

# ラジオで学ぶアート・デザイン

## 場所にとらわれない学びと発想のきっかけ作り

Art and Design lesson on the radio  
A catalyst for learning and ideas

小島 芙優

指導教員 西野 隆司

サレジオ工業高等専門学校 デザイン学科 価値創造研究室

キーワード：ラジオ, 教育格差, 情報格差, 地域格差, 美術教育, 文化発展

### 1. 研究背景・目的

私は16才よりエフエムさがみにてラジオパーソナリティーとして活動している。昨年、局より、コーナー番組の企画・出演の依頼を受けた。自分の住む相模原市緑区の学区内には図書館及び書店がなく、文化を知る機会の少なさによる風通しの悪さがあったため。その経験を活かし、美術教育や文化活動のきっかけとなる番組制作をしようと思った。また、調査を進める中でラジオ局社長より近年「ラジオ離れ」が顕著であり災害時に情報が行き届かない恐れがあると聞いた。そこで、並行して「ラジオ離れ」を解決するツール制作をしていきたい

### 2. 調査内容

#### 2-1 教育格差の現状

現状としてSDGsの4番に「質の高い教育をみんなに」とあるように、日本でも教育格差は存在している。特に地域による教育格差は、情報格差や経済格差が相互作用している状況だ。また住居地によって中学三年生15歳の時点で「地域格差」によって「情報」が入らない。「興味を持てるもの」を知るきっかけがない。「経済格差」によって「教育」を受けられないという現象がおきている。そのため大都市、市部、群部と順に学習意欲

や教育期待・大卒の割合が段々と低くなっている。[1]

#### 2-2 学力向上に効果的な方法

美術鑑賞を授業に取り入れた学校は標準学力の向上がみられている。特に見る・考える・話す・聞くというアクティブラーニング型の鑑賞が美術鑑賞による学力向上をする上で大切であった[2]

#### 2-3 ラジオメディアの現状

民放ラジオは災害が発生して停電した際にいち早く情報を得るうえで非常に有用である。[3]しかし、表1のように、情報収集に利用する媒体についての調査として2022年5月12日から10月4日までの間に230人にアンケート調査をしたところ、現在ラジオメディアへの親みは薄いことがわかった。

ラジオなどの音声メディアを聞きますか？  
230件の回答

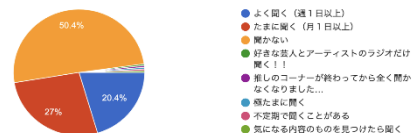


表1

### 3. コンセプト

場所にとらわれない学びと発想のきっかけ作りをコンセプトに中学生を中心としたデザインビギナ

一層へ向けたラジオ番組を放送。並行して同コンセプトのアプリ開発を行うことにした。地域格差や教育格差がある状況でも情報が入るよう改善し、アクティブラーニング型の鑑賞ができるアプリにすることで学習意欲向上や生涯学習による、文部科学省が目指す、生涯にわたる一人一人の「可能性」と「チャンス」の最大化に近づけると考察する。

#### 4 アイデア展開

##### 4-1 ラジオ番組の企画

FMHOT839（エフエムさがみ）にて番組内コーナー「薔薇色美術あかでみー！」をパーソナリティ名「小島芙蓉」で放送している。ターゲットユーザーは中学生を中心としたデザイン・アートのビギナー層にした。放送内容は主に二つで、デザインやアートに関する用語解説→「こじ豆知識」と用語に関する展覧会情報→「今週のおすすめ展覧会」である。義務教育程度の難易度を目標にしているため、わかりやすい言葉に置き換えて解説している。また、現在の難易度が適切であるのか、中学校の現状調査をするために相模原市立中沢中学校美術部へ協力をお願いし、ワークショップの開催を行った。難易度調査と現状調査の二つを目的とし、目標難易度である「義務教育程度」が達成されているかを調べるために、番組の録音とワークシートを使って行った。また現在の中学生の様子を実際に観察し、先生方から話を聞くことで現状の確認をした。調査結果

	記入人数	記入率%
理解度1	9	90
理解度2	7	70
理解度3	7 (10人)	70 (100)
平均理解度		76 (小数点切り捨て)

表2 理解度調査結果

難易度調査は、すべての学年で何について話しているのかを理解することはできていることがわかった。しかし実際にそのテーマのものがどんなものだったのかの内容をアウトプットできるまでの理解度があるのは2年生以上だったことがわかる。社会人なども聞くことを想定すると中学生の全体

平均理解度が76%を超えるため現状難易度としては適切だと思われる。現状調査は、Chromebookが一人一台配布されており、部活内でもイラストの参考資料や技法を調べるのに活用されていた。以上の結果より、相模原市だけで言えばインターネットに接続できる機器が一人一台配られているためインターネットを使ったサービスも可能だと考えた。しかし補足資料は自作のものを使うことのメリットは少ないと考え、より直接情報に行き着けるよう、放送後はチラシミュージアム[5]を活用し、SNSにて紹介した展覧会のチラシや情報を拡散。メディアミックスをした

##### 4-2 ラジオ離れを解決するためのツール

ラジオ離れを改善するためにまずはラジオを手軽に使えるようにするため、「旅行感覚が味わえるアプリ」として地図上で美術館や工芸品とコミュニティーFMラジオが聴けるアプリを開発している。また、各地の美術展に訪れた記録や民芸品について調べたことをスケッチジャーナルというアウトプット法を活用し、投稿や他ユーザーのスケッチジャーナルをみられる機能を提案したいと思う。



中学校訪問



アプリ試作

#### 参考文献

- [1]松岡亮二:教育格差の趨勢 出身地域・出身階層と最終学歴の関連、2015年社会階層と社会移動(SSM)調査研究会、2018
- [2]平野智紀:美術鑑賞と学力向上、2016
- [3]一般社団法人日本民間放送連盟:ラジオの意義と課題、総務省・放送を巡る諸課題に関する検討会「放送事業の基盤強化に関する検討分科会」ご説明資料、2019年3月27日
- [4]チラシミュージアム  
<https://eplus.jp/sf/guide/museum>  
 2022年10月16日閲覧