

[実践報告]

高等学校美術科におけるデザインの役割と可能性 —自他の存在を肯定的に捉えられる美術の授業づくり—

西園静(大阪府教育委員会 高等学校教諭(美術・工芸))

抄録

本稿では、筆者が勤務する大阪府の高等学校で2021年と2022年の2年間に行った美術の授業の中から、社会や環境との繋がりや生涯教育を見通した実践について報告する。

日本の高等学校美術科では、文部科学省が公布、施行した学習指導要領に基づき絵画・彫刻、デザイン、映像メディア表現という3分野がバランス良く行われるよう指示されている。ここでは、その中でも私がデザインの分野として行った3つの授業実践について、活動内容、実践状況、その授業がもたらした成果、課題、今後の展望を記述する。2項では、環境とデザインを取り扱った授業「鳥の衝突を防ぐガラスシートをつくろう」(1年生)について、3項では公共の場におけるデザインについて考える授業「色彩理論を活かしたピクトグラムの看板づくり」(3年生)について、4項では多くの人が使いやすいデザインについて考える授業「オリジナルランプをつくろう」(2年生)について報告、考察する。

生徒の感想文や実際の声、また、鑑賞者の感想なども併せて報告し考察することで、今後の題材開発の足がかりとしたい。筆者は、美術教育を通して、生徒の自己肯定感を高め、社会の一員として前向きに人生を送っていくための一助となるような授業が行えるようになりたいと考えている。そのため、本稿ではデザイン分野の学習理解についての視点に加えて、生徒の自他への捉え方や言動の移り変わり、前向きに題材に取り組めるようになった姿といった、小さな肯定的変化を掬い上げる内容を意識した。

Key word

高等学校 美術教育 デザイン教育 環境デザイン 自己肯定感

はじめに

筆者は、私立の中高一貫校において4年間非常勤講師として勤務したのち、大阪府立高等学校で教諭として6年間勤務している。筆者の勤務校には、勉学に苦手意識が強く、中学校までの知識の積み重ねが不十分な生徒が数多く在籍している。また、卒業後は就職の道を選択する確率が高く、私の授業が人生で最後の美術の授業になるかもしれない生徒層が厚い。高等学校での美術科の授業は選択した生徒のみが受講する選択授業なので、学年のうち一部の生徒が受講生ということになる。積極的に美術を選択する生徒もいる傍ら、勉強が苦手だという消極的な理由から選択する生徒もあり、受講者の中でも関心や意欲に差がある状況である。

そのような中で生徒たちと関わるうち、「美術は自己満足の世界や。」「私は絵が下手だから描きたくない。」「美術は将来の役に立たない。」といった感想を聞く機会がままあった。このような感想を聞くたびに苦々しい思いを持ち、自分の授業に足りない部分を突き付けられているような気がして、悔しく感じていた。生徒たちにとって親しみやすい身近な題材でありながら、美術の新しい側面を彼らに見せることはできないか。美術教育を通して生徒たちの自己肯定感を高め、社会の一員として自信をもって歩んでいける力を授けることができないか、と考え続けた10年間だった。

学校における美術教育では、教員が生徒の作品を評価し、成績をつけるといった前提がある。しかし、生徒たちと向き合う中で、居場所としての授業や、生徒の自己肯定感を向上させる場としての授業といった、数値化できない部分にこそ大切なものがあるように感じられてならなかった。数値による評価のしやすさと、数値化できない部分の両方を取りこぼさないように題材開発を行うことの難しさにぶつかりながら、居場所づくりや個々に輝ける時間づくりを意識して授業に臨んできた。

模索の結果、近年ではアートセラピーや環境デザインの考え方などを授業に取り入れるようになった。生徒の内面にある鬱屈した思いを否定せずに受け入れ、癒しとなるような授業内容と、社会に役立つ美術の力を取り入れた授業というふうに、二つの主軸をもって授業を組み立てるようになっていった。このような考え方を授業に取り入れたことで、生徒が制作に取り組む姿勢や感想に、少しずつ前向きな変化が表れているように感じる。

本稿では、学習効果の顕在化や目的といったものを一旦脇において、美術の授業が生徒たちの人生の中でどのような存在であり、題材開発や日々の声掛けを通して彼らに何をもたらすことができるのか、といったことに注目する。教科教育の観点からもう少し視野を広げ、美術教育による人間形成の一つの可能性として、数値化できない部分に焦点を絞り記述する。

2021年から2022年の2年間の取り組みの中から、「デザインの力を用いた社会と高校生を繋ぐ授業づくり」に挑戦した内容とその効果について記述し、考察を深めたい。

1.環境に働きかけるデザインの授業 「鳥の衝突を防ぐガラスシートをつくろう」

1-1. 背景

私の勤務校には、中庭を抜ける渡り廊下が2階と3階にあり、その窓ガラスに衝突して野鳥が死んでしまう事案が頻発していた。筆者だけでも、5年間で10羽以上の衝突を確認しているが、他の職員や生徒も衝突死についてよく知っており、被害総数はさらに大きいことが容易に推測できる。衝突死の原因は、ガラスへの風景の映り込みや反射など、複合的な要因からなっており、それを防ぐためには反射を防ぐ素材を用いたり、派手な飾りを窓につけたりするなどの工夫が有効である。美術の授業で何かできるのではないだろうかと考えるようになったのは、SDGsの考え方や、環境とアートの様々な取り組みを知ったことが大きなきっかけである。この授業は2021年の冬に実施し、2022年の2月に作品を設置した。

この授業を実現するにあたり、校内の公共スペースへの常設展示を行うため、事前の調整が必要であった。防災や設備維持の観点から、窓ガラスからの景観を妨げないこと、作品撤去後には完全に原状復帰が可能なこと、という2点に気を付けて学校長や事務長と交渉を行い、作品の制作と設置にこぎつけた。

1-2. 実践内容

本授業は、1年生対象(美術I)の授業で行い、69名の生徒が作品の制作を行った。1年生は、入学時に音楽・美術・書道の3教科より1つ選択する。学年の約3分の1が美術を受講するが、その中には第1希望がかなわず、第2希望で美術になった生徒も混じっている。昨年度の美術Iでは69名を3講座に分け、22～24名の生徒が週に2時間同じ空間で授業を受けた。

準備物

吸着性ガラスシート・スタンドグラス絵具・調べ学習用ワークシート・デザイン用ワークシート・振り返りワークシート

導入 1時間	調べ学習と発表
展開 5～6時間	デザインの決定、ガラスシートの制作
まとめ 1時間	振り返りシートの記入

導入

本校だけではなく、世界的に多くの野鳥が窓ガラスへの衝突によって死んでいる現象について説明したのちに、その他にも人間の生活や活動によって生物や環境が損なわれている事例がないかというテーマで調べ学習を行った。海、空、陸、土、河川、森林、生物など調べるテーマを班ごとに設け、1時間の調べ学習の後で、それぞれ発表を行った。外来種問題について深く掘り下げた班や、窓以外のバードストライクについて、海洋プラスチックについて、など多様な問題点が浮き彫りになった。

その後、野鳥の窓ガラスへの衝突を防ぐ方法について、窓にカラフルなシートを貼り付ける方法を紹介し、本授業ではその方法を用いて鳥の命を守りたいという指針を示した。

制作

制作方法は、剥がせるガラスシートという粘着剤のないシートに、ステンドグラス絵具という透明度の高い絵具で着彩し、窓ガラスに貼り付けるシンプルな構造のものにした。直径15センチメートル程度とシートが小さいことから、各生徒2枚ずつ制作することとし、計138枚のシートを設置することを目標に設定した。さらに、生徒に求める条件として、①カラフルなものであること、②人間が見ても楽しい気持ちになれるデザインであることを追加した。①の理由は、派手な色彩でなければ鳥の視界に入らないためである。本来ならば窓の外側に貼り付けたほうが、鳥の衝突を防ぐ効果は上がるのだが、施設の構造上窓の屋内側にしか貼り付けられない事情があった。そのため、窓に強く光が反射しても、なるべく鳥の視界に入りやすい派手で濃い色を選択する必要があった。②の理由は、設置場所が渡り廊下であるということから、毎日多くの人が通り、人間の目にもたくさん触れるためである。普段絵具の色選びに苦手意識を感じている生徒でも、カラフルであることが鳥を守る条件だと理解すると、すいすいとたくさんの色を使うことができていた。明確な目的があることで、美術が苦手な生徒でも制作しやすく感じる事が分かり、筆者にとっても新しい発見であった。



図1 ガラスシートの展示の様子

成果

窓にガラスシートを設置した成果は、大きく三つあげられる。一つめは、実際に鳥の衝突死が減少したことである。例年、春になると鳥の死骸が多くなる傾向がみられたが、今年は衝突事案がないまま春を終えることができた。2月の設置から8か月間で、筆者が確認した鳥の死骸は1件にとどまった。さらに、他の職員からも「今年は鳥が死んでいない。」という報告が2件あった。二つめは、制作にかかわった生徒の、自身の作品に対する眼差しが非常に柔らかく前向きになったことである。制作当初から積極的に取り組む生徒が多く、環境問題への危機感が若い世代にも浸透していることを嬉しく感じていたが、制作後の感想では、「私の力で動物の死亡を減らせるのがいいと思いました。」というふうに、大きな手ごたえを感じているものも現れた。設置から4か月ほど経ったころ、筆者が鳥の衝突死が起きていないことを生徒たちに報告し、礼の言葉を述べた時には、多くの生徒が本当に嬉しそうな笑顔を見せてくれた。三つめの成果は、授業を

受けていない生徒や教職員も、鳥の衝突死の実態を知り、美術受講生による手作りのデザインの力を目の当たりにしたことである。渡り廊下をよく利用する教職員からは、「鳥の衝突死について初めて知った。」という声や、「通るたびに心が明るくなり癒される。」という声をいただいた。

課題

本授業の成果として、鳥の衝突死の減少を挙げた。しかし、その後に他教科の教員から教えていただいた情報では、渡り廊下以外の窓にも鳥が衝突している事実が分かった。特別教室やホームルーム教室には、今回制作したシートを貼り付ける方法は困難であると考え。理由は、生徒が毎日手を触れる場所であること、大掃除や行事の際にシートが邪魔になってしまう恐れがあることが考えられる。

学校全体で考えていく意義のある取り組みであるとも感じているので、すべての窓ガラスに鳥の衝突を防ぐ方法を考えるとしたら、吊り下げ型のものや屋外に貼り付けられる強度のあるものなど、耐久性と手軽さを兼ね備えたものを制作できればさらに深い学びを得ることができるだろう。

今後の展望

上記の授業では、2階の渡り廊下のみを設置したため、3階の渡り廊下には未だ手が施されていない。渡り廊下以外のガラスにもこの取り組みを発展させるのはもう少しデータを積み重ねる必要があるため、まずは渡り廊下の衝突事案をさらに減少させることを目標にした。そのために、現在3年生の授業において、同様のガラスシートを制作している。作品の大きさを8倍程度拡大し、円形から長方形に変化させた。「風を感じる渡り廊下にしよう」という抽象的な制作テーマを設けることで、制作の難易度を上げ、応用編として3年生用の授業に再編成した。今年度中には3階にもシートの設置が完了することから、さらなる鳥の衝突死の減少が期待できる。長期的な視点で環境とデザインの関係性を考察し、生徒にフィードバックすることで、彼らに制作の手ごたえを感じさせることができるのではないかと期待している。

2. 公共の場におけるデザインについて考える授業

「色彩理論を活かしたピクトグラムの看板づくり」

2-1. 背景

3年生の造形の授業は、介護・保育・美容・デザイン・製造など、ものづくりの力が活躍する現場への就職や進学を希望する生徒が選択することが多い。そのため、即戦力となる知識が必要であると考え、色彩の心理的効果や視覚的効果を学習する内容を4年間継続して取り入れてきた。初めの3年間は、街中の看板に用いられる色彩を学習し、その色彩を生徒が再設定して着彩する授業を行っていた。しかし、せっかく制作しても、実際に看板として使用されることはなく、生徒が感じる手応えが小さなものになっていることに物足りなさを覚えていた。また、今年度の3年生には、論理的に考えてコンセプトを設定することが得意な生徒も多く、従来の色を再設定して着彩するだけの内容より、もう少し難易度を上げたいと考えていた。そこで、今年度は街の看板ではなく、校内の特別教室を表現す

る作品「色彩理論を活かしたピクトグラムの看板」を制作し、色彩とピクトグラムデザインの両方を課題とすることにした。また、完成したものを実際に校内に設置することにした。今授業は2022年7月から9月にかけて行った。9月末から作品の設置を行い、今年の3年生が卒業しても展示し続ける看板として常設展示している。

本授業を実現するにあたり、公共スペースへの展示を行うため、事前の調整が必要であった。作品撤去後には完全に原状復帰が可能なことという点に気を付けて学校と交渉を行い、職員会議において事前の周知を行い、全教職員の理解をいただいた。また、特別教室の管理者である教職員に直接交渉し、可能である限り展示していただいた。

2-2. 実践内容

本授業は3年生対象(造形)の授業で実施し、24名の生徒が作品の制作に参加した。なお、造形の授業は1・2年生で美術系の授業を選択していなくても選べる授業であり、3年生になって初めて美術室に入ったという生徒と、3年間美術の授業を選択し続けている生徒が混在している。授業内容は、基礎的なレベルのものをベースにしながらも、3年間継続して美術を受講している生徒にも新鮮に感じられる内容になるように気を配って設定している。

準備物

ケント紙・アクリルグアッシュ絵具・鉛筆・コンパス・定規・ラミネートシート・デザイン用ワークシート・振り返りワークシート・コンセプトシート

導入 1時間	ピクトグラムについてワークシートで学習、看板を制作する教室の分担決定
展開 8時間	デザインの決定、ピクトグラム看板の制作
まとめ 1時間	振り返りシート、コンセプトシートの記入

導入

初めに、生徒たちそれぞれが制作したい特別教室を選択した。同じ部屋を重複して選択してよいのは2名までにし、なるべくたくさんの生徒の作品を設置できるよう工夫した。ホームルーム教室など、年度によって場所が変わる可能性のある教室を選択しないように誘導しながら、美術室や体育館、調理室や保健室など、ピクトグラムを用いやすい教室を例示した。オリンピックや、公共施設のトイレなど、ピクトグラムが効果的に用いられている先行例を見せながら、ユニバーサルデザインについても説明を行った。なお、この授業を行うまでに、生徒は色相環や明度、彩度、色彩の持つ心理的効果などといった色彩理論について一通り学習している。



図2 出来上がったピクトグラム看板
(左上から多文化教室、PC教室、化学教室、軽音楽部部室、音楽室、技術室)



図3 美術室前の廊下に設置した看板

制作

ケント紙にアクリルグアッシュで着彩し、それをラミネートして強度を持たせる方法で制作した。一般的なピクトグラムは、2色でつくられているごくシンプルなものが多いが、生徒からそれ以上の色を用いて制作したいという要望が出てきたため、3色以上になってもよいという条件を追加した。普段から自分がよく利用する特別教室を選択する生徒が多く、部屋への愛着や思い出が表れる看板になることを期待して授業を行った。今年度の3年生は構想を練るのに時間

がかかるタイプの生徒、制作に時間がかかるタイプの生徒、両方に時間がかかるタイプの生徒というふうに、時間をかけて丁寧に制作する生徒が多かったため、制作には8時間を設定し、焦らずに作れる時間を確保した。

「暖色は食欲を増進させる」、「パステルカラーは軽い印象になる」、などの色彩効果をうまく取り入れることができたら高得点だよという声掛けを行い、色彩理論を用いたデザイン課題であるという実感を持たせた。これによって、単色を用いる生徒にもそれぞれ色を選択する理由を考えさせることができ、コンセプトに説得力を与えることができた。

成果

実際に設置した前と後では、生徒の反応は大きく異なった。自分のデザインが誰かの目に触れ、情報を伝えているという事実は大きな自信に繋がっているようであった。一人の女子生徒を例に挙げる。彼女は、設置前には「自分の作品が見られることは照れくさいし恥ずかしい。」という反応が強く、設置してほしくないという意思表示をしていた。設置後に教室管理者の職員から、お礼の言葉をもらったよと伝えると、非常に嬉しそうにはにかんでいた。筆者の勤務校には、自己肯定感が低く、学校に前向きになれない生徒も少なくない。周囲から褒められるという経験の乏しい彼らにとって、お礼を言われるという小さな事象でさえも、とても貴重な機会である。この授業終了後のアンケートには、「とにかく美術の授業が楽しい。」と書いてくれている生徒が複数おり、今回の授業が成功したのだと筆者自身実感できた。

また、教職員からの反応も良好なものが大半を占めた。「無機質な廊下が明るくなった。」「どんな部屋か一目でわかる。」「生徒の頑張りがうれしい。」「来校者や保護者にも紹介したい。」など、展示や授業に対して好意的に受け止めてくれていることがわかった。

課題

今回、生徒の制作した看板を校内に常設展示するのは初めての試みであった。実際に展示してみると、廊下には他にもラミネートの掲示物はたくさんあり、15センチメートル四方程度という小さいサイズの看板が埋もれてしまう壁面もあった。今後制作する際には、アクリル板や木の板など、他の掲示物と一線を画す看板としての存在感を持った材料を選択したほうが良いと感じた。

今後の展望

授業が美術室の中だけで閉じているときは、鑑賞者が美術の教員と他の生徒のみになってしまう。閉じた空間に生まれる連帯感が素晴らしい効果を生み出す場合も多くある。しかし、美術室を飛び越え、広く他者の目に触れて感想をいただくという経験は、表現者の大きな自信に繋がっていく。今回は、校内との繋がりを実感することで生徒の自己肯定感が向上する効果を得ることができた。ただ、まだ看板を設置したところなので、長期的な成果としては未知数なところがある。

今後の展望としては、校内にとどまらず生徒と社会を繋ぐ材料として看板をデザインするという題材を発展させていきたい。

3. 多くの人が使いやすいデザインについて考える授業 「オリジナルトランプをつくろう」

3-1. 背景

この授業は、昨年と今年の2年間継続して行っているものである。題材開発のきっかけとして、コロナ禍での制限された学校生活の中で、生徒たちの憂鬱そうな暗い表情が気になったことが挙げられる。現在の高校生は、3学年とも中学校、高等学校の双方で行事が縮小し、普段の生活でも制限が多くかかっている学年である。楽しみは減っているのに授業は滞りなく行われ、提出物やテストの回数は変わらない。生徒たちからも「学校が面白くない。」という声がたびたび発せられるようになっていた。「オリジナルトランプをつくろう」という題材は、そういった中で、少しでも彼らに楽しい瞬間を作ってあげられないだろうかと思案して生まれた題材である。

3-2. 実践内容

本授業は2年生対象(美術Ⅱ)の授業で取り扱い、18名の生徒が作品の制作に参加した。なお、美術Ⅱの授業は、1年生の時に美術Ⅰを選択していた生徒だけが選択できる授業であり、彼らは2年間継続して美術の授業を受講している。

準備物

画用紙・鉛筆・水性ペン・コンパス・定規・下描き用コピー用紙・振り返りワークシート

導入	1時間	制作するカードの分担決定
展開	5時間	デザインの決定、カードの制作、ゲームの実践
まとめ	1時間	振り返りシートの記入

導入

初めに、生徒たちそれぞれが制作したいカードを選択した。昨年は受講者が今年より多かったため、数字のカードも選択肢に入れたが、今年は制作者が18名と少数であったため、選択できるカードをA、J、Q、K、ジョーカーといった絵柄のあるカードに限定し、数字のカードは既製品をコピーすることにした。受講者全員でワンセットのトランプをデザインし、それを筆者がコピーして複数のカードのセットを作る。最終的にはいくつかの班に分かれてカードゲームを行うことが目的であると説明した。

制作

今年の授業では6月にトランプの制作をし、7月にゲームを行う予定だった。しかし、制作に入る直前にコロナによる学年閉鎖が起きた。その影響でこの授業が夏休みを跨いで8月末まで継続することが決まった。それが分かった時点で、生徒が制作の実感を忘れてしまう前に素早くカードを完成させ、ゲームに移ることを優先しようと決定した。つまり、生徒が楽しくトランプのカードゲームを行うことを第一義の目的に置くため、表現のクオリティを高めることを大きな目的とはしないことにした。制作時間を4時間と短めに設定し、プチ課題であると生徒

にも周知した。そうしないと、描写に凝る生徒は作品が完成せず、なかなかゲームの時間を設定できない恐れがあったからである。

制作方法は、生徒が鉛筆で下描きしたのちに黒色水性ペンで清書したものを、筆者が白黒コピーで班の数だけ増やすというものだった。赤色のカードは、班に分かれた際に赤いペンで着彩し、一目で赤色と分かるようにした。



図4 トランプ制作の様子

成果

実際にゲームをできたのは夏休み明けになってしまったが、一回分遊べる時間を設けることができた。生徒たちは3つの班に分かれ、大富豪、ババ抜き、七並べ、スピード、トランプタワーなど思い思いのゲームに興じた。仲の良い友人同士の班もあれば、普段は接触しないもの同士の班もあり、ゲームが始まる前には、彼らがうまくコミュニケーションをとって、楽しいゲームが成立するのか不安を持っていた。しかし、嬉しいことに予想は外れ、楽しんで参加する生徒たちの様子を見ることができた。授業の最後10分で感想を書く時間を取ろうと予定していたが、「ゲームの時間を延長したい。」と多くの生徒が訴えたため、その日は丸一時間楽しく遊ぶという時間にした。その次の回に感想と、実際のトランプとの違いについての文章を記述させた。「とても楽しかったので、またしたい。」「それぞれ個性が出ていて愛着がわいた。」「話したことのない子どもも楽しくゲームができた。」という好意的なものが多かった。ただ、今回筆者が着目したのは「紙が柔らかく持ちにくかった。」「紙の角が手にささって痛かった。」「既製品のトランプの見やすさに気づいた。」といった、実際に手にして存分に遊んでみたことで、デザインの良し悪しに自ら気づいた感想が複数あったことである。今まで、デザインが身近に潜んでいることについて教科書を用いて説明しても、生徒の反応は薄く手応えはなかった。しかし、今回は実際に制作した

カードを用いてゲームを行ったことで、生徒に生の体験を与えることができたと確信できた。

そのあとに、ユニバーサルデザインやプロダクトデザインの話を行ったところ、その日の感想文には「美術室の椅子にはなぜ穴が開いているのだろうか。」「左利き用のはさみができてうれしい。」など、これまでにはなかった具体的な記述があり、彼らが身近なところから自分でデザインを見つけることができたことが分かった。

課題

今回、時間の制約などでカード自体のクオリティを高めることを優先しなかったため、表現に凝りたい生徒には少し消化不良の面ができた感がある。その次の課題では長く時間を取り、制作に時間のかかる生徒に対してその点をカバーしようと試みている。また、今後歌留多づくりを行う予定であり、今回の学びを深めることに重点を置いて課題を設定する。ただ、性質の類似したカードゲームを重複して制作することがプラスとして働くのか、それとも全く異なった種類のデザイン分野を取り扱ったほうが生徒の学びが深まるのか、私自身想像の域を出ないことの方が多い。可能であれば両方に触れてみて、生徒の反応を確認したいと考えている。



図5 カードで遊んでいる様子

今後の展望

今年の受講者は、トランプでゲームができた日が本当に楽しかった様子で、普段の授業では、起こさなければうつぶせて寝てしまう生徒も、大きな笑い声を出しながら参加してくれた。年内にまた遊びたいという強いリクエストがあったため、次の課題では木彫の技法を盛り込んだ歌留多づくりを行う予定である。歌留多づくりは、3年間継続して行っている課題ではあるが、実際にゲームを行うものではなく、木版画の課題として制作するだけで完結させていた内容だった。今年度は、実際に歌留多のゲームを行うことを目的に制作し、生徒たちの反応を見

たいと感じている。また、歌留多づくりでは、大きさから紙の選定まで生徒とともにやり、持ちやすさや見やすさを追求した作品を意識したい。コロナの影響もあり、トランプが簡易的な造作になったことでかえって生徒たちのデザインに対する理解の深まりをもたらすことができた。その思考が途切れないうちに、今度は発展編として歌留多づくりや他の授業に取り組みたい。

3.おわりに

本稿を記述していて、デザイン教育の大きな可能性に気づくことができた。一つには、デザインの力を活かした授業は、生徒たちにその成果が反映しやすく、即効性があることである。学内展示やゲームの実践を通して、自他の作品を鑑賞し、互いの存在を肯定的に捉えることができるようになった生徒の姿は、私の目にも明るく映った。さらに、自分も社会の一員として役に立っている、自分たちにもその力がある、という実感を持たせられることである。これは、直接的にも間接的にも、という意味で、私自身が、これから社会に巣立っていく高校生の心や感性、創造力に喜びを伴った種を蒔いている実感がある。

今回取り上げた三つの実践は、デザインの範疇となる授業ばかりだったが、実際の現場では、立体作品や絵画作品など直接的に用途のない作品や、素材遊びの要素を取り入れた作品も多く制作している。また、工芸の授業を通して、生活の中にもものづくりの片鱗を見出せるようになってほしいとも考えている。授業内容を少し紹介すると、箱庭療法の考え方を取り入れたジオラマ制作や、アベノマスクを用いた作品づくりを通して時事と向き合う授業、思春期から青年期に差し掛かる生徒が抱える負の感情を丸ごと受け止めて作品に昇華する地獄絵のアレンジ模写作品など、多岐にわたる制作活動に取り組んでいる。各課題の合間に感想文を課し、きめ細かく生徒の声を受け止めようと努力している。

いま私の目の前にいる生徒たちに望むことは、鬱屈した日々を一生懸命乗り越え、未来に希望を抱いて、高等学校から社会への一步を踏み出していってもらいたいことただ一つである。そのために、様々な題材を開発し、成功と失敗を繰り返しながら美術教育にできることを模索し続けている。彼らとの日々を通して、些細なきっかけが人に大きな自信を与えてくれることを知った。美術の授業によって自己肯定感が高まり、社会に役立っているという喜びを得ることで、生徒たちの人生が豊かになり、また今後さまざまなかたちで自ら社会に働きかけていく意欲が芽吹くことを願っている。

なお、本稿を記述するにあたって、使用した生徒作品の画像は制作者に掲載の許可を得ている。

参考文献

- 関口礼子ほか編,2002,『新しい時代の生涯学習』,有斐閣アルマ.
 全国大学博物館学講座協議会西日本部会編,2012,『新時代の博物館学』,芙蓉書房出版.
 竹内博ほか編,2005,『アート教育を学ぶ人のために』,世界思想社.