

持続可能な社会の探究 I 言語に依存しない情報発信

芸術科（美術） 吉村 雅利

1. はじめに

本講座は、言語に依存しない方法による情報発信の探究である。グループワークで協働力を培い、判断力やコミュニケーション力を高め、グローバルな表現力を磨くことを目標としている。探究の過程で問題を分析して情報の本質を見極め、可視化するアイデアを創意工夫する。「言語に依存しない情報発信」の探究は「見えない情報を見えるようにする」探究である。情報発信は人から人への発信だけではない。身体から脳への情報発信、動物たちの情報発信などにも探究すべき課題がある。

2. 内容

昨年度は探究活動の時間配分を手探りしながら模索したため、調査や問題点の分析に時間をかけ過ぎて問題解決案を視覚的に表現するまでに至らなかったため、今回は解決案や提案が確定する前から図解し具体化しながら探究するようプロセスを変更した。

5月には探究テーマに応じた「班別フィールドワーク」で、スタジアム、駅、ホテル、障害者関係協会などを訪問し取材を行った。日産スタジアムを訪問した3名班は、防災や非常時対策について、車椅子では利用しづらい問題があることに注目し、東京オリンピックに向けて問題点を改善する探究となった。駅をテーマにした2名班は途中から単独活動となったが、視覚障がい者の転落事故について駅の安全性を高め事故を防止する対策を探究することになった。ホテルを訪問したのは、元々3名班が二組であったが、東京オリンピックに向けてのホテル不足対策という探究テーマが重なったため、二組が合体し6名での探究となった。もう一つの2名班は、中途失聴・難聴者協会と東京大学バリアフリー支援室を訪問し、障害者自身への取材を中心にフィールドワークを行い、聴覚障がい者を支援する探究となった。

文化祭では、スタジアム班、ホテル班がポスター展示を行い、駅班、聴覚障がい班はレポートを展示した。文化祭後は論文の完成に向けて問題点を絞り込み、解決案を練り直す試行錯誤をしながら論文の完成と発表に向けた探究を続けた。

3. 実施効果

昨年度の反省を踏まえ、探究活動のスケジュールを見直した結果、効率よく探究活動を進めることができ文化祭での発表時は安心して見守ることができた。コンピュータを使った作図なども予想以上に完成度の高い物ができた。これは視覚化してから問題点を考えるよう探究プロセスを変更した効果と考えられる。

スタジアム班は、前半は「SketchUp」という3Dモデリングソフトを使用して作画をしていたが、専門性が高く活用技術の習得に時間がかかりすぎたため、後半は

「Minecraft」というソフトに変更し作業効率を激的に改善した。「Minecraft」は作画用ソフトではなく、立方体ブロックを地面や空中に配置することで建築物を作るゲームソフトである。このゲームソフトが3D作画に活かされると気づいた発想が最大の成果かもしれない。迅速に3D画像の作成や修正ができるので試行錯誤しながらの建築物の造形シミュレーションには効果的であった。視覚障がい班の探究では、駅でのホームドア設置がコスト的に実現困難であり、改札から乗り場までの移動経路が複雑で駅ごとに異なるため、視覚障がい者を安全にホームの乗り場まで運ぶことのできるロボットカートのようなものを配備する方が現実的だと判った。ホテル班では宿泊施設の不足を補うためにバスや列車のカプセルホテル化、外国人に伝わりやすい案内表示、外国人が好みそうな和風のデザインなど提案を多様化しすぎ、班が合体した副作用とも言えるような方向性のブレが生じてしまった。聴覚障がい班は、耳マークの普及度が低い問題を取り上げデザインの変更を提案したが、障がい者はデザインに関わらず特別な表示を望まない。障がい者を区別することなく誰もが不自由のない社会にするべきだと気づいた。

今回はフィールドワークが有効に活用できたか疑問である。探究活動へのモチベーションアップにはなったのかもしれないが、探究のゴールを短絡的に決定する要因になってしまったようだ。実際の現場で働く大人の視点を学ぶことは有意義なことに違いないが、それにとらわれず現場を知らない高校生の発想を生かして問題に取り組む方がクリエイティブな探究活動になったかもしれない。フィールドワークで体験した大人の話や視点到影響されて高校生の若く豊かな発想が封じ込まれてしまうのは残念なことである。正直なところ2～3年後のオリンピックに向けたマイナーチェンジなどではなく、20年後30年後を夢見たフルモデルチェンジを構想させたかったのだが、現実的な知識が増えると空想力は押さえ込まれてしまうのだろうか。知識が少ないために無数に存在する道の本一本だけしか見えないのだろうか。

4. 今後のために

スタート前からゴールが見えるような道を選ぶことが探究ではない。すでに誰かが作った道を辿ることは学習にすぎない。先が見えず道のないジャングルに道を切り開き前に進むことが探究であり、進んだ先で初めて見えるようになったものが成果である。前半期の活動では関連情報の収集に時間をかけ、簡単に結論や成果を出せそうな問題は選ばず、先の見えない課題に取り組む方が発見の多い有意義な探究活動となるはずである。