

## 第4編 新教科・合科構想

### 第1章 生活デザイン

長谷圭城・吉川裕之・原田美知子

#### 1 創設の意義・ねらい

科学技術や工業、情報と流通の発達により、現代世界の生活スタイルは大きく変化している。気候や地理的要因によって生活の営みのなかでつくられてきた文化も、その影響を大きく受けている。今後の生活文化は、世界的文脈と地域的文脈との相互関係の中で形成されていくと予想される。また、身近なモノづくりの基礎を理解する時に、科学技術や工業生産との技術的なかわりを無視することはできない。それに加え、そのモノが考案された理由、それらを受け入れる時代背景、また普遍的なものとして今まで受け継がれている生活スタイルなど、一連の過程や歴史を通して学ぶことは豊かな生活文化を形成するうえで必要である。

中等教育の3・4年は肉体が完成されつつある時期であり、精神的にも身の回りの美的なことに興味をもち始める時期でもある。椅子のデザインの豊富さからも考えられるように、デザイン機能と身体との関係は深い。身体とデザイン・デザインと社会の関係性を身をもって学ぶのに最適の時期であり、実際の作業を通して思索・表現することの意義は大きい。そこで今回の新カリキュラム作成にあわせ、新科目「生活デザイン」を提案する。

「生活デザイン」は、本校のカリキュラムの特徴である2-2-2制での中学年に、体験的に文化を学ぶ科目である。中等教育の中で、手作業を通してものづくりにかかわる実習教科には、美術、工芸、技術・家庭科などがある。美術、工芸、技術、家庭の重複範囲を再編成し、お互いに協力することで各科目のもつ、ものづくり・デザインに対する授業課題が、生徒達にとりリアリティーをもって深められることを意図する。また、学校教育の場を超え、興味を持って日常の生活文化をとらえなおす機会としたい。

デザイン全般を人間の歴史の表象として見つめ、それらの持つ時代背景を把握することで現代の文化を捉え直し、生活の営みへの先駆の精神を培うことを目標とする。また、この「生活デザイン」での体験が、今後、生徒達が形成していく文化の価値判断基準の一端になることを期待する。

#### 2 カリキュラムと指導内容

1・2年段階で学ぶ美術的基礎、「工創基礎」や「生活基礎」を受けて、3・4年の芸術選択段階で生活デザインを設定した。対象範囲は生活文化のなかでの『衣・食・住』を中心とし、服飾・調理・インテリア・プロダクト・環境・建築デザインから課題を設定する。生徒の発達段階、学習意欲、関心を考慮し、3年では『衣生活・食生活』をテーマに、4年では『住生活』をテーマに各課題を設定する。それにあわせて、3・4年での芸術の選択を2年連続の選択ではなく、各個人の興味・関心に合せ、年ごとに選択できるように配慮した。

3 年：目 標

身近な生活の中でのデザインをとおして文化的認識を深める。

食・服飾をテーマに課題を設定する。

4 年：目 標

生活世界全般の中でのデザインをとおして文化的認識を深める。

住空間をテーマに課題を設定する。

3 授業年間計画表

3年生活デザイン		4年生活デザイン		5. 6年生活デザイン	
4月	ガイダンス	美術科担当	ガイダンス	美術科担当	芸術科と統合 個人制作 進路指導 (工芸・建築・服飾など)
	食と器 器をつくる (陶芸制作)		住居のデザイン (世界の住居・現代) 4 住居モデル		
5月	(制作)	美術科担当	(20分の1スケール) 班制作 (班テーマ決定) (デザイン決定) (スケッチ、図面)	美術科担当	
	(制作)		(制作)		
6月	食のデザイン 四季の器を飾る料理	家庭科担当		美術科担当	
	(調理)		(制作)		
7月	(調理)	家庭科担当		美術科担当	
	(調理)		(制作)		
9月	パーティー料理	美術科担当	発表. 鑑賞	技術科担当	
	服飾デザイン (原始. アジア. ヨーロッパ) 正倉院展鑑賞		インテリアデザイン 正倉院宝物の再現 正倉院展鑑賞 (資料研究)		
11月	バスケットリー (編む. 紡ぐ行為) (紙テープを使って体を覆うもの をつくる) アクセサリーの製作 (錫の鋳込み)	美術科担当	(フィールドワーク)	技術科担当	
	(制作)		(素材研究) (木工制作) (木工制作)		
12月	発表. 鑑賞 小作品を編む	家庭科担当		技術科担当	
	(デザイン決定) (素材決定) (制作)		(木工制作)		
2月	(制作)	家庭科担当	(木工制作)	技術科担当	
	(制作)		(木工制作)		
3月	発表. 鑑賞	家庭科担当	発表. 鑑賞	技術科担当	

## 4 授業の展開例

### (1) 3年授業の展開例

#### ① 食と器のデザイン (美術・家庭科担当) (I期30時間)

I期では、日常の食生活を生活風土・歴史をとおして学ぶことで、食文化の成り立ちと概要をとらえることを目的とする。主に陶器の制作をテーマとして実習をすすめ、最終的に自分でデザインした器に料理を盛り付ける。

今日の日本は、生活に密着した焼物文化をもっている。焼物の歴史は火の歴史ともいえ、焼成温度の克服が陶器の質の向上でもあり、焼物文化の発展にもつながった。また、土器の発明は食料の調理方法を変え、狩猟生活から農耕生活の繁栄へと生活スタイルの移行をうながした。その後の弥生・須恵器 (古代)・磁器 (中世)・陶磁器 (近世) などの技術的な変遷は、大陸文化との出逢いでもあり、各時代の生活様式をつくりあげた。このように、陶器の歴史からは技術と生活の関係がよくみてとれる。その具体例の一つが食文化である。人間の根源的な欲求である食が、器とのかかわりの中で、どのような生活文化を創ってきたのかを楽しみながら体験する。

#### 『食と器のデザイン』－四季の料理を飾る器－

- 1 器について (2時間)
- 2 器のデザインと制作 (陶器) (14時間)
- 3 四季の料理・器を楽しむ (調理実習) (12時間)
- 4 パーティー料理をつくる。自分でつくった器に盛付けよう。(2時間)

#### ② 服飾／ファッションデザイン (美術・家庭科担当) (II期30時間)

II期では、服飾をテーマに課題を設定する。人間は、糸を織り・編むことで布をつくり、身体を覆ってきた。それらは、体を守る機能的な目的から儀式をとまなう集団の象徴・個人の個性的表現へと変化した。

今日の世界では、さまざまなファッションが創造されている。しかし、それらの多様性の源流には各地域のもつ気候・風土によって形成された、独自の服飾文化があることを忘れてはならない。生徒達がもっとも興味をもち始めるこの時期に、ファッションの歴史を知り、身近なものを実際に制作し、ファッションの魅力を体験する。そして創造的美的表現力を養う。

#### 『バスケットリー (紡ぐ・織る・編む)』

- 1 服の歴史 (2時間)
- 2 -織る-をテーマに作品をつくる。(紙テープを使って) (4時間)
- 3 アクセサリーの製作 (錫の鋳込み) (8時間)
- 4 現代の服について、自分達の服装を参考に考える。(2時間)
- 5 編み物で小作品をつくる (16時間)

### (2) 4年授業の展開例

#### ① 住居とデザイン (I期30時間)

I期では、班別に住居・建築モデルを制作する。まず、設定された2種類の課題、『粘土を使った住居モデル』『複合素材を使った建築モデル』から1つを選択し制作をすすめる。先のモデルで

は、まず気候・風土を自分達で設定し、住む場所やその村の大きさなど生活スタイルを構想する。次に、粘土を使った制作方法を土塀・ハン築・日干しレンガの家を参考に自由に考え、制作する。後者のモデルでは、公共建物を考えさせ、木材、針金、アクリル板などを自由に使って制作する。どちらかを自由に選択させることで、一つの教室空間に伝統的なモデルと近代的なモデルが同時に存在し、お互いのグループが制作途中に語り合うことによって、素材の特徴によるデザインの違い、制作工法の違いを体験する。それが人間の生活文化の歴史的な追体験となり、また新しい創作力をおこす刺激的な場となることを期待する。

『粘土を使った住居モデル』 班制作（最大6人）

ー土塀・ハン築・日干しレンガの家を参考とした住居モデルー

- 1 班わけ、自分達で風土文化を構想した村を考える（2時間）
- 2 村に合せた建築方法の構想、住居モデルのデザイン（6時間）
- 3 粘土による制作（20分の1モデル）（22時間）

『複合素材を使った建築モデル』 班制作（最大6人）

ー現代建築モデルの制作ー（木材、針金、アクリル板を使って）

- 1 班わけ、自分達で公共建築を考える（2時間）
- 2 建築方法の構想、建築モデルのデザイン（6時間）
- 3 複合素材による制作（20分の1モデル）（22時間）

② インテリアデザイン（Ⅱ期30時間）

Ⅱ期では、正倉院の宝物に見られるインテリアを製作する。正倉院の宝物には文化的な価値にとどまらず、工法としても興味深いものも多く見られる。それらの工法を学び、実際に再現する。シルクロードを背景に、大陸そして日本の歴史的な文化にふれ、直接自分の手で製作体験することは、フィールドワークとは全く違う文化への働きかけのスタイルである

『正倉院の宝物再現』

- 1 正倉院の宝物の工法に着目しながら資料を研究する（4時間）
- 2 正倉院展・復元会社へのフィールドワークをおこなう（2時間）
- 3 工法の再現を試みる（10時間）
- 4 製作をおこなう（14時間）

<例1>

「沈香木画箱」の再現

～木色と木目をデザイン的に活かした集成板の利用～

<例2>

「四重漆箱」の再現

～引き出しの工夫と漆の発色～