

[芸術教育記録]

## 地域理解・地域貢献のための教育実践報告

—町田かるた絵札を制作するプロジェクト型授業—

### Report on Educational Practice for Community Understanding and Contribution

—Project-based Class to Create Picture Cards for Machida Karuta—

橋本順一\* 中島千絵\*\* 藤枝由美子\*\* 児玉沙矢華\*\* 堀場絵吏\*\*

HASHIMOTO Junichi, NAKAJIMA Chie, FUJIEDA Yumiko,  
KODAMA Sayaka and HORIBA Eri

〈抄 録〉

大学教育による地域理解・貢献は、地域に密着した大学の使命であり、学生にとって学んだ知識を応用する実践の場となる。本稿では、本学が位置する町田市のご当地かるたを制作するプロジェクト授業の取り組みを報告し、芸術による地域貢献の成果と課題を明らかにしたい。

キーワード：地域貢献、地域理解、官学連携、チームティーチング、グループワーク

Abstract

Understanding and contributing to local communities through university education is the mission of universities that are closely connected to the local community, and it provides an opportunity for students to practice applying the knowledge they have learned. In this paper, we would like to report on the activities of a project class to create a local Karuta card game in Machida City, where this university is located, and to clarify the results and challenges of contributing to the community through art.

Keywords: Understanding local communities, Contribution to local communities, Collaborative education, Team teaching, Group work

---

所属：\* 玉川大学芸術学部メディア・デザイン学科  
\*\*玉川大学芸術学部アート・デザイン学科

受領日 2021年9月30日

## 1. はじめに

本稿は、町田市「町田かるたプロジェクト」と玉川大学とで連携して進行しているプロジェクト型授業について報告するものである。

芸術学部ではこれまで町田市立博物館、町田市立国際版画美術館、町田東急ツインズ、町田マルイなど、地域と連携したさまざまな教育プロジェクトを実践してきた。本授業も、町田市の地域活性化プロジェクト事業「まちだ〇（マル）ごと大作戦」の中のひとつである「町田かるたプロジェクト」と連携したプロジェクト授業である。本学が位置する町田市について、歴史、文化、人物などのかるた絵札を制作するこの授業は、デザインや描画技法などの表現手法のみならず、地域理解、グループワークによる協働作業など多様な学びと経験につながる。「芸術で社会に貢献できる人材」の育成を目指す芸術学部における授業スタイルのひとつとして、地域に密着した本授業の取り組みと考察を報告したい。なお、本授業は本稿執筆時点では進行中であるため、途中段階で報告となることをお許しいただきたい。（橋本）

## 2. 町田市「町田かるたプロジェクト」

2018年市制60周年を迎えた町田市は、市と市民の活性化を目指し、3カ年の「まちだ〇（マル）ごと大作戦」事業として市民、地域団体、企業などから提案されたさまざまな活動が実施されている（途中コロナウイルス感染拡大により1年間中断）。この取り組みのひとつとして「町田かるたプロジェクト」がある。これは群馬県で1947年に発行されてから多くの市民に親しまれている「上毛かるた」のようなご当地かるたを町田にも作りたい、という想いで企画されたプロジェクトである。町田市の小中学校の元教諭や校長などが中心となった「町田かるた編集委員」が発足し、町田の人物、自然、伝統文化、施設、史跡、歴史など町田市全域を網羅するかるた44枚を制作し、市内全小中学校への配布、一般販売を目指している。

町田かるた編集委員が選定した読み札に対し、絵札制作を町田市を通じて本学に依頼があった。そこで芸術学部と編集委員、および町田市とで検討を重ね、2021年度、集中講義地域創生プロジェクト授業としてスタートすることとなった。2021年1月に全学の希望者を対象に授業ガイダンスを行い、その結果、芸術学部、リベラルアーツ学部から学生が集まった。学生を4つのグループに分け、44枚の読み札を均等に分担して絵札制作が始まった。

4月に町田かるた編集委員による読み札の講義から始まり、グループワークによる読み札の解釈、調査、絵札制作を重ね、11月に印刷データ入稿、12月かるた完成の予定である。

町田かるたプロジェクトの状況は、町田市「まちだ〇（マル）ごと大作戦」町田かるたプロジェクトのページ（<https://machida-marugoto.jp/article/2586>）、およびYouTube「まちだ〇ごと大作戦18-20チャンネル」、町田市地域情報誌「まちびと」特別号（2021年3月発行）で紹介されている（2021年9月現在）。



図1 町田かるた編集委員による読み札の講義

なお、次章以降の「プロジェクト」とは、特に断りがない限り本学内のプロジェクト授業を意味する。(橋本)

### 3. 授業概要と授業展開

#### 3.1 授業概要

本授業は、芸術学部開講のUS科目「地域創生プロジェクト」である。学生は、5～6人からなる4グループに分かれ、作画担当・マネージメント担当・調査担当のいずれかの役割を担当した。本稿執筆の5名の教員が授業にあたった。兎玉は全体の作画指導を担当し、残りの4名が4つの学生チームの指導に分かれて当たった。また全てのチームのマネージメントメンバー指導を藤枝が、調査メンバー指導を堀場が担当した。シラバス上は秋学期授業であるが初回授業は4月10日、最終授業は11月4日に行った。受講した学生23名の所属と学年は以下の通りで、技術や経験値は実にさまざまな受講メンバーとなった。

◎リベラルアーツ学部 リベラルアーツ学科 (2年1人、4年1人)

◎芸術学部 パフォーミング・アーツ学科 (3年3人、4年1人)

芸術教育学科 (2年1人)

メディア・デザイン学科 (2年3人、3年8人、4年2人)

アート・デザイン学科 (1年3人)

演劇・舞踊学科 (1年1人)

授業は実技演習系授業であることから、対面授業の形で感染症予防対策を取りながら実施した。登校できない一部の学生は、ZOOM中継によって参加した。また、各学生の取り組みの度合いを掌握する意味もあり、6月途中から学生それぞれが週間自己評価シートを毎授業ごとに提出する仕組みを導入した。

#### 3.2 授業実施計画

本授業は大きく分けると以下3期の流れで進行した。

##### 第1期 (第1～3回授業)

町田かるた編集委員による各回15～16枚分の読み札の内容説明を受け、札に対する理解を深めた。町田の歴史や風土や文化の知識を学ぶプロセスである。第3回の授業の最後に、グループ分けを発表し、各グループが担当する札も決定した。グループ分けは、学生が提出した希望情報と、学生全員に課せられた調査課題と作画課題をもとに教員が決定した。以後、グループ単位の活動が中心となり、SNSなどの通信手段も用いながら進められた。

##### 第2期 (第4～12回授業)

調査と作画に取り組むプロセスである。3回の授業を使って各グループ3～4枚の絵札を仕上げるプロセスを1サイクルとし、それを3サイクル繰り返した。サイクルにおける初回授業では、班ごとに担当札の内容に対する、解釈や調査方法や調査計画について発表を行った。次の授業では、作成してきた作画案(デジタル技法1枚、アナログ技法1枚の合計2枚)のプレゼンテーションを行った。その結果を受けて最終方向を決定し、3回目の授業では最終作品の発表を行った。3回目の授業には町田かるた編集委員にも参加していただき、その場でご意見などをいただいた。また授業時以外にもメールなどを通して、質問の回答やアドバイスをいただくこともしばしばあった。

### 第3期（第13～15回授業）

第2期で作成してきた絵札をブラッシュアップするプロセスである。オンラインTeamsやZOOMを活用して、作画の指導を重ねて完成させていった。第13、14回は夏期休暇中に行われた。（中島）

## 4. マネージメント指導

### 4.1 マネージメントの指導方法

マネージメント担当は各チームに1・2名配置され、1年生から4年生までの合計8名であった。

マネージメント担当の目的は、本プロジェクト遂行のためのスムーズな運営・管理である。しかしながら、彼らの大半がグループワーク未経験者で、マネージメントの経験は皆無であった。また、定められた授業時間は制作内容の多さに対し非常に少なく、マネージメント担当への指導や活動は授業時間外に行う状況であった。このような条件を踏まえ、主に以下の2つの指導上の工夫を行った。

#### 1) プロジェクトシートの作成と共有

まず初めにプロジェクトの全体像を自分ごととして把握させるため、マネージメント担当全員で、1つのプロジェクトシートを完成させた。プロジェクトの目的、目標（主要成果物）、計画、予算、制約条件、プロジェクト管理方法、ステークホルダー関係図、担当の役割内容、プロジェクトの成功基準、所要時間の算出方法等について検討し、設定した。

#### 2) Google フォームを用いた週間自己評価シートの活用

授業時間外における学生の活動を教員が把握するため週間自己評価シートを用いた。シートの質問項目は、①過去1週間を振り返って取り組めたことや工夫したこと、②あまり取り組めなかったことや今後の課題、③担当の役割・目標が達成できたか、④チームに貢献できたかの4点で、①と②は自由記述だが③と④は5段階評価にマークをするだけのシンプルな構成にした。

### 4.2 マネージメントの成果と課題

プロジェクトシートの制作を通して学生はプロジェクトの全体像を概観し、各自の役割を自覚できた。また、目標設定では単に内容に忠実に絵札を描くことに終始せず、上毛かるたを越えるかるたを作りたいという声上がり、実際に体験し、その魅力を分析・文章化してクラス全員に共有をした。こうして「同じモチーフでも描き方に変化を持たせ、バラエティーに富んだ絵札にする」「年代の離れた人とのコミュニケーションにも使用できる利用者に優しいかるたを作る」などより高い基準を共有することができた。また、各ステークホルダーとの関係を正しく捉え、良好な関係を構築できた。

Google フォームを用いた週間自己評価シートに関しては、共同編集者はインターネットを介してどこからでも閲覧可能でペーパーレスで管理でき、結果をスプレッドシートで一覧にしたり、共有したりできる大きな利点があった。このシートにより授業外の学生の様子を把握でき、必要に応じて声がけをするなどの活用ができた。

しかしながら、学生からの相談のメールや教員からの情報によると、マネージメント担当がうまくリーダーシップを発揮できなかったチームが2つあった。「〇〇さんが仕事をしないため、自分ばかりが動いている」「返信が遅い」といった相談が寄せられたが、聞き取りをしてみると、当事者双方が同じ主張をしていた。原因はSNSに頼り切った姿勢と相互のコミュニケーション不足によるところが大きい。多少のすれ違いが起きても、その不快感を乗り越え、対面で顔を合わせた時にしっかり議論し、一緒に課題解決に取り組むという積極性が見られなかった。

以上のことから総じてプロジェクトは順調に進んだが、チームビルディングに失敗したチームをい

かに遠隔指導で建て直すかという課題が残った。LINEやメールはお互いの役割が明確であり、不満のない場合には円滑に機能する。しかし、心にわだかまりが生じた際、SNSによってそれを修復することは極めて難しい。不信感を伴う関係性においては、遠回りに見えても一旦戻って関係作りに時間を費やす指導が最短のルートであったように思う。今後は時間不足の中で遠隔指導が強いられる場合は、既にできている人間関係を活用する視点も取り入れたい。(藤枝)

## 5. 調査指導

### 5.1 調査の役割と内容

調査担当は1年生1名、2年生2名、3年生3名、4年生1名の合計7名で、学年に偏りがないようにチームごとに約2名が配置された。町田かるたは、〈五・七・五〉の17音定型からなる読み札で構成され、人物、自然、伝統文化・施設、遺跡、史跡、歴史、その他に分類される。調査担当の役割は、読み札に使用されている3つの語句を調査し、その結果から絵札の方向性を考察することである。

一連の流れを『やり込めて 初志を貫く 白洲次郎』の読み札で例に挙げると、初めに『白洲次郎』をキーワードに定め、人物の特徴や経歴を明らかにした。次に、関連する2つの語句『やり込めて』『初志を貫く』のつながりを考察し、絵札の方向性を練った。また、人物に縁がある施設の現地調査を実施し、参考となる記録写真を撮影した。これらの調査結果は、レポートやLINEの写真アルバムにまとめ、後に作画担当が制作する絵札の情報としてチームに報告した。そのほかの読み札の調査では、『鎌倉へ御家人向かった 鎌倉古道』や『南北と 東西結ぶ 町田駅』で例に挙げられるように、鎌倉へ向かった御家人の人物像、町田駅を中心として南北と東西に代表される駅・地名など、時代考証や地理に関する理解が求められる内容も多く、多角的な視点から調査が必要となるケースもあった。資料が少なく考察が難しい読み札は、町田かるた編集委員会に問い合わせ学生情報を補完した。

### 5.2 指導方法と評価

今回の調査は情報を取得・考察するスキルの習得だけでなく、町田市を深く知ることで学生が所属する地域への理解を促す教育的意味にもつながる。そこで、調査に取り組む過程で地域理解の姿勢を育成できるような指導として、主に2つの工夫を行った。

1つ目は、チームごとに調査の進め方や絵札の方向性を検討するための方法を話し合い、決定した内容は他チームの調査担当と共有したことである。共有された内容には、読み札1枚をペアで調査する、個人で行った調査内容をペアでまとめる、作画担当と一緒に現地調査を行うことで作画の参考となる記録写真を撮影することなどがあった。これらを他者に共有することで責任を持って調査をやり遂げ、進め方を学生自身に決定させたことで町田市を知ろうとする好奇心を引き出すことができた。

2つ目は、現存しない人物、遺跡、史跡、歴史の調査にはインターネットを活用し、実際に見学できる自然、伝統文化・施設は可能な限り現地調査を行うように指導したことである。これにより、町田市を見て学ぶ姿勢を構築することができた。また、現地調査の計画では、写真撮影の可否やコロナ禍における施設の開館状況を事前に確認させることで、作業のロスを減らすことができた。

第7～15回の授業期間で実施された週間自己評価シートの〈担当の役割・目標の達成度(5段階評価)〉における調査担当7名の回答平均は、3.65という結果であった。調査担当が主作業を務める期間は4～5と評価が高い一方で、作画担当が主作業を務める期間は調査担当の作業が減るために1～3と評価が低い傾向があった。全体を通じて達成度が高い学生は、調査担当が主作業を務めない時期も率先して取り組めることとして、作画変更で必要になった追加情報を再調査するなどの行動が見ら

れた。達成度が高い学生の行動をモデルケースにした指導の改善点として、達成度が低い学生には、主作業を務めない時期の取り組みを考えさせるような課題が必要である。(堀場)

## 6. 作画指導

### 6.1 絵札制作の指導方法

参考にした上毛かるたは、1人の画家が44枚全てを制作したものである。その表現は、絵札の主題に合わせて陰影の描き方や構成を変えており、水彩による質感の魅力がある。絵札の構成は絵柄を囲む縁取りはなく、読札の頭文字の位置は絵柄に合わせて配置され、余白なく描かれたものが多い。作者の個性を生かした表現で、さまざまな構図や色彩を制限しない上毛かるたの構成を町田かるたにも取り入れたいと考えた。

上毛かるたに対して、町田かるた制作は複数人で作画に取り組む。共同制作においては画材の統一や、縁取りの色で1つのセットに見せる方法が考えられた。しかし、あえて町田かるたの個性を出すために、画材や絵柄を統一せず、作画担当者の個性を引き出す指導を目指した。

作画を担当する学生には扱える画材や描写力にも差がある。学生の使用画材は、アナログとデジタルの2つに分けられる。アナログ画材には、水彩絵具、水彩色鉛筆、油性色鉛筆等が使用された。デジタル画材には、Adobe Photoshop等の専門的なソフトウェアや、タブレットやスマートフォンでも描画できるibis Paint等のアプリケーションが挙げられる。作画担当が各チーム2、3名で、それぞれが異なる表現を得意とし、互いの苦手や経験不足を補うことができるようにチーム分けを行った。また、アナログとデジタルの表現が並んだ際に他の絵札と違和感を抱かせないように、質感の描写に注意することや、どのような画風も同等のレベルに見せるために、余白を少なくし画面の密度を上げるように作画の方向性を学生に示した。

授業の展開では、発表で1枚の絵札につきデジタルとアナログでそれぞれ案を提出させた後に、画材や絵柄の方向性を決定している。片方の画材でしか制作できない学生にも積極的に案を出させるためである。作品の講評ではアナログで制作したものをスキャニングし、デジタル上で加筆、構図修正を行うといったアナログとデジタルの混合技法や共同制作も促した。

授業外における作画の指導は、構図の提案と調整、描き込み密度を上げる、造形的に正しく見えない箇所を指摘し修正する、といったオンライン上の添削を行なった。学生の提出した写真の上から修正した線を描き込み、理解させて添削することで、各自の描写力や構成力の不足を補った。

### 6.2 成果と課題

実際に完成した絵札と、その読み札の内容を抜粋し、図2にまとめた。絵札は73×52mmになることを想定し、他の絵札との調和、構図に合わせて修正を重ねた。史跡や施設など建造物をモチーフとした絵札では、全体を並べた際に構図の向きや視点に偏りがないようになっている。他のチームの表現と比較して類似しないように働きかけたことで、同じ分類の主題でも個性的な表現となった。

また、チーム内でのデジタルとアナログの共同制作は、互いの不足を補うことや、構図の修正をするだけでなく、作画担当者の画材の経験、表現の幅を広げることにつながった。写実的な絵柄とデフォルメ表現などの個性の違い、個々の描写力の差を全体と調和させる問題は、指導を通して絵柄の密度をあげ、質感の描写を取り入れることで解決できた。

課題点は、修正作業に多くみられた。歴史や遺跡の表現などは、当時の情景を想像し、登場人物や情景を設定して描く。具体的な画像の資料がない絵札もある。そのため、内容はよく調査をしていて

も、見て参考にできる写真資料をよく取材していない場合、学生の頭の中のイメージで描いてしまい、遠近法や構造を誤ってしまうことがあった。このように、描くための取材が不足し、指導の際に調べ直しや描き直しが度々あった。この指導上の課題は、参考資料、前回からの変化などを含め、制作プロセスが確認し難いことによる。プロセスを可視化した提出物や発表方法によって改善もできると考える。

町田かるたの読み札の内容には、参考にする写真が明確なものもある。このようなものでも、単なる写真の丸写しや説明的に描くことに留まらず、他者の意見や自分の想像、こだわりを反映させて修正することを積み重ねた。その結果、情報を整理して描き、絵としての魅力が伝わるように、チームワークによって絵札を仕上げることができた。(児玉)

## 7. まとめ

感染症の影響で一年間先送りとなった授業であったが、11月に印刷データが入稿され、12月中には完成する。それぞれのチーム、それぞれの学生において、目標を達成することは決して容易ではなかったが、地域に対する探究、コミュニケーション力の切磋、各自の強みを活かす協創活動、情報収集と発想、描画表現などの力を磨くことができた。その甲斐あって、本かるたは上毛かるたとは異なる個性を持つものに仕上がった。44枚の絵札は、技法のバリエーション、表現のさまざまなトーン、表現レベルの差を内包しており、それぞれの味わいや個性を楽しめるユニークなかるたとなっているのである。町田かるたが、地域を愛する心を育成するツールとして子供たちに愛され、将来的に発案者のイメージどおりに町田市に定着してゆくことが願われる。

最後に、本かるたは上毛かるたを製造している群馬県にある印刷所で印刷され、本授業を受講した全学生の氏名が、かるたに添えられる説明書に記載されることを追記する。(中島)

## 謝辞

教育情報・企画部広報課 山田剛康シニアスタッフには、町田かるた編集委員、町田市との連絡、調整、プロジェクトを進めるためのアドバイスなどをしていただきました。深く感謝申し上げます。

					
い 史跡 17 家康の 尊厳通った 御成道	ろ 歴史 23 老人も 子どもも学ぶ 小野郷学	は 遺跡 41 繁栄の 願いを込めた 縄文石棒	に 遺跡 42 煮炊した 町田最古の 縄文土器	ほ 自然 39 宝石と 見紛うカワセミ 川面飛ぶ	へ 自然 8 平和の世 桜にぎわう 戦車道路
					
と 人物 2 得庵は種痘 我が子に 試みる	ち 自然 33 地に充ちる あかしろきいろ ぼたん園	り 史跡 16 築田寺 桶狭間に 縁あり	ぬ 伝統文化・ 施設 32 抜きんできた 版画を収集 美術館	る 遺跡 40 瑠璃色の 飾りも眠る 横穴墓群	わ その他 20 わたしたち 43万 手をつなぎ
					
か 史跡 19 鎌倉へ 御家人向かった 鎌倉古道	よ 史跡 11 義貞が 松に鞍掛け ひと休み	た 伝統文化・ 施設 13 たぬき行く かしの木山の トンネルへ	れ その他 51 レトロだな 町田仲見世 商店街	そ 歴史 21 送信は 「ポツダム宣言 受諾した」	つ 人物 14 続く旅 五十嵐浜藻 俳句読み
					
ね その他 38 願い込め 羽ばたく鶴は 市の形	な その他 49 南北と 東西結ぶ 町田駅	ら 史跡 48 乱世の 戦を分ける 井手の沢	む 史跡 52 結ぶ路 武蔵と相模 小野路宿	う 人物 3 美しく 自然を詠う 八木重吉	の 歴史 22 農民の 声よ届けと 困民党

図2 絵札作品(抜粋)写真