

助成先活動 REPORT

熊本県立
熊本高等学校

2022年5月7日(土)～22日(日)

おもいこみデザイン展・
思い込みふるさと市

「第38回 全国都市緑化くまもとフェア くまもと 花とみどりの博覧会」が、3月19日～5月22日まで熊本で開催されました。参加企業の一つNTT西日本が、探究活動で連携している熊本高校に呼び掛けたことがきっかけで、熊本市のランドマークショッピングセンターである「サクラマチクマモト」にて、熊本高校が5月7日から展示と特産の販売で参加しました。今回はその様子をレポートします。

写真提供: パワープレイス株式会社 鈴木有吾

■ STEAM教育の成果を展示に 「おもいこみデザイン展」

先入観の「思い込み」と「想いを込めた」という二つの意味を掛けた「おもいこみデザイン展」は、STEAM教育の一環として、昨年度から武蔵野美術大学(武蔵美)と連携して行っている「フォト・オブザベーション(PO)」がベースになっている。

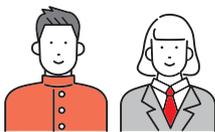
POでは、日常の中で気になったことを撮影し、なぜ気になったのかを言葉にして、他者と共有していく。日常で何気なく見逃している光景から、美しさや、違和感、人の行動に目を向け、本質を見いだす——。武蔵美では、観察・発見・表現・対話という要素が含まれるこの作業を、デザインを実践する上で欠かせないリサーチプロセスとして位置付け、高校生を対象にワークショップなどを展開。熊本高校では、同級生との関係づくりも兼ねて、入学後すぐの1年生にPOを実施している。

今回はその1年生の作品と、「進め、くまもと」「いのちの散歩道」という二つのテーマで、新たに全校生徒に募った150点を展示した。写真と150～200字程度の短いコメントは、10cm四方の木の札に印刷。木の表面への印刷は独特な趣を与えると同時に、木の温もりが感じられ、花とみどりの博覧会にふさわしい展示手法となった。

こうしたリアル展示と組み合わせたのがAR(拡張現実)だ。校内の有志の生徒たちで立ち上げているクリエイティブイノベーション同好会(CI同好会)が、NTT西日本のグループ会社から延べ30時間かけてARの制作を教わり、訪れた方が作品を見た感想を専用アプリに入力すると、吹き抜けの会場内にその文字が竜巻のように立ち上る仕組みを入れた。一方通行になりがちリアル展示にARを取り入れることで、双方向コミュニケーションの活性化を図った。



写真左上：展示の準備をする生徒の皆さん。本展示のタイトルや、「進め、くまもと」「いのちの散歩道」というテーマは全て生徒たちで決めたという。写真左下：展示に興味を持った方々。写真右：「STYLY」というアプリをインストールしてスマホをかざすと、感想が書けるARが出てくる。ここに入力するとテキストが竜巻のように上へと旋回する仕組み。熊本高校の早野 仁朗先生が 本企画の窓口となり、生徒たちと共に企画を練り上げていった。



熊本高校の生徒さんが展示内容を
VRで制作されました。
ぜひこちらからご覧ください。

ホームページURL

<https://my.matterport.com/show/?m=nNRH13rhAx2>



熊本高校2年生 CI同好会所属
櫻田 昊成さん

もともと絵を描いたり音楽を作ったりすることが大好きで、その趣味を極められると思って、CI同好会に入りました。XRなどの新しい知識や技術を吸収できるし、その技術を使って自分の絵や音楽を取り入れて作った作品を発表する場もできて、楽しんで取り組んでいます。

高度な数学に取り組んでいる友人やプロ並みの映像編集スキルを持った友人など、特異な能力を持った同級生がたくさんいて毎日刺激を受けています。

アート系も興味がありますが、将来は中学の時にアインシュタインの一般相対性理論に衝撃を受けて興味を持った物理を極めたいと思っています。



得意な絵を生かして、チョークアートでフォトコンテストの周知も描いた櫻田さん

■熊本の魅力発信 「思い込みふるさと市」

「総合的な探究の時間」での取り組みを中心に、熊本の魅力を発信したのが、「思い込みふるさと市」だ。昨年度の2年生が取り組んだ探究活動を、現2年生が自主的に引き継ぎ、い草、きくらげ、銘菓を販売した。また熊本城の探究に取り組んでいる熊本城班は、熊本地震で落下し、熊本県から譲り受けた瓦を使ったアクリルボックスを販売した。同班は、地震や新型コロナの影響で観光客が激減した熊本城の復興の手助けとして、熊本城天守閣内部を探索できるVR（仮想現実）映像を製作。

<https://sites.google.com/g.bears.ed.jp/kumamoto-castle/%E3%83%9B%E3%83%BC%E3%83%A0>

また実際に熊本城前にある加藤清正の顔出しパネルをARで製作し、どこでも記念撮影ができるようにした。

CI同好会もAR班として参加。みどりの博覧会の立て看板や踊るくまモンを出現させたARを使って記念撮影ができるコーナーは家族連れに大好評だった。



写真左上:国内生産1位はい草、国内2位の生産量を誇るきくらげについては、「農福連携(農業と福祉の連携)」を掲げ、生産家と栽培・加工を手伝う福祉施設をつなぎながら、PR活動・販売をしている。い草を原料とした消臭スプレーは、生徒たちもボトル詰め、またラベルのデザインなども担当した。写真右上:銘菓班では、熊本県川尻町にある6軒の和菓子店が連携したグループ「開懐世利六葉匠」の和菓子店をクラウドファンディングで販売することで、和菓子の魅力を発信している。写真下:博覧会の看板とくまモンを組み合わせたAR。タブレットで撮影し、その場でプリントアウトしてお渡ししている。

熊本高校2年生 CI同好会所属 木下 諒さん

子どもの時からAIやVR・ARに興味を持っていたこと、モノづくりが好きなこともあって、CI同好会に入りました。実際に入ってみると、スケールの大きなことに取り組めるので驚いています。今回は、手のひらでくまモンが踊っていたらかわいいし、面白いんじゃないかなと思って、このARをCI同好会のメンバーと一緒に制作しました。

僕の興味の範囲は多岐にわたっていて、本質を知るという面では物理も好きで、その内部構造を知る数学も面白いし、哲学にも関心があります。熊本高校では、いろんなジャンルを行ったり来たりして探究できる。そんな毎日が楽しいです!



写真左が木下さん



「学校内で完結しない」ことが重要

教育研究課 早野仁朗先生

展示期間中の土日は、CI同好会のメンバーに説明要員として展示会場に立ってもらいました。最初は自分から話し掛けられない生徒ばかりでしたが、お客さんの方から声を掛けられ、いろいろな感想をもらっているうちに、どんどん積極的に声を掛けられるようになりました。「こういうことも勉強なんですね」と言ってきた生徒もいましたが、自分たちの取り組みを社会に対して発表し、対面でしっかり想いを伝える場はまさに高校生にとっては貴重な勉強の場になったと思います。

今回、XR製作の指導を担当してくださったNTT西日本のグループ会社の方にはオンラインでの指導だけでなく、時には東京から熊本までおいでいただいたり、また日頃から連携している武蔵野美術大学、パワープレイスにも企画や設営に多大なご協力をいただきました。こうした外部との連携で、生徒の行動範囲、可能性がどんどん広がっています。学校内で、授業内で生徒たちに伝えられることは限られている。常に私たち教師はそのことを自覚しています。

だから、学校の中でいかに完結しないようにするかが大事だと思っています。今回も生徒たちが身に付けたスキルや日頃の想い、関心事、楽しんでいることなどを存分に出してくれたと思っています。生徒たちの自由な発想、熱意に、逆に私たち教師が大きな刺激をもらっています。



写真左が早野さん

まずは行動、「やってみなはれ」の校風

教育研究課 吉永 晃紀課長

Creativenessは行動が伴わないと絶対に起こらないといわれています。生徒たちには勉強の機会はあるけど、行動の機会がなかなかない。その貴重な機会が今回の企画だったと思っています。

日本、また教育の中でも結果が見えてこないとなかなか行動に移せないという傾向がある中、熊本高校にはもともとサントリーの「やってみなはれ」というような校風が色濃くあります。

私も実はこれからお昼休みに生徒向けのデザインシンキングの講座を実施する予定です。昨年度、台湾のデジタル担当大臣オードリー・タン氏と本校の交流会を行った際、生徒の「これから何を学ぶべきか」という質問に対し、「デザインシンキング」というタン氏の答えに刺激を受けたことがきっかけです。米国のカリフォルニア州に本拠を置く、世界的デザインコンサルティング会社IDEOの研修を個人的に55週にわたって受けて、修了の資格を得ることができました。その内容を生徒向けにアレンジして伝えたいと考えています。生徒だけでなく先生たちもいろいろな刺激を受け、「やってみなはれ」精神で取り組むことができるのが、熊本高校の大きな特徴だと思っています。

