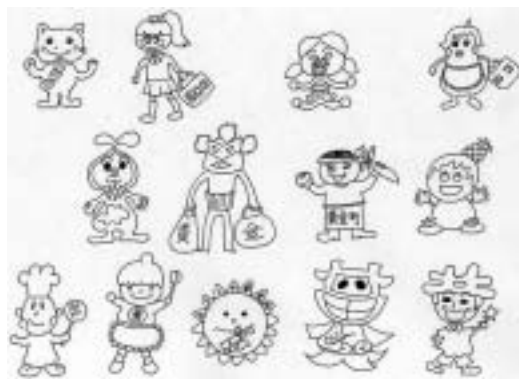
徒たちは工夫していた。ただ、図案の制作においては、大きな課題を残した。

6. 2006年 全員参加でエコ応援

2005年に制作している姿を見ていたこともあり、大画面のサイズと使い古しの広告を使った貼り絵で制作する作業の内容は、すでにOA科2年生には浸透していた。ただ、昨年の反省点のひとつ、大画面を仕上げたという実感は持てたが、自分たちでテーマを考え、アイデアを出し合い表現できたかということにおいては、不充分であった。何とか一人ひとりにデザインや構図についてアイデアを出し合える場を持たせたいという思いはあった。看板制作に入る前に、生徒数人と市場に出向き、商店街の会長さんや役員さんのお話を聞かせてもらった。現在、市場ではレジ袋を減らすため、マイバッグで買い物をしてもらえよう働きかけているとのことであった。市場でも環境問題に取り組んでいたのだ。生徒たちもマイバッグをもっともっと使ってもらおうよう宣伝にひと役買いたいと考え、このテーマで2006年の看板制作に取りかかった。

今年のテーマは「マイバックを知ってほしい」、「市場で買い物をするということは、品物の包装にしてもエコにつながっているということ」、「市場のキャラクター・エコライフのキャラクターを考える」に決定した。キャッチコピー、オリジナルキャラクターをそれぞれ考えることとなった。レジ袋をはじめ市場のゴミ削減の取り組みと、看板制作にあたりすべて広告を使ってゴミを出さない、という生徒たちの取り組みが、少なからず市場の方々より近いものになったのではないだろうか。また、

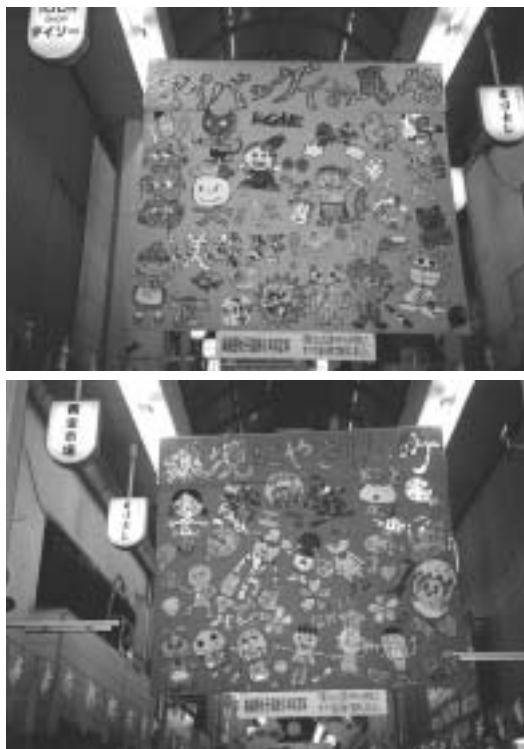
【図2】



キャッチコピー、オリジナルキャラクターを考えさせるにしても、テーマはひとつなので、きつひとつの画面になりえるだろうということで、班に分かれ具体的にアイデアを出し合い、それぞれ話し合う中でキャラクターも形になってきた(図2)。

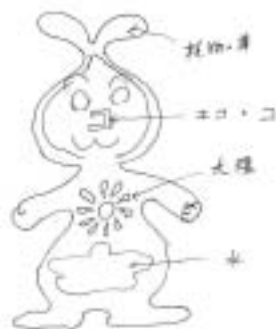
イラストとしては、まだまだ未熟でつたないものではあるが、みんなでデザイン画を描き、話し合い、全員参加でまさに手作りの看板制作としては、少し前進したように思えた(図3)。

【2006年完成図】



7. 2007年 みんなのアイデアを活かしさらに大きく

4年目にもなると、OA科2年生が一教室を使い看板制作の作業を始めると、1年生が廊下を通るたびに制作の様子を窓越しに見ていくようになった。休み時間などは、中まで入ってきてそれぞれ意見を

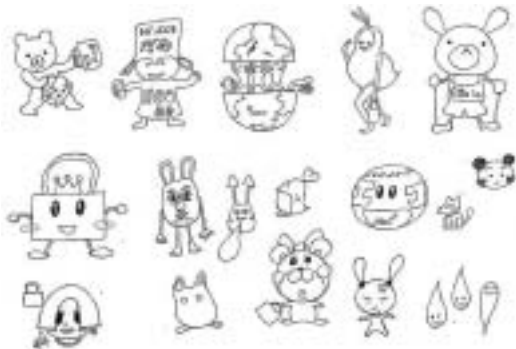


【図3】

【作業風景】



【図4】



言い合ったり、来年は自分たちが作るんだという意識も出始めた。

今年はオリジナルキャラクターをより一層個性的に、あまり説明的にならないよう、自由な発想で制作させた。(図4) 広告のちぎり方、貼り方にも工夫が見られるようになり、全員参加の体制もより具体的になり、それぞれの班でうまく作業が進むよう



【完成図】

に役割の分担も明確になってきた。昨年もそういった状況が見られたが、今年はより一層、担当教員に頼ることなくそれぞれの班で自主的に作業が進むようになって来た。

8. 最後に

今後も続いていくであろう看板制作を通して、近頃願うことは、他の教科との連携である。例えばこの看板制作においてエコライフというテーマは、家庭科・社会科・理科、また、キャッチコピーについては国語科・英語科とのコラボレーションはできないかと思っている。教科と教科を繋ぎ、その間を自由に行き来できるジョイントとしての教科があってもよいのではないかと思っている。今後も、さらに看板制作を通して、遊び心を忘れずに生徒とともに学び続けて行きたい。

実教出版発行 21 年度用教科書のご案内

文部科学省検定済教科書

- 034 新家庭総合
未来をひらく生き方とパートナーシップ
- 035 新家庭総合 21
- 043 新家庭基礎
未来へつなぐパートナーシップ
- 044 新家庭基礎 21
- 012 家庭基礎
自分らしい生き方とパートナーシップ

- 025 家庭情報処理
- 027 被服製作
- 050 発達と保育 新訂版
- 051 フードデザイン 新訂版

文部科学省著作教科書

- 023 生活産業基礎
- 024 ファッションデザイン
- 030 服飾文化