

学校教育におけるポスター制作についての一考察

(美術教育講座) 福井 一真

A Study on Poster Production in School Education

Kazuma FUKUI

(2021年9月1日 受理)

1. はじめに

毎年、美術科教育法の授業¹で学生に小学校・中学校・高校で経験してきた図画工作科や美術科の題材について尋ねている。そこで必ずといって挙げられる題材の一つがポスター制作である。筆者自身が中学生のときにも授業で制作した記憶がある。とすると、30年近く実施されてきた実績をもつポスター制作。もちろん、大規模なアンケート調査を行ったわけではないので、飽くまでも筆者の肌感覚ではあるが、ポスター制作は図画工作科や美術科の題材として根強い人気を誇っているといえるだろう。

ここであえて「人気」という言葉を使用したのが、これだけポスター制作が実践されてきた理由のひとつに「コンクールへの出品」が挙げられる。Googleで「学校 ポスター コンクール」と検索(2021年8月19日現在)すると、「明るい選挙啓発ポスター」や「学校健康づくりポスター」などの作品募集のサイトを容易に見つけることができる。こうした募集は小学生や中学生を対象としたものも少なくない。かくいう筆者も今年度から小学生や中学生を対象としたあるポスターコンクールで審査をすることになっている。このようなコンクールでは授業で制作した作品を出品することも少なくない。これが学校の都合でそうしているのかどうかは不明であるが、そうした事情もあり、何十年もの間、ポスター制作は実践されやすい環境にあったと推測される。

また、Googleの画像検索で「環境問題 ポスター

学校」²というワードで検索をかけると、以下のような画像をみることができる。

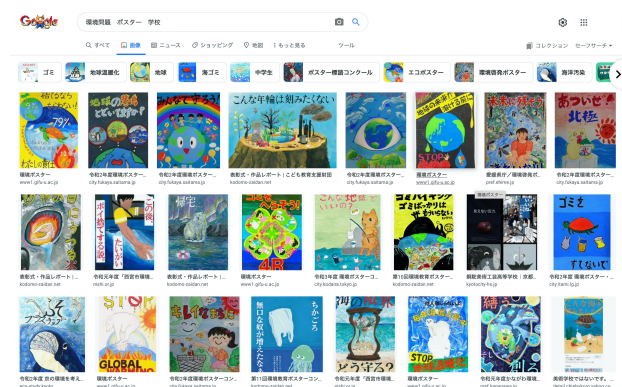


図1:「環境問題 ポスター 学校」検索画面

ここで見ることもできるポスターの数々が、全てではないが、地球やウミガメなどのモチーフや全体の色味などが似通っている印象を受ける。ポスターを制作するのであればポスターがもつ性質上、他のものと類似するものは用いないほうが得策である。ここで誤解のないようにしておくが、本稿はコンクールへの出品を否定するものでも肯定するものでもない。はたまた、これまで学校で実践されてきたポスター制作や、実際の作品などを批判するものでもない。むしろポスター制作は児童・生徒の学びを促す魅力的な題材であると考えている。しかし、ポスター制作を「絵を描く活動」と混同していたり、文字と絵を組み合わせただけのものとして捉えていたりしているとしたら、それは至極残念なことである。さらに、大学美術教育学会誌ならびに美術科教育学会誌に掲載されている論文を過去10年に渡

って遡り調べてみた³が、学校教育におけるポスター制作に関する論文はなかった。CiNiiでの検索でも同様の結果であった。これだけ、実践され続けてきたにもかかわらず、近年ではポスター制作についての研究がそれほど進められていない。従って、絵を描くだけではないポスター制作の魅力を再確認するためにも、このタイミングでポスター制作について考察することに意義があると判断した。

そこで、本稿では、「デザイン」を再考することを通して、学校教育におけるデザイン領域を再確認し、改めてポスターの特性について言及する。その上で、ポスター制作をするための題材設定や想定される学びについて論及したい。そうすることで本稿が、学校教育現場で実践されるポスター制作をより魅力的に、より学びを深めるものにしていくヒントのひとつになれば幸いである。

2. 本稿における「デザイン」の定義

まずは、「デザイン」について整理したい。それは、現在のデザインという言葉はあまりにも多様性を帯びたものになっているからである。

デザインとは広辞苑によると「①下絵。素描。図案。②意匠計画。生活に必要な製品を製作するにあたり、その材質・機能・技術および美的造形性なその諸要素と、生産・消費面からの各種の要求を検討・調整する総合的造形計画。」⁴とある。デザインという言葉をきいてまず思い浮かべるのが、この「①下絵。素描。図案。」といった意味ではないだろうか。しかし、デザインを冠する言葉には「ヴィジュアルデザイン・グラフィックデザイン・プロダクトデザイン・商業デザイン・都市デザイン・WEBデザイン・展示デザイン・ユニバーサルデザイン・建築デザイン・エディトリアルデザイン・・・」など枚挙に暇がない。このような現在のデザインという言葉の多様性を考えると、「②」の総合的造形計画という意味合いが強いということも念頭に置いておかなければいけない。

柏木博はデザインとは何かという問いに対して、すぐに答えを出すことは難しいが、「心地よさ」など4つの視点からデザインについて言及し、「デザ

インは、今日、誰もが等しく望む自由で心地良い環境を生み出すことの実践としてある」⁵と述べている。また、後藤武はデザインという行為は身体感覚を通して色やイメージを扱い、ものを作っていくことであるため、論理化されにくいとしながらも、「身体を用いて感覚と論理を再構成する行為として」⁶デザインを捉えようとした。奥井直人は

デザインを学ぶということは、記号や図を上手に「デザイン」する行為を言うのではない。人間が与えられた環境の中で身体性を介在させてパターンを生み出していく活動こそがデザインであり、身体性という意味では人間に限らず、ミミズから蟻、イルカなどさまざまな生物の活動にも「デザイン」行為を見つけることができる⁷。

と語っている。彼らが言うところの「デザイン」とは「①下絵。素描。図案。」というようなものだけではなく、「感覚と論理を再構成する行為」や「心地よい環境を生み出すことの実践」、「身体性を介在させてパターンを生み出していく活動」といった人の身体を介在させた行為あるいは活動と捉えているところに特徴がある。このように少し紐解くだけでもそれぞれの「デザイン論」があることがわかる。本稿でこの「デザイン論」について結論を出すことはできないが、いささか早計であるとは思うものの、ここでは「デザイン」はつくられた何かしらの「制作物」に「人」を介在されることによって成立するものと捉え直したい。

また、人の「こうしたい」「こうしてほしい」という何かしらの欲求がなければ、デザインが生まれえない。それは自身の欲求というだけでなく、企業が要求するものであったり人々が希求するものであったり、個人的な要望など様々である。

こうした何かしらの「求め」に対して、「デザイン」という行為を通して何かしらのサービスや書籍などの作品が制作され、それを受け取った人々はそのサービスを体験したり、作品を手にとって使用したりする。つまり、人はデザインという行為を通して制作されたモノやコトによって、何かしらの行為や行動を促されるのであり、この一連の活動自体が

「デザイン行為」といえるのではないだろうか。例えば、書籍であれば読むことによって人は知識を得たり、想像の世界を楽しんだりするし、映画の告知ポスターであれば、その映画に魅力を感じたら映画館まで足を運ぶかもしれない。スマートフォンなどは人の生活様式そのものを変革したといっても過言ではない。



図2：本稿におけるデザイン概念の簡易モデル

ここまで、「デザイン」についてその上澄みをそっとなぞってきた。それだけでも、下絵や図案などを作成することだけをデザインの全てとしてしまうわけにはいかないことがみえてきた。とはいえ、「デザインとは何か」という壮大なテーマを論及することが本稿の目的ではない。これまで言及してきたことから、少なくとも「デザイン」とは単なる色や形を考えるだけの意味として捉えるのではなく、デザインによってつくられたり、提案されたモノやコトを通して、それを受け取った人々に何かしらの行動を促したり、時には生活様式そのものを変革していくような力を有すものであることが明確になった。従って、いささか表層的ではあるものの、本稿における「デザイン」とは、デザインという行為を通して、人に何かしらの行為や行動を促す一連の活動として定義したい。

3. 学習指導要領におけるデザインの取り扱い

ここで、図画工作科や美術科の学習指導要領の記載から学校教育におけるデザインについて言及しておく。

3-1 図画工作科

小学校学習指導要領（平成29年告示）解説図画工作編を読み進めると、図画工作科ではデザインという言葉が使用されていないことがわかる。図画工作科の教科内容は「A表現」と「B鑑賞」で構成されて

おり、「A表現」は「造形遊びをする」と「絵や立体、工作に表す」という2つの側面に分けて捉えることができる。そして、「絵や立体、工作に表す」活動とは「自分の夢や願い、経験や見たこと、伝えたいこと、動くものや飾るものなどの児童が表現したいと思うことを基に表現していく」⁸とされている。デザイン的な領域が含まれていると考えるとすれば、この「伝えたいことを表現していく」というところだろうか。

3-2 中学校美術科

それでは中学校（美術科）はどうだろう。中学校学習指導要領（平成29年告示）解説美術編をみていくことにする。美術科の教科内容も小学校と同様に「A表現」と「B鑑賞」で構成されている。「A表現（1）イ」という項目に「イ 伝える、使うなどの目的や機能を考え、デザインや工芸などに表現する活動を通して、発想や構想に関する次の事項を見つけることができるように指導する。」⁹とある。

中学校で初めてデザインという言葉が登場する。さらに、「A表現（1）イ（イ）」には「伝える目的や条件などを基に、伝える相手や内容などから主題を生み出し、形や色彩、材料などを生かし、美しく、分かりやすく効果的に表現する」¹⁰ための発想や構想に関する事項が書かれている。

学習指導要領の文言をみる限り、小学校の図画工作科や中学校の美術科におけるデザイン的な領域としては「伝えること」がメインにおかれていると判断できなくもない。もちろん、本稿におけるデザイン概念を援用するならば、「伝えること」以外にも立案や提案をしたりすることも全て「デザイン」と捉えることができる。ちなみに「A表現（1）イ（ウ）」には「使う目的や条件などを基に、使用する者の気持ちなどから主題を生み出し、いわゆる「用と美の調和」を考えて、使うなどの機能と美しさを追求する発想や構想」に関する事項が示されている。これは工芸の領域として記載されているが、「使用する者の気持ち」を考えたり、「機能性」や「美的要素」を追求したりすることは「デザイン」の領域とも多くの場面で重なってくるだろう。そのため、「デザイン」として捉えることができる指導

事項には広がりを持たせることができる。指導する教員には「伝えること」だけに囚われない柔軟な解釈や対応が求められるだろう。

4. ポスター再考

ここで、学校教育におけるデザインが「伝える」ということを中心に語られていることがわかった。ポスターはまさしく「伝える」という機能を有したものであることは言うまでもないが、ここで改めてポスターが現れはじめた経緯を概観したい¹¹。

4-1 ポスターの変遷

ポスターをこれまで見たことがない、という人はほとんどいないのではないか。それほどポスターは我々の生活に溶け込んでいる。1796年オーストリア人のアロイス・ゼネフェルダーが発明したリトグラフ印刷からポスターはその様相を一変させたという。それ以前のポスターは「もっぱら人目を引いて情報提供するためのもので、公共の場で通行人が注目するようにデザインされていた。」¹²とある。その当初からポスターは舞台のショーや製品を宣伝するためのものとして捉えられていた。ポスターが政治的な目的にも利用されるようになると、一般大衆に政治的な見解を伝えたりするツールになっていく。その後、上述のリトグラフ印刷の印刷工程が機械化されたことによって、様々なサイズとフォーマットのポスターを大量印刷することができるようになる。「ポスターの父」と呼ばれるジュール・シェレが赤と黄と青の3色3種の石版を用いた斬新な工程を導入し、色彩と質感を文字と挿画に結び付けると、ポスターは「ストリート・アートギャラリー」としてさらに発展していくこととなった。現在でも根強い人気を誇っているアルフォンス・ミュシャなどのポスターなどは有名であるが、この頃からポスターは情報を伝達するだけの手段というだけでなく、その芸術性から美術作品へと転じていくなど、印刷技術やさまざまな芸術運動が関連しながらポスター芸術は発展していくこととなる。

そして現代ではコンピュータグラフィックスやインターネットの発達と関連しながら、紙媒体から電子媒体への移行もみられるようになった。ポスター

が電子媒体へその姿を変容させていったとしても、発生当初から一貫して「情報を伝える」媒体として存在していたことは明白である。

情報を「伝える」という機能が、ポスターの存在意義そのものといってもいい。つまり、ポスターを制作するということは、必然的に何かしらの情報を「伝える」手段として制作するということが前提としてあるといえるだろう。

4-2 ポスター制作と絵に表す活動

ここで学校教育におけるポスター制作に焦点を戻したい。学校教育におけるデザイン領域が「伝える」ことをメインに考えられていることは学習指導要領の記述から明確になった。ポスターの特性を考えると、学校教育におけるデザイン領域でポスター制作を実施することは必然ともいえるかもしれない。従って、コンクールへの応募という需要も相まって30年以上もポスター制作が題材として取り扱われてきたことにも合点がいく。しかし、ここで疑問が生じる。果たして、学校教育で実践されているポスター制作はこの「伝える」を追求したものになっているのだろうか。本稿ではこれをあえて「否」と答えたい。もちろん、これまで学校教育の中で制作されてきたポスターの全てをしらみつぶしに調査したわけではないので、イコールで結ばれるものの中にはあるだろう。しかし、ポスターの「伝える」という機能性を考慮したときに、学校教育でのポスターが「伝える」をどこまで追求しているのか、ということへの疑念が払拭できないのである。その原因のひとつに、「絵に表す活動」との違いが明確にされていないのではないかと、ということがある。

小学校の図画工作科や中学校の美術科では、「A表限」の内容に「感じ取ったことや考えたことを基に、絵や彫刻などに表現する」というものがある。これは主題（テーマ）を自分で感じ取ったことなどからみつけ、絵などに表していく活動である。対してポスターは「伝える」ことが主目的であるため、「何を」伝えるのかということは、自分の中ではなく、外（人やもの）から与えられる。もちろん、個展の案内など、自分で自主的にポスターを制作する場合もある。それでも個展の案内であれば、個展の日時

や会場、個展で展示される作品や作者の情報など、伝えたいことは個展の内容であって、自分で感じ取ったことを取り上げるものではない。

また、「絵に表す活動」は当然のことながら絵を描くことを主目的としているため、絵を描かないことには始まらない。しかし、ポスター制作の場合は、「伝える」ことが主目的のため、「伝える」という目的を達成するための有効なあらゆる手段を選択することができる。絵を用いるのはその手段のひとつに過ぎないのであって、絵である必要はない。

上述のように、ポスターが過去には芸術的な意味合いをもつものとして捉えられていたこともある。そうした経緯をみると、「絵に表す活動」としてポスターを捉えることもできるかもしれない。しかし、現在のポスターはそうした芸術性というよりは企業の広告としての意味合いのほうがはるかに強く、「伝える」ということをとことんつきつめた媒体のひとつであるといっても過言ではないだろう。従って、「絵に表す活動」と「伝える」を機能性として宿しているポスター制作は切り離して考えるのが妥当ではないだろうか。とはいえ、ポスター制作するにあたって「絵」を描いてはならないということは一切ない。飽くまでも伝えたいことを伝えるためのツールとして「絵を描くこと」を選択するというだけのことである。

また、学校教育においては、設備や児童・生徒の発達段階の観点からも絵を描くという手段をとらざるを得ないということも理解できる。従って、教員が授業をする際には、ポスターが「伝える」という機能を有した性質があるということ念頭におき、「感じとったことや考えたことなどを基に絵で表す活動」と一線を画したものとしなければならない。

5. ポスター制作を実践するにあたって

学習指導要領において、デザイン領域は「伝えること」が主目的とされていた。ポスターも「伝える」という機能を持った媒体である。また、本稿における「デザイン」とはデザインという行為を通して、人の行為・行動を促す一連の活動であるとしている。では、「伝える」ことによって人のどのような行為・

行動を促したいのか。そこまで言及することがデザイン領域のポスター制作では求められるということになる。例えば、映画やライブなどの告知であれば、映画などの内容や日時、会場などを記載するだけでなく、映画のシーンをイメージするような写真などを掲載することで、ポスターを観た人の気を引き、人を映画やライブを鑑賞するところまで行動させるということが求められる。また、商品のポスターであれば、その商品を購入するということまで人の行動を促せればよい。学校の健康づくりを啓発するポスターであれば、学校での健康づくりを考えたり、実践したりすることを促せるようなものになっていなければならない。

5-1 ポスター制作のプロセス

では、一体ポスターはどのような手順でつくられているのだろうか。実はポスターを制作する手順には決まったものがない。それはデザイナーの個性やクライアントからの依頼内容などによって千差万別だからだ。とはいえ、では自由に考えましょうというわけにはいかない。そこで、学校教育の特性を踏まえて下記のような手順を考えてみた。¹³

1. 情報を収集する
2. コンセプトを決める
3. ラフスケッチを作成
4. 実制作
5. 作品発表・鑑賞会

【1. 情報を収集する】

ここでは与えられた課題・商品に関する情報を収集することとなる。例えば、対象（ターゲット）の選定することによって、全体の色味や雰囲気を決めやすくなる。課題・商品の強みなどを深掘りしていくのもいいかもしれない。もっと専門性を上げるのであれば、競合するところがないかどうか、既存広告の反応はどうか、などを考えてみてもよいだろう。

【2. コンセプトを決める】

収集した情報からポスターのコンセプトを考える。ここでのコンセプトとは「だれに」「なにを」伝えたいのか、ということである。また、ポスター

の目的もここで決めておくといい。このポスターをみた人に「どのようになってほしいのか、どんな行動をしてほしいのか」ということを考えるということである。さらに、コンセプトを反映するようなキャッチコピーも必要となる。どんな言葉を投げかけるのか。ポスター制作にとって肝要な部分である。

【3. ラフスケッチを作成】

「1」「2」で考えたことをもとに、スケッチを複数作成する。ここでは写真を使用するのか、絵を描くのかということを決めるだけでなく、使用する色や文字のレイアウト（大きさ・形・配置など）を考えることとなる。色がもたらす心理的な効果についても言及してもいいかもしれない。いくつかのパターンを描くとより考えやすくなる。

【4. 本制作】

「3」のラフスケッチをもとに実際に作成する。写真を使用するなら、ライティングや構成、背景などを考えて撮影する。絵を描くのであれば、レタリングや色の塗り方などに注意を払うことになる。これまでの学習経験を活かす機会としてもよいだろう。

【5. 作品発表・鑑賞会】

ポスターは掲示するまでが作品制作となる。実際に掲示し、そのコンセプトなどを発表し「伝えたいこと」がしっかり伝わる内容になっているかを、友だちの感想などを聞いて検証する場としてもよい。

上記のプロセスは飽くまで目安である。児童や生徒の発達段階によって取り入れ方を工夫することは言うまでもない。実際のデザイン現場では、全てクライアントとの打ち合わせしながら行われることになる。さらに、CV（成果など）を考えることも欠かせない。WEB デザインであれば Web サイトの訪問数の推移などをみることになるが、学校教育ではそこまで求めることはできないだろう。本稿における「デザイン」が人の行為や行動を促すとしているが、ポスターによって人の行為を促すことができたかどうか、という成果を見出すところまで題材の中で設定することはできない。その点は、教員がクライアントとして接するという演出や、生徒に「成果

を得られるかどうかということ想定してもらいなどの工夫が必要となるだろう。

5-2 ポスター制作における「想定される学び」

小学校の図画工作科および中学校の美術科の教科目標をみると、作品をつくること自体を教科の目標に据えているわけではない。「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して」諸処の能力の育成を目指すものとある。作品をつくること自体は、諸処の能力を伸ばすための手段であり、目標ではない。そして、その諸処の能力とは「知識及び技能」「思考力・判断力・表現力等」「学びに向かう力、人間性等」という3観点で語られている。

ではポスター制作において具体的にどんな力を育成することができるのだろうか。そこで、ポスター制作を通して「想定される学び」を図3のようにまとめてみた。

制作プロセス	想定される学び
1. 情報を収集する →	・調べ学習(社会科との横断) ・マーケティング能力の育成
2. コンセプトを決める →	・色彩構成 ・行動心理 ・キャッチコピー(国語科との横断)
3. 下書き(ラフ案)作成 →	・文字(フォント)の知識 →大きさ・種類・配置 ・色の性質への理解
4. 本制作 →	・写真撮影の技術 ・色の塗り方 ・画材の選択
5. 発表・鑑賞 →	・プレゼン能力(作品の見せ方など) ・言語化の工夫(国語との横断) ・他の作品を分析する力(鑑賞)

図3：ポスター制作における想定される学び

情報収集やコンセプトを決める段階では、調べ学習やキャッチコピーの作成など社会科や国語科にまたがる横断的な性質を持っている。さらに、ポスター制作に欠かすことのできない文字（フォント）の知識などは、ここからタイポグラフィやエディトリアルデザインとしての発展性を秘めている。ポスター制作と商品開発をコラボすれば、マーケティングについての考え方や、商品パッケージ作成など経済の仕組みを理解するための教材としても考えることが可能である。これだけみてもポスター制作が児童・生徒の学びを促す要素に溢れている。ポスター制作をただテーマに沿った「絵を描く」題材として取り扱っていけば、児童・生徒のこのような学ぶ機会を逸してしまう恐れがある。

もちろん、図3に示した内容を全て網羅すべきであると言っているのではないし、ここで列挙された

もの以外の学びも想定されるだろう。また、実際に授業をする際には、児童・生徒それぞれの実態から取捨選択して実施することが求められる。その取捨選択は「知識及び技能」「思考力・判断力・表現力等」「学びに向かう力、人間性等」の3観点をベースに、ポスター制作を通して児童・生徒のどんな力を伸ばしたいのかを検討する必要がある。その検討材料として図3の「想定される学び」を参照すると、よりよい授業を立案・実施できるのではないだろうか。

5-3 ポスター制作の題材設定

「図画工作科や美術科は作品をつくることを目的としない」ということは前述の通りである。それはポスター制作についても同様である。ポスター制作をすることを通して、3観点にある能力をどのように伸ばしていけるのか、ということを考えなければならない。

また、言うまでもないが、題材は児童・生徒が楽しいと思えるものでなければならない。大橋功は題材を通して児童に何を教えてどんな力を育てようとしているのかという明確なねらいをもって学習指導計画をしなければならず、「学習活動の「楽しさ」の軸がどこにあるのか、子どもの側から、学習活動の主題として捉えられるような示し方が必要」¹⁴と述べている。つまり、児童・生徒にとっての学習主題は「何をするのか(何を楽しむのか)」¹⁵というものでなければならないのである。「学びに向かう力、人間性等」では、主体的に取り組む態度を観点別評価としてみていくこととなる。「楽しいだけでは授業にならない」という声が聞こえてきそうだが、「楽しい」がなければ児童・生徒の主体性は生まれない。「楽しい」を欠く活動は労働でしかない。ただ「楽しい」というだけでなく、大橋が「教材に教育的価値を与えるのが教材研究である」¹⁶と述べるように、学習指導のねらいを最も達成しうる教材として、題材について深く言及し、改善や工夫をすることを通して、その教材に教育的価値を与えることが指導する教員には求められる。このような児童・生徒が「楽しい」と思える学習活動を構築するためには、常に児童・生徒の実態を把握しておく

必要もある。その実態から題材の工夫や改善が生まれるのである。

その点でいえば、ポスターコンクールのような児童・生徒の実態が反映されていないテーマ設定をそのまま使用することはおすすめしない。たまたま児童・生徒がそのテーマに興味関心を抱き、主体性をもって取り組めるものであるというのであれば問題ないが、そうでない場合は、児童・生徒の実態を踏まえて、児童・生徒の興味関心を引き出す題材設定に改善する必要がある。

ポスターコンクールとは関係のない題材として取り扱うのであれば、「自分のお気に入りアイテムの紹介」や「自分が大好きな既存の商品のPR」、「開発(提案)した商品の広告作成」という設定もできるだろう。架空の個展を想定したり、学内で実際に行われる行事を活用することも考えられる。何はともあれ、題材として取り上げるのであれば、児童・生徒が楽しいと思えるような工夫が求められるということである。

6. おわりに

ポスター制作は何十年もの間、図画工作科や美術科の中で実施されてきた題材である。今更、ポスター制作について論じても何の新規性もないのかもしれない。しかし、改めて学校教育におけるデザイン領域を捉え直した上で、ポスターの性質を再確認し、ポスター制作という題材の特性を論及することには意義があったのではないだろうか。少なくともここ10年はポスター制作についての論文が発表されていなかったことから、従来からある題材について改めて論じるにはいい機会であるように思う。

とはいうものの、本研究ではポスター制作に関する題材について取り上げながらも、その題材を実践するまでには至っていない。実践がなく児童・生徒がどんな学びをそこで獲得しているのかということに言及できていないため、本研究はまだまだ実践研究の体を成してない。本稿におけるデザインの定義についても早計すぎた感は否めない。そのため、本研究は十分な成果を出せていないと

いうことは痛感しているが、幸いにも今年度からポスターコンクールの審査員という役割をいただき、ポスター制作の実態に触れる機会を設けることができた。今後も機会があれば小学校や中学校での実践も検討したい。この研究が十分な成果を得られるように、今後とも継続していきたいと考えている。

謝辞

ポスター制作プロセスの構築にあたり、フリーランスで活躍しているデザイナーのH氏には貴重な意見とともに参考資料などを提供していただきました。この場を借りて改めて深くお礼申し上げます。

¹ 美術科教育法2などの教員免許状中学校（美術）を取得するための必修科目

² 「環境問題 ポスター 学校」（2021年8月24日に検索）

³ 大学美術教育学会誌（no.44～53）の掲載論文の合計は501本。美術科教育学会誌（no.33～42）の掲載論文の合計は323本

⁴ 新村出 編、『広辞苑第四版』、岩波書店、p.1760、1955

⁵ 柏木博(2011)、『デザインの教科書』、講談社現代新書、pp.43-44

⁶ 後藤武・佐々木正人・深澤直人（2004）、『デザインの生態学 新しいデザインの教科書』、東京書籍、p.10

⁷ 奥井直人・後藤武（2002）、『『デザイン言語』— 感覚と論理を結ぶ思考法』、慶應義塾大学出版会、pp.序 7-8

⁸ 文部科学省、「小学校学習指導要領（平成29年告示）解説図画工作編」、文部科学省、p.27

⁹ 文部科学省、「中学校学習指導要領（平成29年告示）解説美術編」、文部科学省、p.35

¹⁰ 文部科学省、「中学校学習指導要領（平成29年告示）解説美術編」、文部科学省、p.37

¹¹ ポスターの歴史的な概観はデイヴィッド・ライマー（2020）『[アートミュージアム] ポスター芸術の歴史 ミュシヤ、ロートレックからシュルレアリスムまで』、原書房を参照した。

¹² デイヴィッド・ライマー（2020）、前掲書、p.6

¹³ プロセスの構築にあたって、フリーランスで活躍しているデザイナーH氏の意見やNHKの『プロのプロセス』

(https://www2.nhk.or.jp/school/movie/bangumi.cgi?das_id=D0005180398_00000)などを参照にした。

¹⁴ 大橋功・新関伸也・松岡宏明・藤本陽三・佐藤賢司・鈴木光男 編著（2009）、『美術教育概論（改訂版）』、日本文教出版、p.103

¹⁵ 大橋 他、前掲書、p.103

¹⁶ 大橋 他、前掲書、p.104