芸術・スポーツ

key word

- 地域アートプロジェクト
- 製品デザイン
- STEAM 教育
- アート思考
- 思考ツール

馬淵　哲
Satoshi Mabuchi

教育学部
准教授

【専門分野】
- 美術科教育研究
- 絵画研究

【プロフィール】
- 1988 年　京都教育大学卒業
- 2006 年～　滋賀大学教育学部附属中学校教諭、2012 年～2016 年　主幹教諭
- 2022 年　滋賀大学大学院修士課程修了
- 2023 年～　滋賀大学教育学部准教授

【所属学会】
- 日本美術教育学会会員
- 美術科教育学会会員
- 大学美術教育学会会員

【所属美術団体】
- 新制作協会会員
- 滋賀県美術協会理事
- 日本美術家連盟会員

【主な著書】
- 『こうすれば考える力がつく中学校　思考ツール』（小学館 2014）共著
- 『美術教育概論(新訂版)』（日本文教出版 2018）共著

【代表的な研究テーマ】

□ 地域を題材にしたアートプロジェクト協働構想
□ 製品デザインプロジェクト協働構想

課題解決に役立つシーズの説明

デザイン思考またはアート思考を高めることを目的とする企業・自治体・学校の研修として、ワークショップの提案ができます。また、総合的な学習や STEAM 教育等、教科横断的な探究的学習の授業例として提案できます。以下、グループで協働して行う WS（ワークショップ）2 例の概要を提示します。

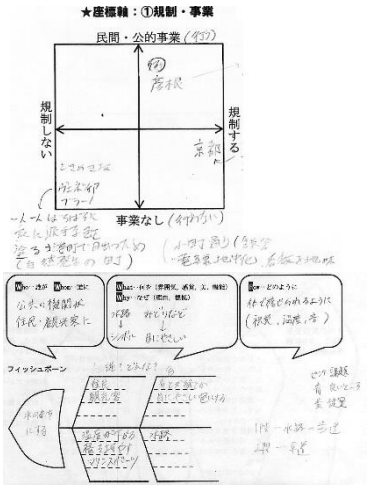
■WS①「地域を題材にしたアートプロジェクト協働構想」の概要

都市の景観はその街にあるシンボルに影響され、各街の文脈の中で形成されます。新たなシンボルによって街は新たな文脈を築くこともできます。その中で美術館の果たす役割は大きいと考えられます。ただし、単なる箱物になってしまえば、その役割は果たされません。どういうアートまたイベントによって、美術館の機能が充分に発揮されるのか、美術館という造形物とそのコンテンツについて、ともに構想することが重要です。ディレクションやキュレーションの能力が今後求められる 21 世紀型の能力と考え、美術館を含む地域のアートプロジェクトを WS①の課題として設定しています。WS①の導入として、アートの市場価値を読解・考察する鑑賞活動を行います。資料提示や価値観を揺さぶる問いにより、多角的多面的思考やアート思考、メタ認知、情意に関わる能力を身につけます。その後、地域のアートプロジェクトを BS（ブレインストーミング）法、KJ 法、思考ツール（レーダー、マトリクス、フィッシュボーン）を用いて、グループで構想します。この WS①によって、参加者のアートのコレクションやディレクション、キュレーション、生活を美しく豊かにする美術の働きについての理解が深まるとともに、地域や社会の創生に参画する意識が高まることが期待できます。

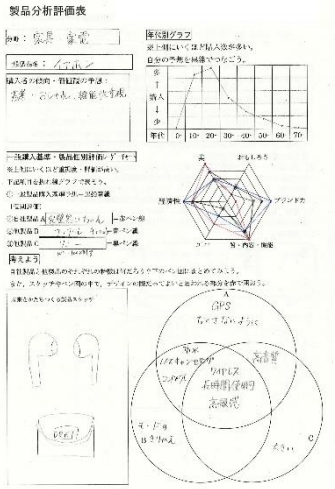
■WS②「製品デザインプロジェクト協働構想」の概要

現代人はたくさんの人工物に囲まれ生活しています。昔から長く使われ、愛用される物もあれば、大量生産大量消費で簡単に捨てられてしまう物もあります。生産者やデザイナーまた美術作家の努力の賜物でありますが、物の LIFE は長短様々で、価値づけも時代とともに変化します。WS②の導入として、伝統的美術品から現代の製品まで、身近な物を比較したり、対話したりしながら鑑賞し、物のよさや美しさを感じ取ります。そして、その機能的なよさや美しさなどについて意見を述べたり、効果的な提言や広告の仕方について理解したりします。その後、人や社会・環境によい製品デザインを BS 法、KJ 法、思考ツール(フィッシュボーン、ベン図)を用いてグループで構想していきます。次に、PC 等を用いてポスターや模型を制作し、プレゼンテーションします。この WS②によって、参加者の主体的に社会に関わり、人や社会によりよいものを提案していく意欲、また協働性が高まることが期待できます。

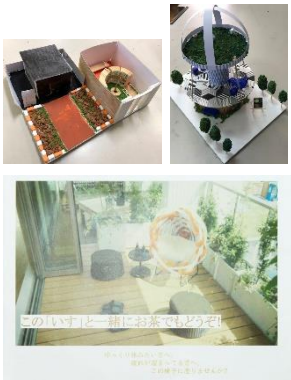
■WS の思考ツール活用・作品例



WS①思考ツール例　上図「マトリクス」　下図「フィッシュボーン」



WS②思考ツール例　中図「レーダー」下図「ベン図」



WS①作品例　上写真「アートプロジェクト模型」

WS②作品例　下写真「イス製品ポスター」

企業・自治体へのメッセージ

- 小学校「図画工作科」、中学校・高等学校「美術科教育」の題材開発や小中高連携に関する共同研究を希望します。
- 産学公連携で「地域創生」の取組を行っております。
- 「地域創生」、「製品デザインプロジェクト」の研究にご協力いただける企業（自治体）を探しています。