

アクティブ・ラーニングと企画・構想・表現教育に関する論考

—— デザイン教育と総合学習、アクティブ・ラーニングの鎖 ——

A Discussion of the Links between Active Learning and the Teaching of Planning,
Conceptual Thinking and Expression

美術教育講座（デザイン教育研究室） 富山 祥瑞

1. はじめに —— 総合学習とデザイン教育

小中学校の「総合的な学習の時間」（以下「総合学習」と記載）の指導要領の目標は、1998年の発表時^(註-01)、デザイン関係者に大歓迎されました。2008年改訂版では更に詳細になっています^(註-02)。

自ら課題を見付け、自ら学び自ら考え、問題を解決する力などを育てること、また、情報の集め方、調べ方、まとめ方、報告や発表・討議の仕方などの学び方やものの考え方を身に付け、問題解決に向けての主体的・創造的な態度を育成。（下線は筆者）

註-01.「総合的な学習の時間」学習指導要領(1998年時)より

「総合学習」は、2002年度から本格的に小中学校で導入された時間帯です。指導要領の当箇所は、今日、アクティブ・ラーニングと呼ばれている理念を見出せます。デザイン関係者が歓迎したのは、世間でデザインの意味合いが狭小化されている中で、デザイン思考の本質を示す文章だったのが理由です。

ところが「総合学習」は明確な教科でないため、教科書がなく具体的なテーマ発見が難しいため、学校間で取り組みに温度差がありました。

本稿では、美術(デザイン)教育と、今回の学習指導要領改訂の柱とされる「アクティブ・ラーニング」を基底に「総合学習」、デザイン思考、中学校での事例取材、大学での実践紹介を交え、論述します。

2. 問題解決の能力を身につける教育

1) アクティブ・ラーニング

アクティブ・ラーニングの成立は「問題解決に向けての課題の発見、解決に向けての主体的・創造的な態度」の『育成』にあります。教育上の肝は『～を育成』にあるのを忘れてはなりません。「主体的・創造的な態度」の箇所のみが一人歩きすると放任と化します。

アクティブ・ラーニングは、中央教育審議会答申『新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて』(2012)

の文脈^(註-03)から登場しました。元来は、大学教育の見直しに源流があります^(註-04)。

従来のような知識の伝達・注入を中心とした授業から、教員と学生が意志疎通を図りつつ、一緒になって切磋琢磨し、相互に刺激を与えながら知的に成長する場を創り、学生が主体的に問題を発見し解を見いだしていく能動的学修（アクティブ・ラーニング）への転換が必要である。

註-03.『新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて』より

当初、大学教育の質的転換の意図で使われた「アクティブ・ラーニング」が、初等中等教育で次期の学習指導要領改訂で登場するとされる「主体的・対話的で深い学び（アクティブ・ラーニング）」に繋がったといえます。

2) 「総合学習」とは何だったのか？

「アクティブ・ラーニング」のフレーズ登場（2012年）より10年も早く、初等中等教育での「総合学習」の導入があったのですが、では、なぜ同じ理念であるにも関わらず『総合学習』の進化ではなく仕切り直しの「アクティブ・ラーニング」なのでしょう？

筆者としては、これまでの「総合学習」が、教育現場で限定的に展開されてきた経緯に理由があると考えます。冒頭に「具体的なテーマ発見が難しいため、学校間で取り組みに温度差」と記しましたが、筆者も関わってきたNIE (Newspaper in Education: 教育に新聞を)などは、もともと教育への導入に新聞社との協働もあり、地域ぐるみ（愛知県でしたら豊橋市、一宮市）で取り組まれた好展開といえましょう。片や、大学生に小中学校時の「総合学習」での取り組みを回想してもらった際、具体的な例として「調べ学習」（学習指導要領の中では「調べ学習」という文言は使われていない）が多く挙がります。教育現場では盛んな活動のようです。

長年、学校司書教諭として現場に関わった徳田悦子氏も『小学校における学びの指導』の中で次のように述べています。

児童自らが「なぜ」「どうして」という疑問を持ってないまま探究の課題が受動的に設定されることが多いため、探究型学習のスタートから児童は主体的に取り組めないといった現状が見られる。(中略) 資料から情報を選んで、そこから書き写すだけで、終わりになっていた。新しく得た知識を自分で新たに統合して新しい考えを導き出す活動に至っていなかったのではないだろうか。(註-05)。

教育大学に進学し、やがてアクティブ・ラーニングを担っていく未来の教師も、小中学校時には、指摘されているような受動的な調査行為で終わっているようです。かつて子どもだった頃「只、調べた内容を発表しただけ」「今思えば真の狙いがよく分からない」「PC室で検索をしただけ」といった回想の声は大学生から多く挙がります。「〇〇について調べる」と「◎◎を明らかにするために強い意志を持って調べる」とのでは、自ずと焦点の定め方が異なってきます。「調べる」の意味性を図解したのが[図-01]です。

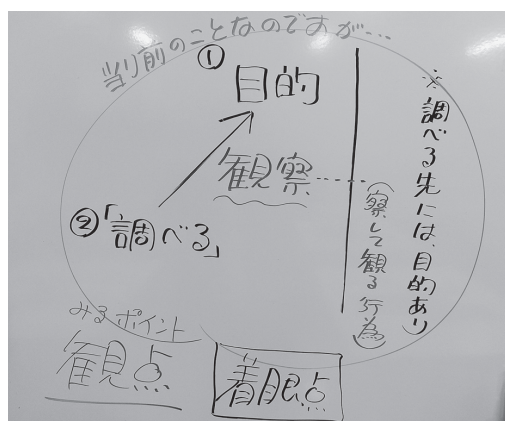


図-01. 「調べる」の意味性 (著者板書)

3) 美術教育のアクティブ・ラーニング曲解への危惧

筆者は、デザイン領域を含めた美術教育が、アクティブ・ラーニングが重視される中「主体的に」の部分の免罪符としてしまい、今までにも増して『放任的な自由表現の教育』に陥る懸念があります。筆者としては、さらに「個性」「センス」「自由」で支えられるのが美術教育とする誤認も、同時に是正しなければならないと考えています。

元 文部科学省視学官の遠藤友麗氏は、2001年の時点で、美術教育の状況に次のような警鐘を鳴らしています。

これまでの美術科がことさらこの自由や創造という美名の下に放任的な自由表現や流行としての奇をてらった目新しさに流されすぎ基礎的な技能等の定着をないがしろにしてきた結果、基礎も身に付かないで苦手意識をもつ多くの人たちを輩出してしまった結果であることをわれわれ美術教師は謙虚に反省しなければならない。表現や創造とは、基となる言語表現の基礎的能

力や構成の仕方など、一定の基礎がなければできないことは多くの人を経験済みである (註-06)。

美術教育こそ表現に至るまでの思考段練の指導方法と教育内容について深く研究が必要な教科です。放任的な自由表現の教育では、アクティブ・ラーニングと呼ばれません。

3. 「総合学習」とアクティブ・ラーニング

小中学校で「総合学習」を実践的に取り組んでいる学校探しは、筆者の課題でもありました。

西尾市立一色中学校3年生「総合学習」の取り組みを最初に知ったのは新聞記事からです。学年で取り組んだテーマは「我が町、我らの故郷、一色町(西尾市)をアピールしよう」。美術科卒業生の杉浦義隆 教諭(28歳)のクラスでは「三河一色えびせんべい」にスポットを当てました。杉浦教諭によると「修学旅行で行く東京は魅力が一杯なのに、地元・一色は何も無い」と考える中学生に対し「自分たちの街の魅力を探そう」という何気ない問いかけが、後に「総合学習」の当テーマとなったようです。

途中の「調べる」の段階では、ネット検索での情報の集積を示した上で「検索先が違えば、中身が全然違う」と投げかけ、メディア・リテラシーの問題を扱うなど、まさに対話的で深い学びが窺えます。

学習は、地元の人への取材、三河一色えびせんべいの工場見学など体験学習を経た上で「調べたことをもとに、パンフレットやチラシなど様々なPRグッズを作成し、修学旅行で訪れた東京で『一色のえびせんべい』を発信」(註-07)する企画を生徒がプロデュース、実際の展開としては墨田区の向島橋銀座商店街(通称:下町人情キラキラ橋商店街)などでPR活動を体験するなどエネルギッシュな修学旅行となったようです。

杉浦教諭は「いい意味で、この盛り上がりは予想外の成果」と熱く語りました。



修学旅行をベースに「総合学習」を展開した杉浦教諭と成果資料

4. デザイン教育とアクティブ・ラーニング

1) デザイン思考伝授の段取り

筆者が大学教育で、特にアクティブ・ラーニングの理念を意識し、展開しているのが『デザイン実技Ⅱ』(2年次後期)の授業です。

授業は4～5名一組で7～8グループをつくり、コンサルティング会社に見立てた、実際に企画業務を体験する内容です。実践的なお題を出題し、予め模範回答が有る訳ではない

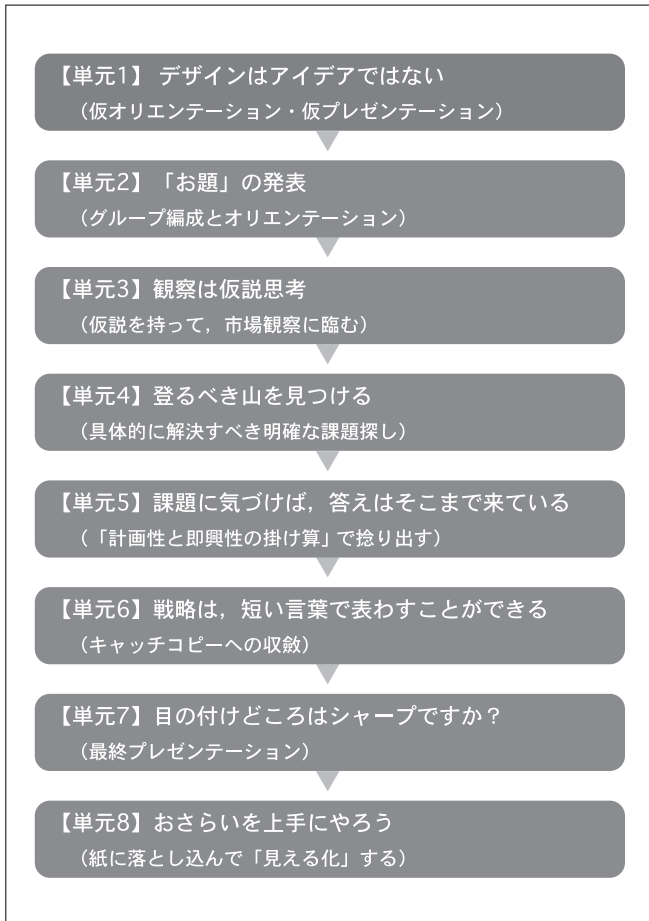


図-03. 「デザイン実技Ⅱ」授業単元プログラム

未知の問題解決への挑戦です。企画とは、自由奔放なフィードバックに依るアイデア出しではありません。企画の基盤となる問題解決マネジメント探究の過程が[図-02]です。

カリキュラムとして、この数年で定着してきた単元が[図-03]です。各単元ごとの詳細は、拙著『教育学部で「デザイン教育」をデザインする』^(註-08)で紹介しています。

2) 企画は「物語のアート」

受講の大学2年生にとって、初めての長期スパンでの企画(問題解決)トレーニングになります。専門科目にあまり踏み込んでいない時点の大学2年生では、当初「企画・構想って美術なの?」「デザインって企画なの?」「デザインって、構成画でしょ!」等の疑問が想定されます。狭義の概念から

企みを、魅力的に語ろう。-----

企画力とは 「物語のアート」である。

(出版誌「企画力」ダイヤモンド社、2004年)

これから企業や市場や社会で、何が起こるのか。
そのとき、我々に、いかなる好機が訪れるのか。
では、その好機を前に、我々は何を為すべきか。
その結果、我々は、いかなる成果を得られるか。

その「物語」を聞いたとき、
多くの人々が、面白いと感じ、
想像力を極きたてられ、様々な知恵が湧き、行動に駆りたてられる。
そして、その「物語」を聞いたとき、
多くの人々の間に、深い「共感」が生まれてくる。

図-04. 「物語のアート」(配付プリント)

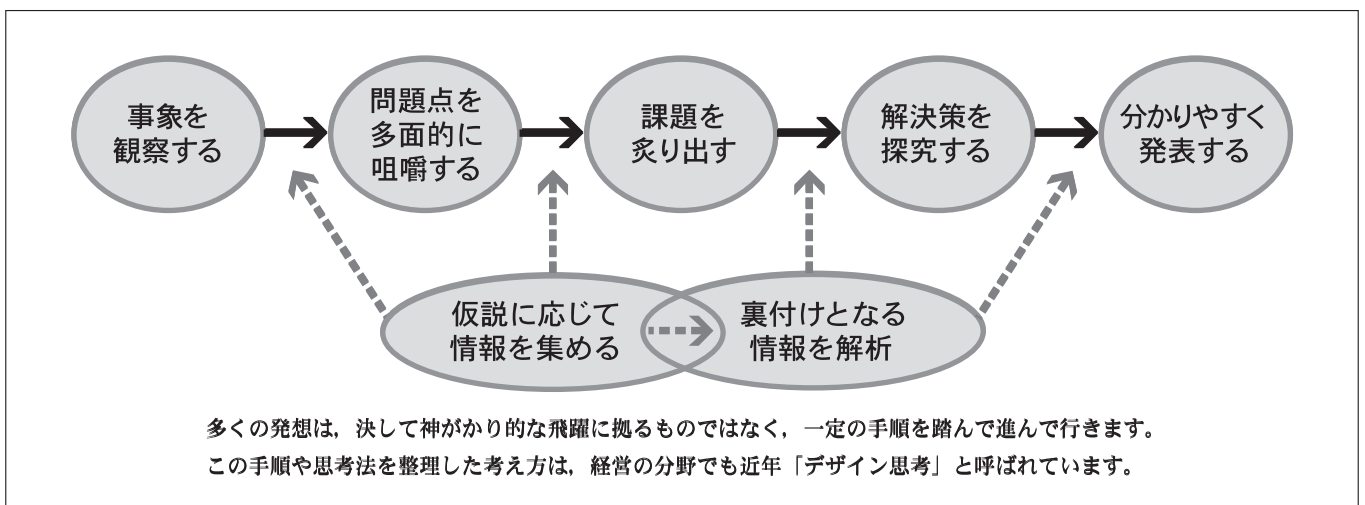


図-02. 問題解決マネジメント探究の過程

の脱皮は「企画は『物語のアート』」(図-04)^(註-09)として、プログラム [図-03] の【単元1】で解説しています。

3) アクティブ・ラーニング＝「守破離」の理念

当授業では、お題に対し「探究の課題を自ら設定」しますが、「自由や創造という美名の下での放任」は避けています。問題解決力を発揮するには、筋道の理解が基本となります。誰も初めは教えが必要です。

同時に学生にも「ファーストステップ抜きに『個性』『センス』『自由』は操れない」「型を体得した達人がやってこそその『型破り』」と解説しています。

短絡的に捉えられると「型」とは、何か独創性を削がれるような気がするのですが、アクティブ・ラーニングの基本は、世阿弥の教えとされる「守破離」を理解した上での「主体的学び」にあると考えます ([図-05])。

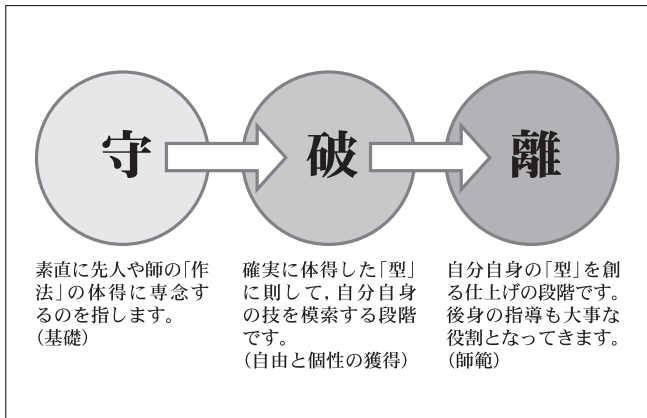


図-05. 「守破離」の理念

4) 「伝える」ではなく「伝わる」こと

当授業での半年に渡る企画トレーニングの成果は、授業プログラム [図-03] の【単元7】最終プレゼンテーションとなります。プレゼンテーションの勘所として解説したのが「仕組み・仕掛け・仕立て」の明瞭化です ([図-06])。

評価はプログラム【単元8】の「おさらいを上手にやろう」で、提案内容が伝わる企画書づくり(ポートフォリオ評価)です。

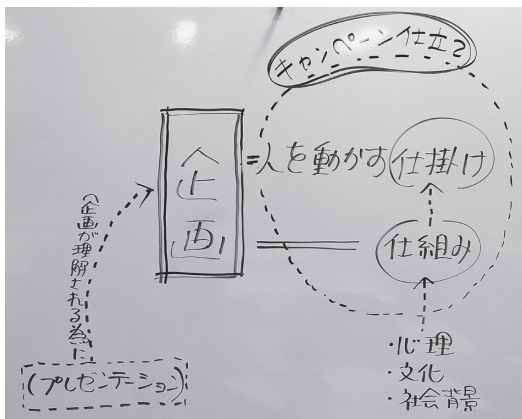


図-06. プレゼンテーションの勘所 (著者板書)

5) 今回のお題は「三河一色えびせんべい」

今回、2016年度のお題は、第3章で紹介した一色中学校の取り組みと同じ「三河一色えびせんべい」を選びました。一色中学校の杉浦教諭を介して、三河一色えびせんべい協同組合の鈴木組合長を紹介してもらいました。ヒアリングをして筆者がまとめたのが、お題のオリエンテーションシートです ([図-07])。大学生ヴァージョンとしては、大局的な「企画を支える筋道の体得」が狙いになります。

デザイン講座 2016.11.25
愛知県立大学 教育学部 デザイン実践研究室

今年度のお題は,

「三河一色えびせんべい」

「三河えびせんべい」は、三河湾で漁獲された鮮度の高い海老を主原料とし、じゃがいも澱粉と塩味を加えただけの自然食です。90年超の歴史を持ち、終戦後に商品化され、保存の効く菓子として、主に関西圏で昭和30年代に流通されるようになりました。

商品群は、昔ながらの高級品としての手焼き、そして自然食スナック菓子としての機械焼きまで、全国シェアの65%を誇ります。生産料も増加の一途を辿る、三河地区の代表的な地場産業でもあります。

しかし、その生産量とは裏腹に、ブランド力・知名度は、田舎菓子のイメージを払拭できていません。ブランド「三河一色えびせんべい」として、広く周知してもらい、地場産業としても再認識される契機となる企画をお願いいたします。

最終プレゼンは、来年2月を予定しています。詳細日程は、後日、ご連絡いたします。多面的な検討を重ねていただき、斬新かつ唸るような素晴らしい提案を期待しております。

三河一色えびせんべい工業組合 組合長 鈴木 茂樹

図-07. 「三河一色えびせんべい」配付オリエンシート

この数年来、出題の企業には、最終プレゼンテーション時に、実際に参観していただいています。今回も、クライアント2名の参加が実現しましたが、学生コンサルタント各社には、企画内容のモチベーションを高める役割も果たしていただいたと感謝しています。

同様の理由から、例年、中日新聞社の記者にも取材を依頼しています。今年度(2016年度)も最終プレゼンテーションの様子は『中日新聞』(2/18, 西三河版)に掲載、毎度、励みになります。

附録) way of design thinking

昨年度の授業から、当授業での「振り返り」を整理する書き込み式プリントを作成し配付しています。次の見開き頁となります(ヨコ付けで繋がる長判です)。授業としては [図-03] で示した段取りの【単元6】辺りで配付しています。

問題解決の総プロセスが俯瞰できますので、デザイン思考の整理として活用できるでしょう。

way of design thinking (「物語のアート」の筋道)

現状観察 (糸口探し)

■ 「お題」の立ち位置

※ 本質 → ノイズの取極め

■ 「お題」を取巻く社会の動き

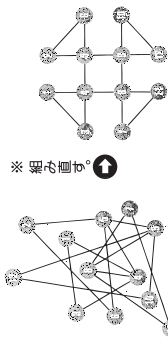
■ KANを養う (自家薬籠中の物)

- 日常アンテナ
- 教養
- 経験知
- 目利き・動所
- 勘の研ぎ澄まし
- 刷異異化
- 引き出し
- etc.

※ 筋を探る為の調査 (内輪)。

課題化 (紐解く)

■ 収束した観点 (サイズ、ニーズ・・・)



※ 紐を解く
【紐解く】単純でない課題はあります。左の複雑なハネは、筋を配置し直すことによって、右の簡単なストーリーに変えられます。実社会では、こんなに巧くいくわけがありませんが、着眼方法のモデルとしては頭の隅に入れておきたいですね。

※ 調べるべき事も見えてくる。 ※ 筋を固める為の調査。

■ 「設定した『課題』」の検証プロセス (そのままプロセスでの「納得の構図」化)

(文献調査、定量調査、定性調査、定点観察、参与観察、キーパーソン探し・・・)

戦略レヴェル

■ コンセプトメイキング

- サブコンセプトには
- 1) What (どのような状況下で)
 - 2) Where (どの分野で展開)
 - 3) When (どのような時に)
 - 4) Whom (誰を)
 - 5) Who (誰が)
- などの観点が考えられます。

サブコンセプト

サブコンセプト

■ コンセプト (これまで無かったワクワクを)

「000という状況を実現したい！」を語る物語のアート。
サブコンセプトの組み合わせで、それらの関係による「新たな価値圏」や「意味合い」の抽出。

ブランドデザインは、モッチャプレスやスロースガンではありませんから、何もカウコよくなる必要はありません。(それは右枠の役割です)。

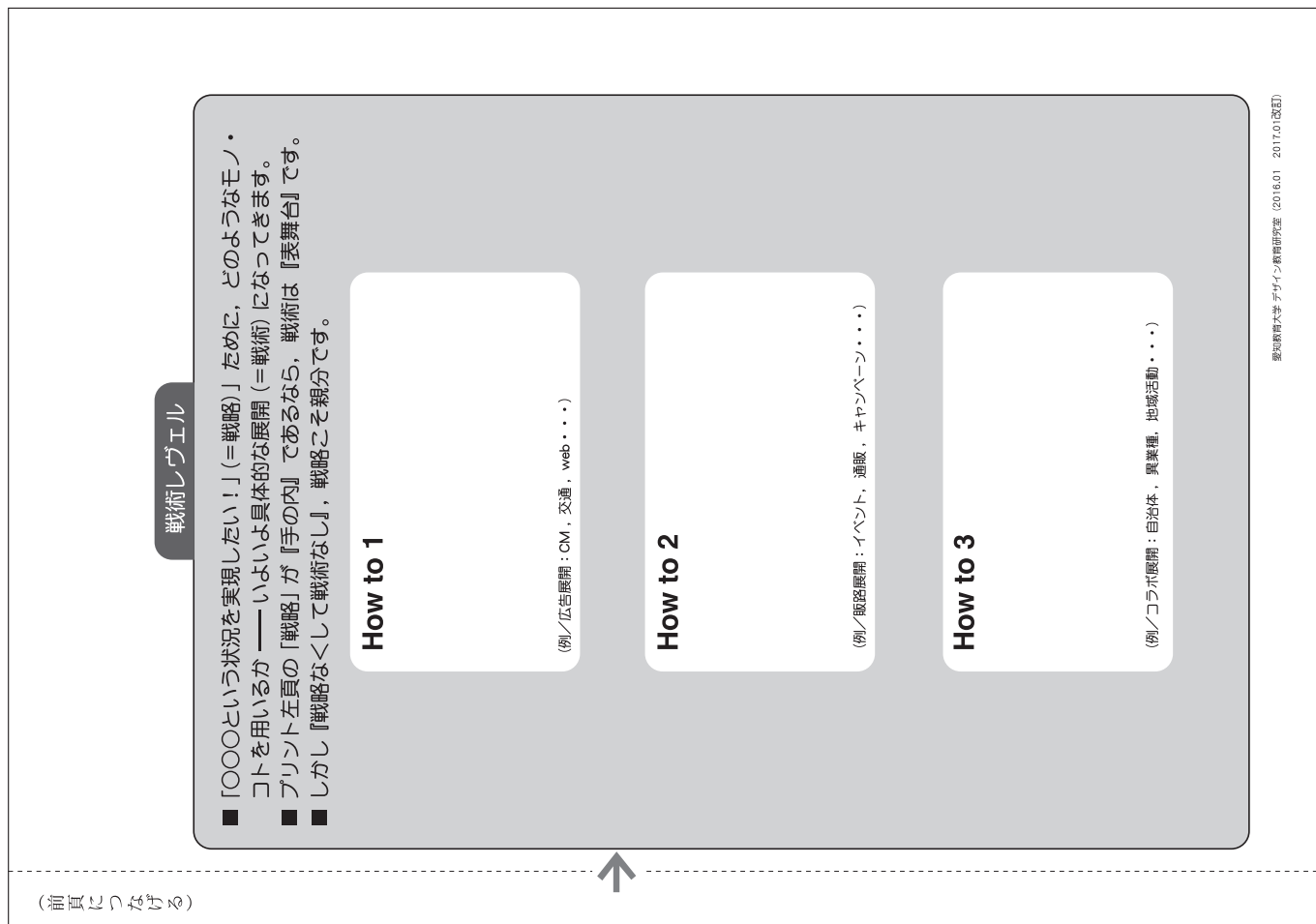
サブコンセプト

サブコンセプト

コンセプトの「胸キュン」化
(キョウココピー、シンボルマーク、象徴的ビジュアル・・・)

【コンセプト＝「魅力的」化計画】

- 1) 観え方に依って見え方が異なる事象から、今日的意味(価値)を発見すること。
- 2) 市場でその存在を明確に主張できる新しい意図。
- 3) 魅力は時代と同期化(シンクロ)する生き物、定期点検必要。



5. おわりに

今年度の卒業制作展(刈谷市美術館, 2017.2/15-19)では、デザイン教育研究室として、次のメッセージを掲げました。「デザインは表現の主体が『自己』ではなく『社会』に在ります。社会や日常の暮らしの中で見落としている様々なモノ・コトを観察(視点・視座・視野)し、その背景に潜む問題を掴み(課題化)、造形の立場からの問題解決に着眼した創発のプロセスそのものを指します。さらには、解決策が社会に伝わる仕組みまでを見通した一連の編集でもあります」。

アクティブ・ラーニングの考え方は、これまで美術の中でも狭義的に捉えられてきたデザイン領域の教育が見い出される再チャンスだと考えています。

本稿は、やがて教員として巣立つ学生に、大学授業の振り返りの意味合いを込めて執筆しました。

補遺

去る2月14日、小中学校の次期「学習指導要領(案)」が文部科学省から公表されました(実施は小学校が2020年度、中学校が2021年度)。新指導要領で登場すると思われる「アクティブ・ラーニング」は、日本語の「主体的・対話的で深い学び」と言い換えられました。本稿では「ア

クティブ・ラーニング」として表記しました。

註

- 01) 「総合的な学習の時間」『学習指導要領』(発表時の1998年時)
- 02) 2008年の改訂では次のように、より詳しくなっています。「横断的・総合的な学習や探究的な学習を通じて、自ら課題を見付け、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、よりよく問題を解決する資質や能力を育成するとともに、学び方やものの考え方を身に付け、問題の解決や探究活動に主体的、創造的、協同的に取り組む態度を育て、自己の生き方を考えることができるようにする」(下線は筆者)。
- 03) 『新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～(答申)』(中央教育審議会, 2012.8) p.9
- 04) 合田哲雄(文科省初等中等教育局教育課程課長)『「アクティブ・ラーニング」を考える』教育課程研究会/編, 東洋館出版社, 2016, p.26
- 05) 徳田悦子『小学校における学び方の指導——探究型学習をすすめるために』全国学校図書館協議会, 2009, p.8-9
- 06) 遠藤友麗『資質・能力を育てる 中学校美術科編「A 表現」』明治図書, 2001, p.6
- 07) 『「えびせんPR活動」へのご協力, ありがとうございます(H28.5.23実施)』(西尾市立一色中学校3年生 学年だより)
- 08) 富山祥瑞『教育学部で「デザイン教育」をデザインする』(『デザイン学研究 特集号』通巻80号) 日本デザイン学会, 2013, p.6-14 www.tomiya-stationery.com/profile/pdf/19.pdf
- 09) 見出しの「物語のアート」と、ボディーコピーは下記の書籍から引用。田坂広志『企画力』ダイヤモンド社, 2004, p.30-31