

**CREATIVE
WORKSHOP の
作り方
2020**



発行元 特定非営利活動法人青春基地
発行日 2020年12月25日
お問い合わせ info@seishun.style
ホームページ <http://seishun.co>

NPO 法人青春基地

もくじ

■プロローグ	…03
■私たち NPO 法人青春基地について	…04,05
■作りはじめた4つの理由	…06,07
■6人のクリエイターとWS概要	…08,09,10,11,12,13
■授業のようす	…14,15,16,17
■生徒たちが制作した作品	…18,19,20,21
■生徒たちの声、授業を通して	…22,23,24,25
■クリエイティブWSのレシピ	…26,27,28,29,30,31
■後日談、発見したこと	…32,33
■写真集	…34,35

「こんなことをやってみたい！」
「こう在りたい。」

そんな高校生たちの "will" を耕すこと、
教科や社会課題からではなく、一人ひとりの "will" から始めること。
公立高校のなかで、新しい学びづくりをするなかで、
わたしたちが一番大切にしていることです。

"will" は、隠されていたり、忘れてしまっていたり、
ほったらかしになっていることもあります、
誰もが持っているものだ、ということも、
私たちが大切にしていることです。

そこで、"will" とはなんだろうと改めて考察していくと、
たとえば「志望校」という言葉のように具体的に固まったものではなく
流動的で、抽象的で、そして複数性があるものだと見えてきます。

だんだん、言語だけで "will" を耕すことに
物足りなさを感じるようになりました。
実際にまちあるきをしたり、コラージュワークをすると、
言語でのコミュニケーションや、彼らの第一印象とは
まったく違う感性や創造性がキラリと光ります。

言語化されるもつと奥深く。
イメージや匂い、感性や直感のようなもの。
言い換えると、「非言語」や「身体性」を通じた学びを
もつともつと試みたいと考えるようになりました。

そこで生まれた第一弾が、この「クリエイティブワークショップ」です。
教室のなかの、限られた時間のなかで、
どうしたら高校生たちの創造性をひらけるのか。
そんな試行錯誤を共有したいと思います。



■ WHO?

生まれ育った環境をこえて、一人ひとりが想定外の未来をつくる

Going beyond your upbringing: within You, In nite Future.

こんにちは、NPO 法人青春基地といいます。私たちは、こんなビジョンを掲げて、全国の公立高校のなかで学校づくりに取り組んでいます。時代が変化するなかで、浮き彫りになっている子どもたちの自己肯定感や well-being の低さ、本音や対話が生まれにくい "潜在的孤立" にある関係性、多忙化や余白が生まれにくい学校組織のシステムの限界をうけて、「教育の再定義」にむけて、現場に入って実践し、探究しています。



近代の発展のなかで、できがぎり平等に、取りこぼさずに育てることを可能にしたシステム。社会的に "あるべき姿" に到達した成人へと育てるために、子どもたちは大人たちから段階的に教えてもらう。教育とはその「準備期間」と言えるだろう。



生成とは、自ら生み出されること。人や世界との関わりや経験のなかで、どう在りたいか、何をしてみたいか、自分自身で考えていく。一人ひとりの固有性から学びが生まれるため未来が予測しづらく変動的。パティユやベンヤミン、ドゥルーズが教育哲学の源流にある。

■ WHERE?

開催場所：東京都立第一商業高校

場所：東京，代官山（渋谷区）

科目：ビジネス基礎（東京のビジネス）* 必修科目，商業科設置科目

対象：高校1年生6クラス（約200名）

時間：3週間（1コマ×3回ずつ＝18コマ）

※普通科，総合学科では、総合的な探究の時間でぜひ実施ください。

■ WHAT?

ここ都立第一商業高校では、2017年から三ヶ年の連携協定*をむすび、新しい学びづくりを進めていこうと学校改革を行っています。入学希望者数の減少や、多様化する生徒たちの状況、検定取得を重視してきた商業教育の限界をうけてこの3年間、PBL (Project Based Learning) を導入し、1～3年生全学年で新たなカリキュラムづくりを進めてきました。

この授業は、その1年生の授業の一部。1年生の授業は、「会いたかったあの人に会いにいこう!」というもの。半年間をつうじて、一人ひとりが興味や好奇心を広げるところから始まって、実際に自分たちで企画書を書いてアポを取り、インタビューに行きます。ちなみに2年生になると、「マイプロジェクト」と言って、一人ひとりの興味関心から「やってみたいこと＝プロジェクト」を生み出し、実際に取り組んでみるという年間プログラムを実施しています。

そんな高校生たちの "will" から探究を深めていくカリキュラムづくりを進めるなかで、もっと will を引き出し、深めていくことはできないか、と始まったのがこのクリエイティブワークショップ。次頁にて、その背景をもう少しご紹介いたします。

* 現在、変化から文化が生まれるフェーズづくりのため、3ヶ年から5ヶ年へと2年の延長が検討中です。

作りはじめた4つの理由

①学校に来てくれる人は、 いつも「特別」で「すごい人」のままでいいの？

初めの動機はここでした。

学校で出会うひとが、多様になったらいいなあと思いつつ、一回きりのゲストトークには物足りなさがありました。まずは複数回来てもらえたら、2回目からは、ちょっとお茶目なところとか、本音がこぼれるかもしれない。御礼を言わなくちゃいけない「えらい人」ではなくて、面白くてもっと話したい「たのしい人」になるんじゃないかと考えました。もっと言うと、話を伝えてもらうだけじゃなくて、そのひとの世界観の中へ入ってみたり、生徒たちからも伝えたりしたいと思いました。

②「つくる側」に立ったとき、 初めて思考が回転するんじゃないか。

学校の中は、まだまだ既に決まっていることや正解を、教えてもらうことがほとんど。今日なにを学ぶかも、何時に授業が始まって終わるかも、子どもたちは決められません。外から内へというアプローチが常です。でも自分自身の内から外へと表現したとき、つくる立場に立ったとき、やっと他人の苦労も、醍醐味も味わえるんじゃないかと思えます。消費側に止まることなく、つくれることを知り、つくる楽しさを知ったとき、その人の創造性は無限だなあと思えます。それは自分は「こんなことがしたい」「社会にこんなものをつくりたい」と思える究極のシティズンシップ教育でもあると思います。そして今や、作ることは特別なことでも、お金がかかることもありません。音楽も映像も無料でつくれる時代だからこそ、もっと彼ら・彼女たちに「つくる」を特権化せず、どんどん渡してみたいと思いました。

③探究、広がっているけれど、 「身体」や「非言語」がおいてきぼりだなあ。

新しい学習指導要領改訂もあり、今、全国の高校に探究学習が広がっています。同時にそれぞれが悩み、試行錯誤もしています。なかでも共通して聞こえてくるのがこんな声。「生徒たちがやってみたいことを自由にしてほしいけど、それが見つからない生徒が多い。」「やらされ感がどうしてもある。」「好きなことをさせれば、なかなか社会に繋がらない、狭い問いが多くなってしまう。」「子どもたちの"will"を引き出すことに、かなり苦勞が見えます。

私たちは、様々な事例を研究・実践するなかで、"will"を引き出すために、今の探究に足りないのは、「非言語」や「身体性」が伴った自己内省や対話なんじゃないか、という仮説を持ちました。現場を覗くと、日本語だけでなく英語や複数の言語を扱ったり、キャリア教育と結びつけた探究もありますが、「心と頭」だけじゃ足りないし、とりわけ「頭」だけを使いすぎかも！

④上手い／下手が生まれちゃう「技術」ではない 「つくる時間」ってどのくらいあるだろうか。

こうして、非言語や身体性を扱った学びについて考えていくと、美術や音楽、体育の授業が思い起こされますよね。でも特に芸術科目は、「私は絵が上手くないから苦手」など苦手意識を持たれやすい科目でもあります。だからこそ、技術や技法にとらわれず、「上手い／下手」「正しい／正しくない」ではない制作や鑑賞が生まれる授業をつくりたいと思いました。

イラレ編：

みんなの好き！を伝える ZINE づくり。

A 組

アーティスト・菊池香帆

プログラム：みんなの好き！を集めて、1冊の ZINE を作るワークショップ。「冊子づくり魅力は、ズバリ、一冊作ってしまえば、それを片手に色々な人に会いに行けることだと思います。指先でつながる世界とはまた一味違う世界を、一緒に体験しよう！」そんなコンセプトをもち、Adobe の Illustrator をつかって、自分の好きな推しやアーティストから好きなモノの紹介など A4 見開き 2 ページ分、自由にデザインに取り組みました。



プロフィール：ギャップイヤー中。大学休学中の去年の冬に、東京からベルリンまで飛行機を使わない 53 日間の旅をしました。旅から帰ってきて、みんなに旅のおみやげ話をしていたら、ふと冊子にまとめたほうが、より深く旅の体験を伝えられるし、忙しい人にも遠くに住んでいて会えない人にも、自分の知り合い以外にも伝えられるのでは！？と思い『53days』という冊子を作りました。https://53days.stores.jp/

スケジュール

- DAY1 **ライフストーリー & ZINE のテーマ決め**
どうして旅に出たのか。環境問題や ZINE づくりについて。そしてどんな好き！を紹介したいのかテーマを決めました。
- H.W (ZINE のデザイン絵コンテを描いてくる)
- DAY2 **画像アップの方法 & 触ってみる**
- H.W (使いたい画像や文章を決めておく)
- DAY3 **イラレ使い方 & 編集**
初めての Illustrator だったので、もう一度使い方レクチャー。
- 放課後 (もっとやりたい人たちは、イラレ編集)

サウンド編：

音を採取して、物語をつくろう。

B 組

都市音楽家・田中堅大

プログラム：身の回りから音を採取して、サウンドをつくるワークショップ。「秋・16 歳・通学・好きな色」のいずれかのテーマを選び、まずは一週間かけて音を採ってみる。それからスマホの簡単なアプリを使って、音を重ねることでサウンドをつくりました。一般的に音楽づくりには、リズムやコード進行などルールや技術が必要になることもあり、つくることのハードルが高くみられがち。もっと気ままに、誰もがつくれるものとして、音楽づくりをしたいというのがコンセプト。



プロフィール：1993 年、東京都生まれ。都市の現象をていねいに観察し、都市の環境音と楽音を組み合わせることで、音楽やサウンドアートを制作している。慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科での研究後、ベルギー王立芸術アカデミー主催の European Postgraduate in Arts in Sound に在籍。

スケジュール

- DAY1 **ライフストーリー & 質問 & テーマ決めワーク**
音楽と出会ったきっかけや、向き合ってきたことについて。
- H.W (音を採取してくる)
- DAY2 **編集方法を伝える & 編集**
アプリの使い方を伝えて、採取した音を重ねてみた。
- H.W (サウンドを作り込む)
- DAY3 **鑑賞ワーク & ジャーナリング**
最後の授業には、音質のよいスピーカーを持ってきてもらい、作品名と作者をあえて伏せて、みんなの作品を鑑賞。

映像編：

みんなの好き！を15秒の動画で表現。

C組

映像クリエイター・鬼木翔平 & 木下怜

プログラム：みんなの好き！を15秒間の動画で表現するワークショップ。推しから、アニメやスポーツ、モノまで、テーマは自由。それぞれの好き！を決めたら、その理由を深掘りして、自分自身と向き合うところから始めました。そして写真や動画などの素材を集めたらスマホのアプリを使って、いざ編集。ちなみに15秒とはTikTokの最大秒数。さすがの生徒たち、一瞬に表現をぎゅーり詰めていくことに随分慣れている様子。動画編集も慣れた手つきでした。



プロフィール：上：1996年福岡県生まれ／下：1997年兵庫県生まれ。映像制作チーム「Filmines」共同代表。映像制作を通じて、人が誰しも持っている「想い」を掘り起こし、表現するチーム。作品を通じて、見てくれた人たちの「好奇心」をも引き出すクリエイティブを目指している。



スケジュール

- | | |
|-------------|--|
| DAY1 | ライフストーリー & 質問 & 好き！を見つけるワーク
平日は企業に務めながら映像制作をはじめたきっかけや、福岡のヤンキーだったという高校時代まで。 |
| H.W | (動画の構成を考えてくる) |
| DAY2 | 映像編集の方法 & 実践
編集における視点やこだわりのシェアをしつつ、生徒たちは絵コンテを書いてみたり、編集したり。 |
| H.W | (作品の完成) |
| DAY3 | 動画の鑑賞
取えて制作者の名前を伏せて、クリーンにて映像鑑賞。でもなんとなく誰か分かっちゃうくらい、好き！に溢れていた。 |

写真編：

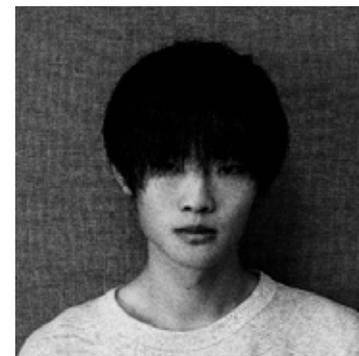
「写真を撮る」って何だろう。

D組

フォトグラファー・能祖杏乃介

プログラム：「写真」って何だろう。普段何気なく撮っているもの、スクショやメモ代わりに使うもの。毎日スマホを触る私たちにとって、身近で当たり前な存在だからこそ、その写真という存在や見方をもう一度捉え直してみることに挑戦したワークショップ。

今回は「かたち」に焦点をあて、校庭に出て撮影したり、お気に入りの一枚を選んで考察を深めたりと、ひたすら内省。いつもは通りすぎてしまいそうなことにも「問いかけ」をしてみると、今までは気づけなかった視点が見えてきました。



プロフィール：1997年北海道出身。大学在学中に写真記録集「MARKING Vol.1」を発刊、個展「視点・Point of View」を開催。自身の造語である「monominimalism」の視点から写真的活動を展開。また新型コロナウイルスによる芸術機会の喪失に対抗した「SozoU PUBLISHING」の代表として、様々な作品の創出や発掘にも取り組む。<https://www.kyonosukenoso.com>



スケジュール

- | | |
|-------------|---|
| DAY1 | 自己紹介 & さっそく校庭で撮影！
簡単に自己紹介をしたら、スマホを片手に校庭に繰り出してそれぞれの視点を写真に収めた。 |
| H.W | なし |
| DAY2 | ライフストーリー & 質問、写真の選定
趣味の溪流釣りから高校時代のバンドエピソードから作品まで。 |
| H.W | (選定した写真を送っておく) |
| DAY3 | 写真の鑑賞 & リフレクション
なんとか1人1枚に選んだ写真をじっくり鑑賞。お気に入りのポイントや写真に込めた思いを言語化して、みんなで共有した。 |

XD 編：

オリジナルの EC サイトをデザインしよう！

E 組

インタラクティブデザイナー・千歳慎

プログラム：XD とは、ホームページやアプリの UI/UX のデザインソフトのこと。まずは、どんなモノを打って見たいのか妄想するところから始めて、古着屋さんから小物の販売まで、自分の好きなモノたちを売る EC サイトを無料ソフトである <Adobe XD> をつかって、デザインしました。自己表現というよりは、「伝わるデザイン」が意識される分野ではありますが、結局、生徒たちの好きが溢れることになりました。

プロフィール：神奈川県出身。現在東京在住。昭和女子大学非常勤講師。猫を飼っている、愛猫家。フリーランスで、ウェブデザインなどの仕事を行っている。趣味は、スノーボード・サバゲーなど、とにかくアクティブ。コーヒーを入れることも得意。将来の夢はコーヒー屋さんをひらくこと、最近は大學生と起業出来たら面白いと考えている。



スケジュール

- | | |
|------|--|
| DAY1 | ライフストーリー & 質問 & テーマ決め
デザイナーとして生きることになった経緯から私生活まで。 |
| H.W | (なにを売りたいか妄想してくる & 画像を収集) |
| DAY2 | XD の使い方 & 触ってみる
Adobe XD の使い方を説明したら、早速制作開始！ |
| H.W | (画像を収集) |
| DAY3 | XD をつかって制作
PC を触ることも珍しい時間だったので、引き続き制作の時間に。それぞれかなり熱中してました。 |
| 放課後 | (もっとやりたい人たちは、さらに編集) |

音楽編：

妄想番組のオリジナルジングル制作！

F 組

ミュージシャン・澤井環

プログラム：Youtube や Podcast の妄想番組を企画して、オリジナルのジングルを制作するワークショップ。ジングルとは番組名のタイトルコールなど、番組最初に流れる 10 秒程度の音楽のことです。スマホの Apple の無償アプリ「GarageBand」をつかって、①リズム、②メロディ、それから③タイトルコールの録音の3つの役割にわかれて、アプリを触ってしながら、チームで制作に挑みました。出来るだけ自由に、自己表現をしてもらおうとジングルを選んだ。

プロフィール：大阪出身。deronderonderon ポーカルギター。小学生の頃から音楽に触れる日々を送り、中学生の時に作曲を始める。学生時代には、ROCK IN JAPAN などのフェスにも出演。いろんな葛藤のなかで、大学卒業後は演者ではなく、音楽業界の裏方として生きていくことを決意。(ただしバンドは働きながら続けている。)趣味はラジオ、読書、プロレス鑑賞、食べること。
<http://deronderonderon.com/>



スケジュール

- | | |
|------|--|
| DAY1 | ライフストーリー & 質問 & テーマ決め
音楽と出会ったきっかけから、生い立ちまで。 |
| H.W | (妄想番組の企画づくり) |
| DAY2 | GarageBand の使い方 & 触ってみる
リズム、メロディ、録音に分かれて使い方を簡単に解説したらいざ編集！ |
| H.W | (音楽づくり) |
| DAY3 | GarageBand にて音楽制作
引き続き音楽づくり。録音したり、新しい音を入れたり。 |

プライベートな話には、いつだってワクワク。



解説：第一回では、全てのワークショップでゲストの皆さんのライフストーリーをお話していただきました。「副業としての動画制作、しんどい時とかありますか?」「音楽をはじめたキッカケはなんだったんですか?」「付き合うときに大事にする性格と顔の比率は?」など、いろいろな質問飛び交っていました。

仕事のこだわりには、集中!



解説：写真編では、ワークショップ1回目から撮影のため、校庭にくり出しました。「かたち」を撮るというテーマに悩みつつも、普段は目にもつかないようなホースや銅像、校庭に植えられている木々を写真に収めている生徒もちらほら。「ここから見える代官山、異世界みたい・・・!」なんて言う言葉も出てくるなど、不思議な時間を過ごしました。

聞くよりも、動く!

刻むリズム、合わせる呼吸



解説：こちらは音楽づくりの宿題に3時間かけたというチーム。教室のなかがうるさかったため、外に出て、最後の仕上げのタイトルコールを録音中。足でリズムを刻んで、呼吸を合わせています。その集中っぷりは、外から写真を撮っても全く気づいてくれないほどです。

録音中のひとコマ



解説：第二回以降は、それぞれの作業時間。写真を選んだり、音を録音したり、編集アプリをいじったり。授業に参加してくれたメンターの方が、教わる時間じゃないけれど自習でもない、先生はいないけど、生徒が勝手にどんどん学んでいく、不思議な時間だと言っていました。

教わらないけど、自習でもなくて。

生徒たちの作品集

サウンド & ジングル編

一部になってしまいましたが、生徒の作品をインスタ

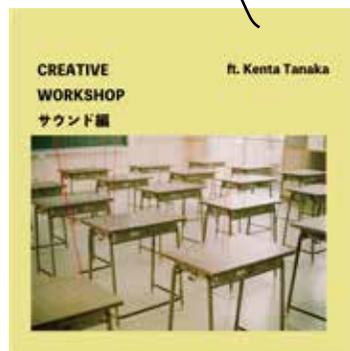
にて紹介しています。@seishun_kichi で聴きながらどうぞ。



SEISHUN_KICHI

企画名：『商業生の一日』

学校のなかでしか聞こえてこない音が、エモいです。パチパチと聞こえる音はなんと算盤を弾く音。こんな音が日常なのかあとと思いました。



企画名：『People on the way to school』

1週間の間で、スマホで採ってきたとは思えほどの様々の音をつかって、丁寧に作り込まれた作品です。高校生の朝の通学の様子が、その気分まで伝わってくるような作品だと感じました！



企画名：『WOW!』

初めは遊び半分でレコーディングしていた声をそのまま使っているのが印象的！うるさくて、明るくて、彼女たちらしい作品でした。



企画名：『ナイト・ルーティン』

今っぽい企画名！この作品もですが、録音した声質を変えるのが人気の様子でした。



企画名：『memories』

この不思議な音はなんの音なのでしょう。懐かしいような、"今ここ"とはちょっと違う時空に流れていくような掴みきれない感覚になりました。

最後にはゲスト田中さんに『November 1B』と題して、1年B組35名が採ってきた音をつなげて、一つの作品もつくっていただいています。そちらも是非聴いてみてください。



企画名：『untitled』

軽快なリズムは、ボールペンやペンをつかって叩いてるそうです。それに最後のきゅって音、気になります。



企画名：『土日にあなたも撮りたくなる、フォトアカデミー』

ゆるーいタイトルコールも、その後につづくメロディもかなり最高です。



企画名：『音を学ぶ WONDERFUL DAYS』

音楽がかなり好きな男子の作品。「普通の授業は寝てるのに、熱中しちゃって…」と先生も呆れるほど。なんとジングルだけでなくMCも入れて、尊敬するアーティストの曲を完コピして歌い上げてます。

https://www.instagram.com/seishun_kichi/

生徒たちの作品集

写真編

一部になってしまいましたが、生徒の作品をInstagram
写真編では、ゲスト能祖さんによるコメントも掲載

にて紹介しています。@seishun_kichiで聴きながらどうぞ。
しました。みなさんは、どんなことを感じましたか。



SEISHUN_KICHI

CREATIVE WORKSHOP
写真編



『夏空』

一般的に空を撮るといふ人はありふれていて、それは空というものに潜在的にある魅力、光自体の魅力があるからなのかもしれません。太陽という唯一の光源により得られる光によって地球のすべては生かされ、僕らはそれによって動かされています。その光がない限り音楽や絵などの芸術も、特に写真という媒体そのものが成立しません。

この写真では、下側にある雲によって僕らの世界と空が分断されて、あるはずのない空の"かたち"がえがかれています。写真を撮るといふことはもしかしたら、ある世界を分断し、見えるものを制限する力が込められているのかも。

CREATIVE WORKSHOP
写真編



『ヒヤシンスモドキ』

この花の"かたち"は遠くから見ただけの丸かもしれないけれど、このように接近して写真に取り込むことで、ただ丸いわけではなく、多くの花弁が合わさって丸いものと捉えていただけなのだと気付かされます。

写真は、見る人の物質自体の見方を変えさせる力があります。それは時に情報印象操作、フェイクニュースにも使用されるほど、力強く、それでいて驚くほど静かな媒体です。この写真からも、そんな力強さを感じました。

CREATIVE WORKSHOP
写真編



『帰り道』

実際には見えているであろう看板の内容をあえて消し、夕暮れとのコントラストに重きを置くことに成功しています。

一見何が書いてあるのかが気になる「看板」というものが、一種の単なる"かたち"として表現されている部分に撮影者の力強い意図と表現の深さを感じ、写真という媒体から意味を削ぐことによる"かたち"の現れを思いました。

CREATIVE WORKSHOP
写真編



『盗撮』

写真が他の"芸術"とよばれるものと大きく異なるのは、元々あるものの中から何かを選び出す「選択性」があることだと思っています。もしかしたら自然音のサンプリングと似ているかもしれないけれど、自分自身が何を思い「物質」を捉えたのか。その過程こそが"芸術"たる所以であり、写真の魅力でもあるのではないのでしょうか。

この白い像を写真に撮ることで、この物質を選択し、自体ですでに完成しているものに新たな認識や"かたち"を吹き込むことで、写真が生まれる。写真の可能性を感じさせる一枚だと思いました。

https://www.instagram.com/seishun_kichi/

生徒たちの声

サウンド編
ft. Kenta Tanaka

Q: 三日間をとおして感じたこと・考えたこと。

生徒たちの声や
感じたことを、
直接ワークシ
ートから抜粋して
紹介します。→

音は単作音でも重ねたう、想像でも物語が
生まれると思いました。
音は自由だなと思いました。
日常の生活でも音を出して楽しんでみたいなと
思います。

一週間ずっとは、サウンドのことだけ考えてたという楽しかったです。
またやりたいです。

今まで音について考えてみたことは
ないが、この先考えようとも思ってたこと
はないが、たまたま音をつくらせてみて、
考えてみるのも楽しいと思いました。

普通に耳が聞こえる私にとっては音の空間
というのが好きで、毎日のように何かしら
音を聞いて生活しているけど、その日常的な
音をまた改めて録音するというのが意外と
難しかったけれど、新しい体験で
楽しかった。

音というのは、113人なやりかたがあるのだと思った。
音を作るのは少し難しかったです。
「水の音」というテーマでも、113人な音があるし、
水の音だけでなく、鳥のさえずりとかも入れたら、
人の音とかも入れたらなると、ものすごく難しいなと思いました。
でも音というのは、113人な事を考えさせてくれる人間にとっては
かけがえのないものだなと思いました。

音はすぐやただけではなく、

みじかな音1つ1つでどんなXロフィーでし
つくるということがわかりました。

また、その1つの音を作るのは、それ
だけ難しい音も、身近で作る事が出来る
という事を知りたかった感動しました。

私のといた音がこんなふうになるのは思わな
かった。

日常の音からでも、音はうまれ、
それを対して子にエ、で、「音=楽=たは子
ことを知りたかった。
もっとすごい音を作りたいなと思
っています。

写真編

ft. Kyonosuke Noso

生徒たちのジャーナルより

Q: どうして、
その写真を選んだの?

○校庭の隅に咲いていて、あまり人の目に入って
いなかったけれど、とてもカラフルで
きれいだったから。

○調べるにこの花は「ランタナ」で、色が「ピンク」
ん変化していく花だ。た。
和名は「七変化」。

学校の裏にいたから。

世の裏に生きている者と、学校の裏、コナが重なり、
見えたその興味があった。

少し汚れているが見える。カラスがゴトとあたる=汚い

この汚いの組み合わせが面白い。

汚いけど生きている

コロナの影響で短い夏休みだったけど
その中でも印象的な思い出で
してきれいな写真だったから。

写真を自黒にする事によっていつもと違う世界観
が下った。

斜めに撮る事により、見上げている感じをとりた
がた。

学校でとっている感じを消すために自黒にした。

この写真を見て、「オーキーク・デイト」を感じた。

彫刻という美術作品を撮った

遠くから撮ったと何か
変な感じがした。

前から撮るとより盗撮感か
けるから、むしろ撮る方がエロい

こだけ切り取ると、人気のない場所だったので
植物が多く育ち、別の世界線が見えたからです。
少しだけ下から上に見上げるようにして
「ムンジョウ」感があると思「こういふとリ」がたを
しました。

Q: 三日間をとおして感じたこと・考えたこと。

写真の撮り方が変わりました。前は同じような
風景や物ばかり撮っていたり見たりの撮り方
が多かったけれど、今は注目するものに
なりました。

写真に写るとして、いつも見ている景色が変わ
た視点で見ることになり見えなかつた事や、
新しい景色が見えてくるのが分かった。

いつも自分が見ている学校でも、他人の
目から見たら、別の世界を見ているようでとても
ふざけに感じた。

他人の撮り方、何が撮られてるのか、
どうしてこの撮り方をした理由とか、
その人の考えや撮ることに込められた
思いが伝わった。

今まで写真撮る時に何を考えて撮っていたのかとは
考えずに撮っていたけど、最近は自分がこの時
どうして撮ったのかを考えるとたくさんの
思い出がでてきて考えるのが面白いなと思った。

まず、一日目に校庭に写真を撮りに行った
とき、行ったことのない場所に行ったり、
じつと撮りを見ることが無かったから、
すごく良い体験だったと思う。

授業づくりのレシピ

※6つまとめてご紹介！

材料

今回の数（ご参考までに）

・ワークシート	…計 15 種類ほど。A4 または A3、白黒。
・付箋 (75 × 75mm)	…沢山。オンラインの場合は Miro で代用。
・筆記用具	…適宜、少々
・予算 (ゲスト謝礼)	…ひみつ (これが標準化してはいけなくて自戒を込めて)
・予算 (備品購入)	…イヤホンジャックの変換、バインダーなど
・PC 各種ソフト	…Adobe Illustrator, XD ※ XD は無償
・スマートフォン各種アプリ	…GarageBand, Audio Editor など※課金なし
・生徒のスマートフォン	…1 人 1 台
・学校の PC (+ インターン生たちの PC)	…生徒の人数分またはグループ数分

0.

チームで " どうしてやるの？ " を対話する。

まずは、クリエイティブ WS をやりたい背景や目的、妄想や野望についてチームの中で対話します。私たちは、「3 年目となる 1 年生向けカリキュラムを、ゲストの話や話を聞くだけでなく、一緒に作るかたちにしたい」「コロナで外に出て学ぶ機会も減っているから、出来るだけ生徒に新たな出会いと体験を届けたい」などと、話していました。

ポイント 実際の準備が始まると、慣れないことにバタバタ。あとでズレがあると軌道修正大変。ここできがっかり共有 & 共感していることが重要です！

1.

ゲストと " どうしてやるの？ " を対話する。

ゲストが決まったら、私たちのビジョンや生徒の様子を丁寧に共有したうえで、ワークショップの目的について対話しました。今回だと「出来栄や綺麗さではなく、「つくる」ことの楽しさを感じてもらいたい」「表現を通して "will" の発見や自己表現をする時間になりたい」などです。ゲストの制作との向き合い方から、大切な視点を教えてもらうことも多くありました。

ポイント よく知っている相手でも忙しい相手でも、気を使ったり、通り過ぎずにちゃんとビジョンを伝えて、「どう感じる？」と価値観を共有すること。

2.

コンテンツを詰めていく。

ゲストと価値観を共有していると、「こんな感じの授業は、どうかな！」と自然とカタチが見えてきます。授業前の打合せはそれぞれ計 2～3 回程度。2 回目以降では、制作の役割分担をして、タイムラインやロジを詰めたり使用ツールを定めていきます。今回は生徒全員分の PC が用意できなかったため、生徒のスマホを使用。結果として、放課後や授業終了後も勝手に制作できて便利でした。なお広告表示が出る限り少ないアプリ選ぴと、COVID-19 の影響で短縮授業が続くなかで、Wifi の接続やアプリのダウンロードといった機材準備を授業中にいかにスムーズに進めるかといったロジに苦労がありました。またワークシートも、ゲストごとに話し合っ制作。言葉づかいやフォントをラフでポップにしたり、なるべく生徒が自由に書けるように余白を大事にしたり、自由度があるかどうか確認しましょう！

ポイント 生徒たちを「信じて待つ」ことを忘れないこと。生徒にも初めての経験なので、つい手取り足取りしたくなりますが、出来るだけ制作に枠組みや制限をかけないようにと、かなり意識しました。

ポイント 初めから作りきらないこと。なんせ初めてづくしなので、生徒の反応をみてみなければ分からない！全体の方向性や大枠は落ち着きつつも、大胆に 2、3 回目の授業タイムラインは白紙のまま進めて本当によかった！

3.

第一回目の授業では、ゲストのライフストーリーを伝える。

いざ、第一回目の授業を実施。自身の高校卒業ぶりの訪問だというゲストも多く、そわそわスタート。当日は、授業時間に加えて前後 1 時間ずつ時間を押さえてもらい、最終打合せや振り返りもしっかり実施しましょう。第一回目の授業では、6 つのワークショップ殆どで、まずはゲストのライフストーリーをお話してもらい質疑応答を実施。制作や仕事についてから、その原点、高校時代の様子まで様々です。「クライアントの要望でむちゃだな、と思ったことある？」といった仕事への鋭い質問から、「恋人とどうやって出会ったの？」というプライベートな質問まで行き交ってました。ただし授業中の様子はクラスごとでバラバラ。ゲストの話や話を聴いているのか聴いてないのか分からないクラス。ライブみたいな盛り上がを見せつつ、質問はあんまり出ないクラス。真剣すぎて静けささえ感じるクラスなど、初回から個性爆発！こりゃ、どうなる？

ポイント スライドには出来るだけ写真を入れてもらい、ゲストの世界観を見せられるようにしました。「教える」より「共有」というスタンスがいいかも。

4. 授業後に、みんなでふりかえる。I

嵐が過ぎ去ったあとのようで、どっと疲れを感じますが、場をつくった全員で振り返りをしましょう。私たちはいつも、①今日の感想、②生徒の様子、③自分自身について、の三つの観点でじっくり対話しています。

その後に、いざ来週どうしよう！と作戦会議を始めます。今回は「時間が短すぎる！！」「これは、果たして3回で終わるのか?!」「アプリの使い方に時間が消えていく！」などを踏まえて、授業の内容を見直し、作り直していきました。ロジだけでなく、生徒自身の考えを深められるような工夫や、没頭できる作業時間を極力確保できるように、と反映させていきました。写真チームに至っては、ゼロから作り直したほどでした。

ポイント このふりかえりは、ゲストと学校チームが「一緒につくる」大事な時間です。熱の冷めぬうちに、見えたことを棚卸しましょう！

想定外 ICTの壁が案外分厚い…。Adobeの無償ソフトを学校PCに入れようとしてもセキュリティが強すぎて出来なかったり、生徒が使える校内Wifiがないためにインストールに時間がかかったり、公立高校での最初の一步には時間がかかりました。ただ一度できれば、その後の応用の速さはさすがデジタルネイティブな生徒たちです。助かった！

想定外 とかく時間がぜんぜんない！ライフストーリーが盛りすぎたり、非日常の空気が押し寄せて、最後駆け足になったり、大幅に予定から内容をその場で削ったり。制作物ごとに使用するツールの共有など、技術系の共有に時間を使うことに苦労しました。

ポイント QRコードが便利。使用アプリや素材の格納フォルダは、QRコードにしてドンドン生徒に共有。事前にダウンロードしてもらいました。ちなみに宿題はあまり出さないがモットーなので、今回はイレギュラーです！

5. 第二回目の授業では、さっそく制作開始です！

あっという間に、2回目の授業です。ゲストから映像や音楽などそれぞれの表現をするとき大切にしている視点と、アプリの使い方を教えたら、制作開始です。実際の様子としては「Apple IDが分からなくてアプリを入れられない！」「写真が取り込めない！」といったツールトラブルであたふた。ただツールを手にするやいなや猛スピードで制作に取りかかる生徒も多く、まさに想定外！！な2回目でした。最後の回に鑑賞をするワークショップでは、作品の完成は納得がいくところまでやれるように宿題に。最後に提出方法を伝えました。

想定外 生徒たちは「プリント書いてきてね！」の宿題はぜんぜんやらないけれど、サウンドを採ってきたり、素材を集めたり宿題はどンドンやってきてくれました。あとで聞くと相当熱中していた生徒もいたようです。

ポイント 全体で全てを教えると時間が消えていくので、ツールの使用方法はプリントにして参考として配布。

想定外 とはいえ、アプリやソフトの説明書は全然読んでくれませんでした。あんなに丁寧に作ったのに…。でも言われてみれば、家電の取説なんて読まないですもんね！

6. 授業後に、みんなでふりかえる。II

1回目と同様に、授業後に振り返りをします。「つくることに苦手意識をもつ生徒もいるかと思ったけど、みんな作ったね！」「話はぜんぜん聞いてないのに、作り始めたら止まらないね」など。詳しくは別ページの後日談をお読みください。

想定外 授業前はそわそわしてしまって、時間があるはずなのにいつも全員がお昼をスルー。すごくお腹が空く時間でした（笑）

ポイント 制作が始まると、熱中したり、ぐんぐん進む生徒たち。悩んでいるときは色々お話ししつつも、端からみても何やってるかよく分からなくても、見守り、待つが大切そうです。

7. ラスト！第三回目の授業を実施。

最終回となる三回目の授業では、生徒たちが制作した作品をお互いに鑑賞し合います。いい音でサウンドが聴けるようにスピーカーを搬入したり、教室を暗くして、プロジェクターに映像を投影し映画館ムードにしたり、それぞれ工夫をこらしての観賞会。また授業の最後にはジャーナルを使って、3回の気づきや振り返りの時間を設けました。

なおPCでの作業であったAdobeのIllustratorとXD、そしてジングル制作のワークショップは他と比べて操作が複雑で、Adobeの場合だとPC自体が生徒にとって不慣れだったため最終日も制作の時間としました。

ポイント 作品を鑑賞するときは、「誰がつくったか」に影響されてしまうので、敢えて名前を伏せて共有すると、先入観を持たず、ニュートラルに作品を感じることができます。

想定外 作品の共有もなかなか面倒…。スマホの場合は、Google Driveを使ってもMP3はアップできなかったり、映像はデータサイズが重くて大変。結局、iPhoneのAirDropが大活躍でした。いずれにせよ、どのクラスもその場であれこれ臨機応変しながらの対応となりました。

8. 授業後に、みんなでふりかえる。Ⅲ

3回目のワークショップが終わったら、まずはみんなでその余韻に浸りましょう！3回を通して感じたこと、生徒の様子や作品のこと、言葉にならない思いも含めてみんなで共有。ワークショップの垣根を越えて全員で対話します。ゲストの方にはもちろん、サポーターとして参画してくださった方々とも、付箋を使って意見交流を行います。色々な視点が出てくるのもこの振り返りの醍醐味なのです。

想定外 話しても話しても、ゲストも私たちも話が尽きない振り返りとなりました。ワークショップ終了後も余韻が数週間以上つづくこととなりました。

9. 放課後を開放！自由にやりたい生徒たちへ。

最終週の放課後は、ワークショップの続きをやりたい生徒たちや、ゲストとお話したい生徒たちのために、ゲストに残っていただき教室を解放しました。なんとなく来てみた、けれど、なんか楽しい。そんな居心地の良い「場」となりました。

想定外 ゲストだけでなく、私たちも混ざってみんなで雑談。気づけば進路相談にもなってるグループもありました。授業よりもゆったりと、彼らの日常に寄り添う「場」だからこそ、生徒の新たな一面が見えたりもします。

想定外 「どのくらい来るかな〜…」とみんなドキドキしていましたが、2,30名ほどの生徒たちが足を運んで、学校の終わりギリギリの時間まで過ごして帰って行きました。

10. 生徒たちの作品を共有。@seishun_kichi

元々予定していたわけではなかったのですが、作品が生まれると、「他のクラスの作品も見れたらいいし、やっぱり共有していきたいね」ということで、Instagramに作品をアップ。サムネイルをつけると、さらにぐっと作品として確立して、私たちも嬉しくなりました。

想定外 作品を共有することになったことが、まさに想定外でした。校内に飾るのもいいですね！

時間が足りないくらい、生徒達の「進めたい！」という気持ちの強さを感じました～！また、自分の経験を伝える機会、場所が出来たことで、今までの自分自身を振り返るきっかけにもなりました。菊池

「つくる」ことが特権化してしまっていることに違和感を感じているので、誰にでも出来ることなんだ、ということを実感として伝えられたことが一番嬉しかったです。「音を採集して、物語をつくる」というのは、実のところ無理難題だったと思うんですが、みんなそれぞれに自由に作ってきてびっくりです。大人と違って変に計算もしないので、音が自由に刺激をうけました。田中

ゲスト回なのに、ゲストのしゃべる回数がかなり少ないワークショップでしたね（笑）それくらい一緒に「つくる」ということで「場」を共有してたんだと思います！佐野

企画を作るワークシートは全然書いてくれなかったけど、作り方を教えたら早かった（笑）いきなり作るよりは、まずは言語化したほうがいいかな、と思っていたけれど、どうやら逆のよう。言葉にはならなくても、つくりたいイメージは持っている。非言語に浸って初めて言語化されていくのかもしれないと思いました。石黒

動画や音楽を鑑賞するとき、いつもガヤガヤしてる生徒たちが集中してみている、全員で面白いポイントで笑ったり、「すごいね～」を共有したり、それぞれが作った後の方が、お互いの作品への興味とか、見る視点が深まっている気がして、それも良かったです！木村

今回の驚きは、自分自身が1番勉強になったことです。生徒に与えたテーマの「写真とは何か」について、自分自身が1番分かっていない、言語化できていないことに改めて気付かされました…。能祖



「自己表現」する「場」になったと思います！！溢れすぎていてなかなか「好き」を共有することってないと思うので…。唐鎌

後 日 談

ジャーナルを読んだら、「そんなこと感じてたの？」とびっくりしました。実際の教室は真剣というよりわちゃわちゃ賑やかだったので、その場に見せる態度と、内面で考えていることがずれていて、それも面白かったです。田中

生徒が作った動画にはとにかく驚かされました。普段から色んな動画を見ているんだろうな、と思わせられるようなカットや切り替わりがたくさんありました。その「こだわり」を見てほしい、けれど恥ずかしい！という生徒達の思いが伝わって嬉しかったです。鬼木



「つくる」というプロセスが大切なのであって、完成とか綺麗につくることを目指さないことが大事なんだと、改めて実感しました！田島

ECサイト制作では、普段ユーザー目線で考えることを大切にしていますが、今回それをせず、とことん、自分目線で企画してもらいました。ユーザー目線にできなかったことで、むしろ「エッジの片鱗」というか、エッジが効いた作品が生まれていて、感動…。ビジネスにおいても、改めてwillから始まることが大事なんだなあと感じました。千歳

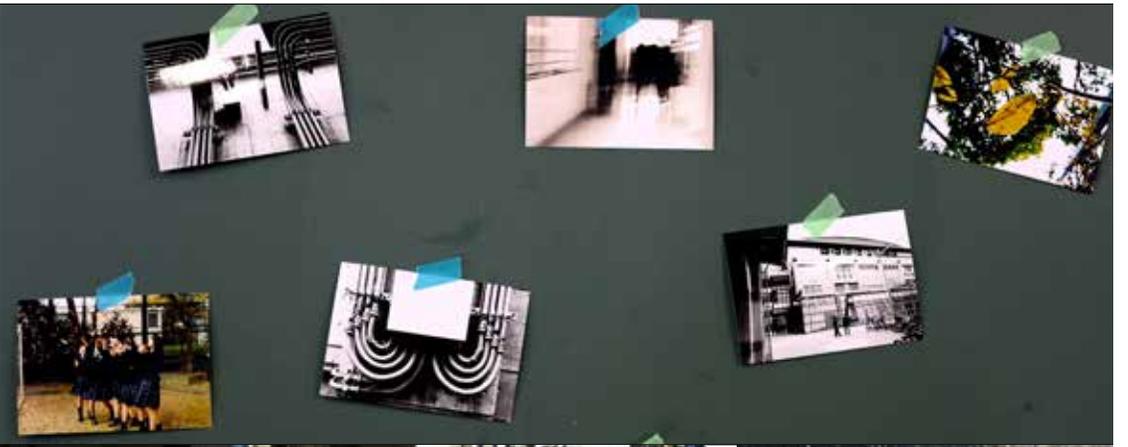
生徒達には必要最低限しか教えていないけど、色んなツールを使いこなしてたのにびっくりです。苦手意識をもつ子たち、作らない子たちも正直いるのかなと思ったけれど、作ることに躊躇がないというか。自分自身も「なんで自分も音楽作っているんだろう」って振り返るきっかけにもなりました！澤井

企画側の自分たちまでが日常の風景や音に敏感になったり、実際に作り始めちゃったり。「つくる」という場の力を感じました。佐野

オンラインのメンターとしての参加だったので、次こそは現場にいきたいです！！オンラインで見ている、「体感する、経験する」学びの重要性を一層感じるWSでした。そして私たち自身に学びが多いこともこのWSならではのですね…。磯崎

私たちが想定外が多すぎました。それが大変ではあったけれど、始めた時には分からなかった気づきや視点多い時間でした。本当に楽しかった！！滝本

とにかく時間がなかったですね…。5回くらいの長期型にしたら、もっと完成度も高い作品が生まれた気がします。みんなこだわり抜いていたので！次はそうしましょう！直井



Special Thanks to Everyone!