

「産・官・学・地域と連携した地域貢献活動」

兵庫県立龍野北高等学校

教諭 香山 正博

産・官・学・地域と連携した地域貢献活動を継続して行っています。産では、皮革産業協同組合・JR西日本姫路鉄道部・障害者自立支援団体のNPO法人えびす 他、官では、たつの市役所・たつの市青少年館・西播磨県民局、学では、たつの市立幼稚園・たつの市立小学校・県立高校・県立特別支援学校・服飾系専門学校・芸術系大学、地域では、たつの市龍野地区まちづくり協議会・たつの市龍野地区（歴史的景観形成地区）全域の地域住民の方々などが主な連携先です。様々な地域貢献活動を行ってきた結果、そのなかの6つの活動が継続的に開催でき、地域の行事として定着しつつあります。以下に紹介します。

① 企業や地場産業とタイアップした「ファッションショー」

たつの市商工振興課に橋渡しをしていただき、地場産業（皮革組合）と連携し、「ひょうご皮革まつり・たつの市皮革まつり」のイベントとして、1100名収容の大ホールを使用し、11月中旬の2日間で3回の公演を行っています。平成22年度・第9回目が、龍野北高校総合デザイン科として主催する初めてのショーとなり、生徒たちの長年の願いであったランウェイを取り入れました。この回から障害者福祉作業所の方にデザインを提供し、モデルとして舞台に出ています。今年度、第17回目の公演を行い2日間の延べ入場者数は約2000名でした。皮革組合からの皮革材料の提供をいただき、衣装のプレゼンでの高校生の斬新な発想・従来に無い皮革の使用法などが評価され、地場産業の皮革のPRに貢献しています。この皮革ファッションショーは、多方面から公演の依頼があり、人権教育大会のアトラクションや毎日放送本社で行われているひょうご博覧会のイベントとしても公演を行っています。ショーは、3部構成で、第1部は皮革で制作したバッグのステージです。たつの市で生産された皮革の約8割がバッグの製作に使用されている実情を考慮し、8年前から取り入れており、授業で制作した生徒オリジナルのバッグを披露しています。第2部は小学生とのコラボレーションです。地元の小学校4校に生徒が出向き、高校生が指導し小学生が個々に皮革を用いて作品を制作し、その小学生がモデルとしてショーに参加します。今年度は白のカッターシャツに春夏秋冬をテーマに皮革を使用して「お気に入りのシャツ」の制作をしました。小学生の時にショーにモデルとして参加した生徒が現在本校で活躍しています。第3部は、メインステージで、自分たちのアイデアをもとに皮革で制作した衣装でのステージで、今回のテーマは「INSIDE-number-」です。生徒の組織作りから、企画立案・衣装制作・モデル・映像・音響・舞台大道具制作まで、全ての運営を生徒が行っており、生徒のモチベーションが特に高い活動です。今後も継続的に実施していきたいと考えています。



小学生モデル



ファッションショー



② 空き町家を使った展覧会「町ちゅう美術館」

2月初旬の3日間、たつの市龍野地区(歴史的景観形成地区)全域を会場とし、町中を美術館にする「町ちゅう美術館」を開催しています。この活動は、地域住民の方と一っしょに「町ちゅう美術館」という展覧会を企画運営することで、相互に町の活性化に取り組むと同時に授業作品の発表の場とすることを目的に実施しています。今年度は17回目の開催で、今年度のテーマは、「福笑(ふくわらい)一笑う町には福きたるー」町ちゅう美術館に関わる全ての人が笑顔になり、幸せを感じることができる3日間をしたいという思いを込めています。各会場の作品展示だけではなく、皮革焼きこてアート体験・似顔絵コーナー・缶バッジ制作教室・フェイスペイント・(総合デザイン科)、木工品販売・木工実演(環境建設工学科)、健康チェックと折り紙遊び(看護科)、かんがえるお絵かき(総合福祉科)、ダンス(ダンス同好会)、福笑いスタンプラリー、リアル謎解きゲームなど様々な体験型のイベントを工夫し、来場者の皆さまに楽しんでもらえる作品展を目指しています。本校以外に22団体・個人の作品展示や体験等の参加があり、32会場を使用して展示、体験以外にも多彩な催しを展開し、参加者の年齢層も幅広く、異世代交流が行われました。また、作品展のポスターやパンフレットも生徒がデザインし、PR活動を行っています。生徒が司会進行をするオープニングセレモニーには、たつの市長も参加していただき、今年度はたつの市の聚遠亭を利用しました。神戸新聞の記事の掲載、NHKラジオ関西ラジオワイド2/7生放送に3年生運営委員3名出演、NHKニュースKOB E発にて事前に紹介とミニコミ誌数社に掲載いただき、冬の恒例行事として17年連続で実施することができました。

高校生の元気な呼び声が、地域の活性化に一役買っていると、高い評価を得ています。地域の活性化及び地域住民との交流によるコミュニケーション能力の向上、実習等の作品展示の工夫と共同作業による協調性の向上など様々な効果が上がっています。今後も継続的に実施していきたいと考えています。



町ちゅう美術館展示会場

③ JR西日本姫路鉄道部と取り組む「姫新線活性化のための路線図」制作

平成20年度から11年間継続して、JR西日本姫路鉄道部と連携し、地元のローカル線の姫新線利用促進活動の一環として、列車内部のドアの上に掲示されている路線マップ(姫新線姫路駅から佐用駅間12区間)を作成しています。JRの担当者の方に対して、生徒がプレゼンを行い、様々な指摘をいただきながら作成します。年度末に完成しJRへの「引き渡し式」を行った後、3月のダイヤ改正とともに新しい路線図に順次入れ替え1年間車両に掲載されます。今年度は16作品を制作しました。

「高校生のユニークで斬新なアイデアの楽しいマップが出来上がり、列車内が楽しく華やかになる」と毎回評判も上々で、地域住民の貴重な交通手段であるJRの乗客数の向上に一役かっています。姫新線活性化への貢献とともに自分たちの制作した作品が地元の姫新線車内に掲載されることで、優越感と自信が得られ、生徒たちの今後の制作意欲をアップさせる活動となっています。



今年度の路線図作品の一部

④ 市内の幼稚園児と描く巨大壁画「青空キャンパス」

平成21年度から10年間継続して、7月に1・2年生が、たつの市青少年館主催でたつの市立の全幼稚園と連携した青空キャンパス壁画の制作を行っています。各年度のテーマにそった下絵の案を幼稚園に提案し、選ばれた案をもとに、本校生徒が各学年毎に、コンパネ 30 枚1セットに下絵を描き、本校および各幼稚園に出向いて、生徒と幼稚園児が共同作業で、巨大壁画を制作します。

完成した壁画は、11月にたつの市青少年館の東西2つの壁面に1年間展示され、にぎやかで明るい色彩が訪れる方々の目を楽しませています。また、1年間の展示が終了した作品は、各幼稚園ごとに前述の「町ちゅう美術館」の場で再度披露します。たつの市龍野地区(歴史的景観形成地区)には、閉まったままのシャッターが数多く存在しており、町ちゅう美術館の会期中、各幼稚園ごとの作品をそのシャッターに展示することで、町が明るく、華やかになります。この展示に合わせて、絵を描いた幼稚園児の家族が会場に訪れるので集客も兼ねて一石二鳥の効果があります。



園児との交流



青少年館に展示中の完成作品



⑤ JR姫新線乗車マナー向上キャンペーン

平成23年度から8年間継続して、JR姫路鉄道部と協力して、JR姫新線を利用する本校全日制・定時制・佐用高校の3校による「列車乗車マナーの向上を図るキャンペーン」を2学期に展開しています。1学期に3校の生徒から、キャッチフレーズを募集し、集まったキャッチフレーズの中から、各校の生徒会とJR姫路鉄道部が協議し、優秀作を選定します。選定されたキャッチフレーズを入れたポ

スターを夏季休業中に制作し、2学期に各校1カ月ずつの「乗車マナー向上キャンペーン」実施の期間中に合わせて、列車の車内に掲示します。同時に、本校総合デザイン科が地場産業の皮革を使ったキャンペーングッズ(ストラップ)を制作し、キャンペーン初日に姫新線の各駅で3校の生徒会を中心とした生徒有志が配布し、乗車マナー向上キャンペーンをPRします。

「列車を通学に利用する生徒自身がその使い方を考える」ということを、キャンペーンという形で具体化し、列車の利用者である高校生の社会参加意識を促し、姫新線の品質向上と地域の魅力向上につなげることを目的としています。



車内吊りポスター



配布した皮革グッズ



キャンペーン初日のグッズ配布

⑥ 西兵庫信用金庫のウインドゥディスプレイ

にしん地域振興財団から依頼を受け、山崎町商店街に面する西兵庫信用金庫のショーウィンドゥをディスプレイする作品を制作し、平成25年4月から展示を行っています。担当の方から、近年山崎町商店街もご多分にもれず、過疎化が進み、年々商店街を通る人が減少しているので、せめて商店街に面する本店のショーウィンドゥを利用して、商店街を通る人が明るく、楽しい気持ちになる様な作品を展示して欲しいという依頼のもと、現在は2年生の制作した4つの作品を、約3カ月ごとに4期に分けて展示を行っています。平面的な実習内容が多くなっている中で、この立体ディスプレイを取り入れることで、プロダクト型の実習を取り入れることができ、立体系が得意な生徒たちは生き生きとして作品作りを行っています。また、作品の展示は展示場所が遠方で、休日に行ったにもかかわらず、9割近くの生徒が参加しています。楽しんで制作しながら、実際にディスプレイの展示の勉強ができる良い機会となっています。



ウインドゥディスプレイの作業と完成作品