

高校生が考える、みんなが笑顔になる方法。



デザセン2015 REVIEW

デザセンとは

全国高等学校デザイン選手権大会（通称：デザセン）は、1990年代にバブル経済が破綻し、様々な分野で根幹的な見直しが始まった時期に、この本質に目をむけて自らが解決方法を提案できる教育的実験の場としてグランドデザインされました。そこには、高校卒業後に人生の転換期を迎える高校生に、知識集積型の勉強だけではなく自分の人生を社会に関らせて豊かに生きてほしいと願う当時の東北芸術工科大学の教員たちの思いがありました。

開催初期はものごとの考え方をデザインすることへの理解が難しい時代でしたが、近年では毎年少なくとも全国から900チームの応募があります。22回目となる今大会では、合計87高校（1247チーム）の応募がありました。現在多くの高校から応募いただけるようになったのは、教育現場に関わる先生方が美術やデザイン教育の一環として毎年取り組んでくださっているからです。

自らが問題を発見し解決する力は、デザインの考え方の主流になりつつあります。デザセンは、高校生たちが自らの視点で生き方の質を問い直し、人や社会が幸せになるアイデアを生み出す機会として、様々な教育現場で機能していくことを目指しています。



デザセン2015 REVIEW

第22回 全国高等学校デザイン選手権大会 報告書

決勝大会は、1次・2次審査を通過した10チームが、様々な分野で活躍するクリエイターやアーティスト、建築家などからなる審査委員と、高校生、大学生、市民などの一般来場者をあわせた約400名を前に、映像や模型などを用いてプレゼンテーションします。

今大会で優勝[文部科学大臣賞]した東京都立国分寺高等学校チームの『リアル人生ゲーム』は、ボランティア活動が面白くないという高校生のリアルな実感から生まれました。お年寄りの人生の出来事を対話の中から聞き出し、「人生ゲーム」という1つのボードゲームに制作するアイデアです。お年寄りへのヒアリング→ゲームで遊ぶプロセスを通じて、その方が生きてこられた人生に耳をかたむけることで世代を超えて共感が生まれる点が高く評価されました。準優勝となった岐阜総合学園高等学校の『魚の骨選手権』は、若者の魚離れが「食べるのが面倒なだけで嫌いではない」という調査結果から発想。給食の時間に魚をどれだけ綺麗に食べられたかを競う、日常での実現性が高いアイデアです。第三位となった宮城県仙台二華高等学校の『古語に歌はむ』は、「ドラえもののうた」や西野カナの「会いたくて 会いたくて」を古語で意訳。昔の人の感覚を現代に蘇らせたプレゼンが観客を感動させました。

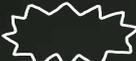
CONTENTS

- 04 入賞提案
- 18 入選提案
- 20 審査講評
- 23 大会資料
- 28 トピックス

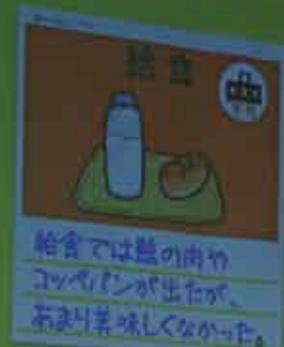
QRコードから動画をご覧いただけます。

P.5～16にあるQRコードを携帯電話で読み取ると、各チームのプレゼンテーションを映像でご覧いただけます（パッケージプランにご注意ください）。大会公式ホームページでは、過去大会で入賞した提案の内容もご覧いただけます。



人や社会を幸せにする  を提案します!

4
遊ぶ



マスに止まったら
お話を読みあげる。

お年寄りと
地域をつなぐ
ボランティア革命

 GOLD | 優勝 (文部科学大臣賞)・市民賞



プレゼン動画を
ご覧いただけます。

『リアル人生ゲーム』

国分寺高等学校 (東京都)

介護士の母を手伝い福祉施設に行った時、お年寄りとの会話に困ったことがありました。また学校の「奉仕の時間」に街のゴミ拾いを行った時に、ゴミが無くてすることがなく、つまらない思いをしたこともありました。そんな経験から、私たちはボランティアの時間をもっと楽しくしたい、もっと貢献したいと思うようになりました。私たちがデザインしたこのゲームは、お年寄りのリアルな人生を一つひとつの「コマ」に反映したボードゲームです。「祭」「ご飯」「正月」「おやつ」「テレビ」など、年齢を問わないテーマをいくつか設定してお年寄りからお話を伺い、カードの「コマ」として作成。お年寄りが歩んできた人生を双六ゲームとして遊ぶことができます。遊び終わったゲームボードは本人にプレゼントすることで、お年寄り自身が家族に自分のことを伝えるツールにもなります。私た

ち自身も、今回のアイデアを実現するためにお年寄りに関わるなかで、「お年寄りは考え方が固い」という先入観が払拭され、自分たちの想像を遥かに超える面白さを持った方々だと気がつくことができました。



アイデアの実践に協力して下さった皆さん



森田悠生
(1年)



田中陽菜
(1年)



三橋星蘭
(1年)



儀部佳織 教諭

試行錯誤を繰り返し、アイデアが形になっていくことが嬉しかったです。またこのアイデアを介護施設で実際に行ったとき、喜んでくれたおばあちゃんたちの姿を見て、デザセンに参加して良かったと改めて思いました。プレゼンテーション方法で悩んだこともありましたが、周りの方々のアドバイスや応援に助けられました。相手の視点に立って考える「デザイン」の大切さを実感しました。

デザセン決勝大会に出場することが決まってからの約1ヶ月は毎日デザセンの準備をしました。何度も心が折れそうになりましたが、3人でなんとかやりきりました。今回のデザセンを通じて、人と話すことで物事を様々な方向から見るができるようになったのは、これからの人生で大きく役にたつと思います。一生経験できないような貴重な体験ができました。

率直に言います! 楽しかったです! 初めてのデザセン。初めての全国大会。最初は自分のポキャプラーだけでプレゼンのシナリオを書いていましたが、他の人からの多角的な視点を取り入れどんどん良くなる体験をしました。最初は不安でいっぱいでしたが、自分なりに精一杯やってきて、それを本番で発揮できたことはとても嬉しいです。大きな舞台上に立てたことを光栄に思います。

プレゼンテーション後半の画像が流れず、観客のみなさんに準備した映像をご覧いただけなかったことが心残りではありましたが、「デザセン初出場」「初優勝」の快挙に大変驚いています。ありがとうございました。高校1年生は見通しが甘く、プレゼンテーションで発表するには越えなければいけないハードルが数多くありましたが、大会出場が決まるとすぐに提案を実際に試したことが正解でした。生徒たちは人生で初めて経験することにチャレンジし、必ず失敗。またプレゼンでは、プレゼン者の個性がでるべきなので、正解がないことも大きな関門でした。しかし決勝大会の会場となった東北芸術工科大学に来てからは、学生サポートスタッフの熱い応援メッセージを受け、しばしば私の涙腺が緩みました。生徒は担当の学生サポートスタッフとすぐに仲良くなり、大学構内を飛び回り大満喫。アドバイスを沢山貰い自信を持って本番に挑むことができました。苦勞の連続でしたがその全てを吸収しながら、3人と共に私も成長していくことができる唯一無二の大会でした。事務局、学生スタッフに心より感謝申し上げます。

人や社会を幸せにする **を提案します!**

**魚を綺麗に
食べる身近で
楽しい新手法**

魚の骨選手権



SILVER | 準優勝・ニコニコ生放送視聴者賞

魚の骨選手権

問題 骨のある魚を綺麗に食べる日本人が減少してきている！
今の日本では「骨なし魚」となるものが増えています。骨があるから魚が嫌いという子供はもはや少ないです。しかし、最近では骨を嫌う子供は多いです。骨なし魚を食べるように、魚が嫌いにならなければなりません。骨の処理が困難なのです。

魚の骨選手権では
正しい魚の食べ方を教えて美味しく食べること
を実現します！

内容 魚の骨選手権って？
子供たちは読書で興味を持ちます。何かができるようになることで、興味を持ちます。その気持ちを共有して、クラス単位の「魚の骨選手権」を開催します。選手権を通して楽しく美しく魚を食べる子供が増え、骨があるから魚は嫌いという子供が減るのではないのでしょうか。

選手権 1 選考前
結果で「魚の骨選手権」のテーマが発表されます。例えば「ほんま」とかです。そして、選考の発表から魚の調理方法、正しい食べ方の動画を配信し、選手権の準備を進めます。また、選考前にも綺麗な食べ方やコツを配信し、準備を進めます。

選考では
選考と選考前選考に限りその魚が食べられてきます。選考と選考前選考は、もしも選考前選考から綺麗な食べ方、正しい食べ方などを観られる方もあります。

毎月、魚を覚えて選手権を実施
その時期の魚も選手権は必ずあり、子どもは魚を通して、季節の食材について興味を持ちます。また、様々な魚も選手権に登場すれば、食べられる魚の種類が増えたり、いかに調理方法も子どもでいける事ができます。

選手権 2 選考後
結果の発表で魚を食べ、選考では、選考前選考を観、自分の魚を食べる動画、選考前選考、選考後選考から、「選手権」の動画を観ます。

まとめ
魚を食べることが楽しいと感じる子供が増えれば、魚が好きの子供が増えるのではないのでしょうか。そして、魚は魚よりヘルシーで栄養価も高いですから、もっともっと健康な子供が増えれば、日本の未来も明るいのではないでしょうか。



プレゼン動画を
ご覧いただけます。

『魚の骨選手権』

岐阜総合学園高等学校 (岐阜県)

現代の子どもの給食人気ランキング1位は「魚の塩焼き」。骨を取る面倒くささが理由のひとつです。子どものうちに、楽しく魚を食べる事を覚えたら、将来に良い効果があると思い「魚の骨選手権」を考えました。この提案は、学校で魚の綺麗な食べ方を教え、上手な子どもを表彰するという、どここの学校でも実践できる内容です。具体的には、年間6回実施。春はメバル、夏は鮎、秋は秋刀魚、冬は鯖など季節の魚をテーマに、身近な魚の生態系や調理方法、魚の食べ方を学びます。そして家庭で予習、復習を行う期間を1週間設け、再び選手権を開催します。自分の力で綺麗に食べることを評価し、食べる速さは競いません。また家庭で予習することで、学校で学んだ知識を家庭に還元する機会にもなります。今の私たちは、季節に制限されることなくどんな

食材でも手に入り、旬を忘れ、命の大切さも忘れがちです。食を学ぶことをきっかけに、食に関わった人へ感謝の気持ちを感じられるようになることもこのアイデアのもう一つの目的です。



学校で放課後に何匹も秋刀魚を焼いて実験



岩田悠子 (3年)

「魚の骨選手権」で何を伝えたいのか、というプレゼンがいいのか、はたしてこの提案が受け入れてもらえるのか、メンバーみんなと不安のなか魚を焼いて食べていました。この提案で魚を綺麗に食べる人が増えたらうれしいです。大会に参加して問題発見力が身につく、解決方法を自分たちで見つけようと考え、議論し合うことができました。これからの生活にも活かしていきたいです。



高木優衣 (2年)

全国から強豪校のレベルの高いプレゼンを聞くことができ、勉強になりました。最優秀賞には一步届きませんでしたが、自分たちの弱い部分を見直して来年こそは最優秀賞をとりたいです。デザインは絵を描いたりするだけの分野だと思っていましたが、広い分野の事を指し示す言葉であり、人はデザインと共に発展してきたことを実感しました。これらもっとデザインを学んでみたいです。



大平育歩 (2年)

決勝進出が決まり、プレゼンを練習し、山形に到着してもどこか不安がありました。でもサポートメンバーに励まされ、みんなで円陣を組んで舞台上に立った時には心の不安は消えていました。良いアイデアでも発信力がなければ本当の良さは伝わらない。デザセンでは人に何かを伝える難しさを痛感しましたが、私は2年生なのでと1年必死に活動して今回の悔しい思いを成長の糧にしたいです。



石井正人 教諭

前回のデザセンでは同じ部活の男子チームが準優勝したので、今年は優勝したいと意気込んで決勝大会に参加した女子生徒3人。実は最初に応募する時からアイデアがほとんど出でず、苦しみぬいて決勝大会までたどり着きました。性格も全く違う3人が本当のひとりのチームになったのは、大学生スタッフの熱意や会場の雰囲気を感じた大会前日。そこから一気に成長して、今年も準優勝とニコニコ生放送視聴者賞を受賞させていただきました。目標に届かなかったのは、やはり実力不足。今回の提案は実現しやすい内容ですので、実際に自分たちのアイデアを広めて大きく成長し、来年は届かなかった目標まで到達してほしいと思います。今年のデザセン決勝大会も、たった3日間ですが生徒の大きな成長を実感できる素晴らしい選手権でした。また参加できることを願っています。チームサポートや運営スタッフの方々、本当にありがとうございました。

人や社会を幸せにする を提案します!

意識とは...
「私たちの解釈」
文の情景をふまえ、
真意を捉えること

古語に親しむ
現代歌の歌い方

デザ
セン
2019 FINAL

BRONZE | 第三位

古語に歌はむ
問題
古語は使われる機会が少ないので身近な存在にならない。
解決方法
歌を古語に直して歌ってくれるアプリ

それによって...
古語が身近な存在になる。
日本の伝統が守られる



プレゼン動画を
ご覧いただけます。

『古語に歌はむ』

仙台二華高等学校 (宮城県)

何のために勉強するのか、誰もが一度はそう思うことでしょう。私達のクラスの授業でアンケートを採ったときも、その半数が、古語は授業で習うだけでは意味が分かりにくく勉強する意味が見出せないという結果が出ました。また古語は実際に昔の人が使っていた言葉ですが、今、こうして私たちが使っている言葉もいずれは古語となり、忘れられていくでしょう。それを想像すると悲しい気持ちになります。そこで古語の新しい楽しみ方として、誰もが知っている現代の歌を古語に「意識」するアイデアを思いつきました。「意識」は、文章の意味やニュアンスをくみとって翻訳することですが、文章の文脈から真意をとらえる面白さがあります。たとえば『ドラえもののうた』の歌詞「不思議なポッケ」は「あやしきふところ」、西野カナの『会いたくて、会いたくて』の歌

詞「会いたくて震える」は「恋わびてわななく」などです。直訳と違い、自分の言葉で韻を踏むこともできます。古語を通して時空を越え、昔の人の思いに共感できる楽しさを味わってみてください。



「ドラえもののうた」の古語の意識の替え歌を歌ってくれた仲間たち



高橋舞 (1年)

決勝大会への出場が決まった時、驚きとともにデザセンへの情熱が湧き上がりました。シナリオの大幅変更や突然のピアノ伴奏練習など壁は多くありましたが、周りのサポートのおかげもあり、3位という結果を残し、素晴らしい思い出となりました。大会出場を通して、ハプニングへの対応力、観衆に分かりやすいプレゼンを考える力、自己の緊張感をコントロールする力が身についたと思います。



吉川綾乃 (1年)

実現可能かつ面白いアイデアを考えたり、大学生のチームサポーターのお二人に意見をいただきながらプレゼン中の動きを工夫したりしたことは良い経験でした。社会の問題を解決するためのアイデアを高校生の私たちから発信できた貴重な経験でした。自分たちでアイデアを考えるところから発表するときの工夫まで考えることはなかなかできない機会でしたが、やり遂げることで成長できたと思います。



渡部早紀 (1年)

「全国大会出場」と聞いたときは本当に信じられませんでした。プレゼンを深めていくにあたり内容の変更など困難にぶつかることも多々ありましたが、1つのことに熱中する楽しさを感じ、優勝を目指してチーム内で高めあうことができました。「デザインの楽しさ」「自分以外の誰かと協力する大切さ」に触れた貴重な体験を通してひとまわり成長できました。



鈴木雅之 教諭

挑戦2年目で決勝大会に出場することができました。出場決定の知らせを聞いたときは、中学(デザセン Jr.)とのダブル出場でもあったので嬉しさいっぱいで思わず飛び上がりました。今回の「現代歌を古語にして歌う」提案は、初めはアプリによる自動変換プログラムとしてアイデアを企画していました。しかしプレゼンのシナリオを生徒たちと作成する中で、古語の現代語訳を国語の先生から教わるうちに意識の大切さを知りました。「古語嫌いの生徒が意識の意味を知り時空を越えた共感を体験する」というストーリーはまさに今回出場したメンバーの彼女達と私のドキュメントそのものです。その発表を全国3位として認めてもらったことは本当に嬉しく励みになりました。この発表を通し、様々な人々とのつながりの大切さを実感しました。デザセン事務局、学生スタッフの皆さん、貴重な経験をありがとうございました。



『チクルのイメージ』

和歌山工業高等学校（和歌山県）

周りに頼っていじめをなくそう！

いじめは少なくなってきていると言われてますが、人の心を傷つけ、命を奪ってしまう事件が無くなったわけではありません。それは、いじめを受けている人が先生や周りの友達に助けを求めることができない状況下に置かれていることが大きな理由ですが、いじめに気がついた周りの人たちも、先生や大人にチクルしたことで自分も標的になることを恐れていることにも原因があると考えています。私たちは、この「チクル」という行為の罪悪感や悪いイメージをポジティブなものに変えてしま

ことが、いじめを解決する糸口になると考えました。そこで「チクル」を「情報共有」と考え、しばらくの間、クラスメイトと先生の協力を得て、友達の悪い報告だけでなく、良い報告も先生やクラスメイトに「チクル」実験を行いました。すると不思議と悪いことも良いこともチクルやすいようになり、以前より友達のよい部分も沢山分かるようになりました。



プレゼン動画を
ご覧いただけます。



福本 堅人
(2年)

家に学校の先生からデザセン決勝大会出場ですと電話がきたときすごくびっくりしました。グループの橋本と提案パネルを作りながら、「俺ら山形いくんか〜」と出場も決まっていなかったのにふざけていたのに出場が決まったので、シナリオ作りを本気で考え始めると難しく、放課後に残らないといけない事が嫌になって帰ったこともありましたが、デザセンを終えて3人でやりきれてよかった！と思いました。



橋本 大河
(2年)

決勝大会に出場が決まったとき、「本当かな〜？」と思いました。今でも信じられないくらいです。本番までは色々大変でしたが、福本と言う最高のパートナーと一緒に乗り越えることができました。シナリオの作成や考えにつまったときに、友達や先生そして大学生が助けてくれた事に感謝しています。特別賞を取れて本当に良かったです。今回の大会で学んだ事を忘れずに活かしていけたらいいと思います。



山崎 理奈
(2年)

決勝大会会場で目の当たりにした舞台の大きさや会場の広さに驚きつつも、福本さんと橋本くんが堂々としてくれていたし、私たちが担当してくれた大学生の数々のアドバイスのおかげでプレゼンテーションもしっかり完成出来ました。他のチームの方々のプレゼンテーションもすごく楽しく工夫されていて感動しました！このデザセンに携わることが出来て本当に嬉しいです！



児玉 幸宗 教諭
(2年)

初出場となる決勝大会進出の朗報にびっくり。生徒たちは「いじめを無くしたい」との思いをプレゼンにするためとても苦労していました。いじめの実態や統計を調べ解決方法も探り、行き着いたのは「チクル」こと。ネガティブなイメージの「チクル」という行為をポジティブに変える。この難しいテーマに限られた時間内で生徒たちは取り組みました。まとも壁にぶち当たるなか、学生サポーターからのアドバイスで大きく前進、山形入りしてからのチームは真剣かつ楽しみながらプレゼン作成に打ち込んでいました。学生サポーターの及川さん小笠原さんの大きなお力添えに感謝です。大舞台で堂々と発表した生徒たちは素晴らしいです。デザセン決勝大会で生徒たちは自信が持て、大きく成長しました。学校に戻った生徒たちは積極的になり、私も大変良い経験ができました。デザセン大会で出会った多くの皆様へ感謝でいっぱいです。また来ます！本当にありがとうございました。



『自転車革命』

米沢工業高等学校（山形県）

自転車通学を、もっとアツく、もっとCOOLに

地方に暮らす高校生の多くは、自転車通学です。夏の炎天下でも、汗だくになって毎日自転車を漕いで通学しています。そんなときでも教室のクーラーは東日本大震災以降、電気量の削減目的や節約意識から生まれる罪悪感から使用を控えることが多く、不自由な状況です。そこで、私たちは、普段のなにげない自転車通学で発生するエネルギーを集めて、クーラーを動かし、自分たちで気兼ねなく使いたいと考えるようになりました。その方法は、通学する生徒の自転車の前輪か後輪に発電・蓄電器を取り付

けて、登校時にあつめるというものです。このやり方で1クラス40人が30分間自転車通学をすることで1日4〜8KWを溜めることができます。クーラーは16畳で1時間稼働すると5.2KW消費するので、1人の場合は半日間自転車を漕ぐ必要がありますが、クラス全員で取り組めばクーラーを1時間稼働させることができます。この実験を通して、普段のなにげない行為に新しい価値が隠れていることに気がつきました。また辛い通学もプラスαの目標があれば、更に有意義なものになり一石二鳥です。



プレゼン動画を
ご覧いただけます。



小島 友里
(2年)

デザセンに取り組むのが初めてで、何をしたらいいのか分かりませんでした。メンバー内で意見が違うこともありましたが、1つのことを話し合い、デザインを考え、新しいことに挑戦できたこのメンバーで良かったです。人前で話すのが苦手でプレゼンもできるか不安でしたが、いざ本番となると何かがふっさきて発表できました。今後は自信をもって人前でも発表できそうです。



小林 陸矢
(2年)

チームで問題を考えデザインすることが初めてで、難しさもありましたが、自分では見えない角度からの意見がとても新鮮でした。デザセンでのプレゼンはとても貴重で刺激的な体験で忘れられない思い出です。デザセンを通して、デザインの難しさ、問題や課題、ものに対するいろいろな見方や楽しさを直接学ぶことができました。



鳴原のぞみ
(2年)

ステージでのプレゼンは初めてで不安でしたが、改めてデザインの面白さを知った貴重な体験でした。またデザセンをとおしてデザインに対する考え方が大きく変わりました。今までは、物の形、質、色などがデザインだというイメージでしたが、デザインは、もっと幅広く面白く、たくさんの人を幸せにするものだと思いました。



大木 佐知子
教諭
(2年)

今回は、意匠コースを選択する2年生を対象に、デザインプロセスを学ぶきっかけとしてデザセンに取り組みました。私にとってデザセンを指導するのは初めてで、不勉強のために生徒の実力を発揮させるには至りませんでした。決勝大会に進んだチームの研究は電気に関わる専門的な知識が必要で、更にはメンバーが別々の部活動に所属しており全員揃って活動できたのが大会直前…という状況でした。「失う物は何も無い」と開き直って取り組んだものの、道のりは険しいものでした。自由で伸び伸びとした生徒の発想を抑え付けられないように、それでも夢物語が説得力を持ったものになるには厳しさも必要。救いはいつもメンバーの素直さと笑顔でした。たくさんのお出逢いがあり、多方面から応援していただき、多くの方々に支えられ、感謝の気持ちを胸に大会に臨みました。本番では暴発してしまいましたが、来年もまたここに戻ってきたいと強く思いました。



『なんちゃってホームステイ!!』

会津学鳳高等学校 (福島県)

国内ホームステイで家族について考える

それぞれの家族のあり方を「異文化」として体験し、自分の日々の生活を見直せる「ホームステイワークショップ」のアイデアは、いとこの家に泊まりいったときに当たり前のように家族の手伝いをしている様子を観て、なんでも親に任せきりだった自分を反省したことから思いつきました。一番の特徴は、受け入れ先となる「ホストファミリー」を登録して家族の特徴や「ウリ」を書いてもらい、体験側は、「普段とは違う日常を体験したい」「趣味が近い」などの自分のニーズに合わせて選択でき

ることです。自分以外の家族のあたりまえを体験し、改めて自分の家族との絆を確認することは、家族間を越えた地域とのつながりにも気がつきます。ホームステイしたいと思うニーズの掘り起こし、受け入れ先となるホストファミリーへの説明、対象者ごとの導入期間の設定など課題はいろいろありますが、高校生、大学生の夏休みの課題や授業のカリキュラムに組み込むなどのヒントももらえたので自分たちなりに実現してみたいと思っています。



プレゼン動画を
ご覧いただけます。



吉川茉央
(3年)

決勝大会に出場が決まった時は本当に驚きましたが、メンバーと話し合う中で自分には無いアイデアや考え方が出てきて、デザインを生み出す面白さや難しさを知りました。今まで経験したことのない大舞台での発表はとても緊張しましたが、大勢の人に伝える面白さを体験できました。どうすればたくさんの人の心に響くかを考えるプレゼンテーション力が成長したと思います。



小柴優
(3年)

決勝まで進めるとは予想していませんでしたが、決勝大会に進むことで、チームで企画・構想する面白さや自分の考えを発信し実行に移す難しさを体験しました。しかしメンバーがアイデアを出しやすいような工夫をして、その先にある楽しさも体験しました。大会を通して何かを自分で考えて行動することに積極的になりました。この経験をもとに、今後も社会について考えを深めたいです。



渡部あすか
(3年)

決勝大会に出場することに驚きつつも、新しい自分を見つけるために挑戦しました。自分の考えを相手に伝えることがとても難しいということが分かり泣きそうになりながらも、チームサポートの大学生の方たちと話し合い、プレゼンを仕上げることができました。また自分から他人に話しかけることができるようになったり、人前で話すことができるようになりました。



丸山弘樹 教諭

本校に着任したのは2015年4月。美術教員として総合学科のバラエティに富んだ講座を幾つも担当できて嬉しく感じていました。3年文系選択「デザインⅡ」の授業。デザインの授業はその醍醐味を知っていれば教員にとってこの上なく美味しい。人間にとって森羅万象がデザインの対象。どうせなら「生きたデザイン」の授業をやろう。それに最適な目標の一つが「デザセン」でした。新任の私とバラバラのクラスから集った14名の生徒たちとのよそよそしい空気の授業が始まりました。デザセンに向けて自由にチームを組ませ討論するうちに、そのよそよそしさは彼らの真面目さと謙虚さの故であり、控え目な物腰の中に熱いハートが宿っていることが分かりました。決勝に残ったのはプレゼン姿が想像できないような生真面目な女子3人チーム。今回提案した「なんちゃってホームステイ!!」の真のテーマは、彼女らが己の心の殻を打ち破る挑戦にあったと思います。受賞は逃したものの、悩み、苦闘する中で彼女らはかけがえのない宝物を発見したと信じています。私自身、初参加のデザセンから多くを吸収し、書類やインターネットでは分からない多くを決勝大会で肌身で学びました。彼女らの後輩たちと再びこの山形の地を訪れたいと思います。チームサポートの渡邊さん・平山さん。あなたが厳しくも優しく寄り添ってくれたことで3人は大きく成長できました。本当に、本当にありがとうございました。



『災害時における空き家の有効活用法』

伊東高等学校城ヶ崎分校 (静岡県)

非難生活は空き家が解決

総務省が発表した平成25年住宅・土地統計調査によると、現在日本には空き家は820万戸。このままでは2040年に空き家率が40%を超える試算です。この現状を踏まえ、2015年5月に「空き家対策特別措置法」が制定されました。しかし少子高齢化や過疎化などもあり、空き家問題は簡単に解決できる状況ではありません。一方で、東日本大震災で家を失った避難生活者は、2015年8月の時点で全国にまだ199,000人もいます。仮説住宅の入居には時間がかかり、交通の利便性、プラ

イバシーの問題もあります。私たちが暮らす静岡県でも今後、南海トラフによる大地震が発生した場合、避難生活を強いられる世帯は東日本大震災の20倍と予測されています。私たちは、この災害時の仮説住宅不足問題と空き家の問題を、一つの問題だと捉えた解決策を考えました。様々な問題が絡み合う難しい課題ですが、このデザセンでの発表が、私たちの考えを多くの空き家の家主のみなさんに知っていただけるよう、訴えかけられる場となればと思います。



プレゼン動画を
ご覧いただけます。



佐藤恭子
(3年)

初めての決勝大会に、友人2人と大津先生と行ったことを嬉しく思います。練習が上手いかず、山で3人で大声を出しながら台本を読み上げたり、お菓子を深夜に食べたり。大会はとても緊張しましたが、こういった経験は二度とできないと思うので、経験できて良かったです。大会を通して、みんながもっと好きになりました。



松浦茉莉子
(3年)

今回で2回目の決勝大会出場でした。前は楽しい提案だったので難しく考えることも少なかったのですが、今回のテーマは「地震と空き家」についてで、金銭面やプロジェクトの進行などを、深く考える必要がありとても大変に思いました。来年から大学生になり、自分の力で考える機会がとて増えると思うので、大会に出場した経験を生かしていきたいです。



木部美菜恵
(3年)

今回の全国大会には、様々な思い出があります。プレゼンまでの準備期間に3人で協力したことや、リハーサルで失敗したことも私の将来に大きな力になると思います。デザセンでの様々な提案は確実に社会に影響を与えていると感じています。私達の提案も少しでも社会の為に役立ってくれたら嬉しいです。



大津忍 教諭

決勝大会への出場は今回で通算9回目になりますが、毎年生徒も私自身も楽しみにしている大会です。結果が良いこともあれば悪いこともあり、その度にデザセンの難しさを思い知らされます。本校の今までの提案は、まくら投げや雑巾がけなどどちらかというと楽しく取り組むことが出来るテーマが多く、今回の空き家のような社会性のある大きなテーマは初めてで、いろいろな面で勉強になることが多かった大会でした。生徒にとっても今回のプレゼンは伝えたいことを伝えるという単純なことが、そう簡単なことではないと実感したのではないのでしょうか。それでも大会の準備やプレゼンの練習を通して経験したこと、決勝の舞台で緊張したことなど、高校生の彼女らにとってみれば、これ以上ない経験が出来たと思います。デザセンを支えているすべての関係者、スタッフの方々に本当に世話になりました。改めてお礼を言いたいです。



『政治漫画アプリ「ポリコミ」』

萩商工高等学校（山口県）

若者の政治離れをマンガが救う

最近の若者は新聞やニュースから離れ、政治への関心が薄れるばかりです。また大人も若者は政治に興味が無いと思っています。しかし選挙に参加したほうが良いと考えている日本の高校生は72.2%。他国と比べても差がありません。しかし80.7%の若者が、自分たちの意見は政府の決定に影響が無いと思っています。つまり選挙に関心が無いわけではなく、選挙に行っても無駄と思っているのです。その原因をクラスメイトと話し合ってみると、政治が難しい、政治は大人がやるもの、政治家が信用できない&次々

とやめていく、などマイナスのイメージを感じていることに理由があるようです。投票率の低下により若者の意見が反映されていない状況を改善するには、新聞やニュースに代わるものを使って政治を知ってもらう必要がある。『ポリコミ』は、若者が好きなマンガで政治を解りやすく知ることができる学びの場・語りの場です。この国の未来を私たちに託してもらうためにも、政治をもっと身近に語っていくことが必要です。投票に行くことが当たり前になる世の中になるよう、私達と一緒に語り合しましょう。



プレゼン動画を
ご覧いただけます。



松浦麗菜
(3年)

サポートとしての参加でしたが学ぶことがたくさんありました。メンバーや先生方、周りの友達、スタッフの皆さんなどたくさんの方々に支えられて感謝の気持ちでいっぱいです。また、他校の発表を見てその完成度に感動しました。この体験を通して、これから何事にもチャレンジ精神を持ち続けていきたいと思えます。普段できない貴重な体験をすることができ本当に良かったです。ありがとうございました。



鈴木勇輝
(3年)

今までこのデザセンを知らなかったのですが、今年からの新しい授業の取り組みとして応募しました。プレゼンを考えるにあたってはわからないことだらけでしたが、この3人だから乗り越えられました。大会を通じて多くの素敵な人たちに会い、貴重な経験を多くさせていただきました。デザインの楽しさと大切さを学べたので、これから多くの人の役に立てるようなデザインをしたいと思えます。



赤木舞
(3年)

プレゼンは決して簡単ではなく、練習を重ねるうちに自分を見失うことが多々ありました。でも周りの方々のサポートのおかげで、本番は私たち三人にしかできないプレゼンができました。今回は周囲の方々の協力があったからこそプレゼンだと思えるので、提案だけで終わらせずまた違う形で活かしていきたいです。



松嶋渉 教諭

初エントリーで決勝大会まで来られて幸運でした。本当に多くの方にご支援いただき、生徒が決勝の舞台に立つことが出来ました。生徒は学生スタッフとの交流を通じて、どんどんプレゼンが良くなっていき、決勝大会ではベストに近いパフォーマンスが出せたと思います。学生スタッフの2人にも大変感謝しています。決勝大会では思うような成果が出せませんでしたが、「デザセンはやはり面白い」ということが実感できた大会でした。決勝大会での他校の質疑応答レベルの高さや洗練されたプレゼンに驚き、審査員の方の講評や質問から多くのことを学べました。決勝大会に出られたことで、皮膚感覚としてデザセンの面白さを感じることが出来たのが何よりの収穫でした。来年度に向けての課題も明確になり、帰りの新幹線の中でリフレクションが止まりませんでした。生徒が大きく成長できる大会なので、これから毎年チャレンジしていこうと思っています。ありがとうございました。



『どこでもダンスフェス』

松山工業高等学校（愛媛県）

スマホを捨て老若男女踊りに出よう！

ITやデジタル技術の発達により、私たちの生活は体を動かす機会が減り、精神的に疲れやすい環境にあります。またゲームやスマホに熱中する子どもや運動不足でメタボな大人など、健康面での問題も抱えています。そこでこれらの問題を解決し、世代間交流+運動不足の解消ができる、オリジナルダンスを活用した交流イベントのしゅみをデザインしました。これは私がダンス好きということから思いついたアイデアですが、ダンスはルールがなく、曲と場所があれば手を取り合うだけでできる

利点があります。また地域のお祭りをベースに集まってもらうことで、子どもからご老人までの老若男女が集まりやすく、直接顔を合わせ、手に手を取って、仲良く楽しめるのではないかと考えました。SNSなどに費やす時間が多く、外での活動や人との出会い、地域の交流が希薄になっている現状がこのダンスイベントを通して、明るい笑いがあふれる健康で楽しい世の中になればと思います。



プレゼン動画を
ご覧いただけます。



近藤桃
(3年)

クラスみんなの想いを背負い決勝大会に出場できたことが夢のようです。個性の強い三人なので衝突もありましたが、この三人だったから楽しく最後までやり遂げられました。決勝大会では自分の考えを人に伝える難しさや、プレゼン時の姿勢も学びました。取材やダンスに協力していただいた方々、チームサポートの稲村さん、小野寺さんには感謝の気持ちで一杯です。



高橋滯央
(3年)

決勝大会出場が決まった時は嬉しかったです。始めは何をしたら良いかわかりませんでした。話し合う中で具体像が見えてきて楽しくなりました。意見の食い違いもありましたが、それを乗り越える度に仲も深まりました。他のチームの素晴らしいプレゼンを見て不安と緊張で一杯でしたが、チームサポートの方の励ましもあり、今までで一番いいプレゼンができたと思います。



斯波雪乃
(3年)

決勝大会の準備をする中で、私のアイデアが仲間の二人や多くの方々の協力で、少しずつ先が見え、どんどん構想が広がることが楽しくもあり、驚きの連続でもありました。決勝大会当日も、他のチームの素晴らしいプレゼンに臆することなく精一杯発表できました。これからも大好きなダンスでたくさんの人を笑顔にしていきたいです。どうもありがとうございました。



末光哲郎 教諭

今回のデザセンに応募したのは、本校で工業技術を学ぶ“リケジョ”たちです。今年度、赴任された池田究先生のご指導で、授業の一環としてデザセンに初挑戦しました。プレゼンの準備段階では、地域の方々が生徒たちのアイデアを支援してくださり、社会と繋がって何かを変えていけることを感じたことが、貴重な体験となったに違いありません。また、決勝大会の本番では、持ち前の明るさを発揮し、準備した内容を十分にプレゼンできたと思います。決勝大会を終えた今、私は「工業高校の生徒は、ぜひデザインを学ぶべきである。」と確信しています。“モノ”ではないデザインが風景を変える。デザインには大きな力があることを生徒たちに伝えたいと思います。ご指導・御助言くださった大会関係者の皆様、ならびに参加校の生徒さん、諸先生方に感謝するとともに、デザセンの更なる発展を祈って感想とさせていただきます。ありがとうございました。



『Resume Revolution』

有田工業高等学校 (佐賀県)

就職を変える新しい履歴書

平成24年度現在、全国に在籍する不登校者の割合が60人に1人の時代となっています。『Resume Revolution』は、学校にあまり通えなかった人でも自分の長所をアピールできることを目指した「履歴書革命」です。受賞歴や資格の項目が重要視される履歴書では、自分をアピールしにくいと感じている方でも既存の項目の変わりに、親や兄弟、塾の先生、部活の先生、アルバイト先の店長さんなどの自分以外の人に自分の魅力を書いてもらう「推薦欄」や、学校以外でのがんばりをアピールで

きる「自由欄」があることも魅力です。文章だけでなくイラストなども描け、採用側にわかりやすく印象付けられます。また企業で行う入社研修と組み合わせれば、面接だけではなく実際に働く様子を見ることができます。私たち新卒者と企業の双方にメリットのある就職しやすい社会になるような仕組みを提案します。履歴書が変われば就活が変わる、就活が変われば社会が変わる。『Resume Revolution』から日本を変えていきます。



プレゼン動画を
ご覧いただけます。



江頭沙希
(3年)

デザイン科に入っていなかったら一生関わることができなかったデザセン。決勝大会で「上位3位に入る」目標は達成できなかったものの、自分に自信をもてるようになりました。いいプレゼンが出来たのも、チームメンバーや先生、チームサポートの皆さんのおかげです。本当にありがとうございました!!



諸隈希望
(3年)

出場が決まった時は驚きと嬉しさがありましたが、初めのうちメンバー内ではまともな会話もまとももなく、正直不安でした。今はこのメンバーで出場できて本当に良かったと心から思います。プレゼンの内容を自分たちで考え、大きな舞台上でプレゼンテーションすることは初めてで、デザインの難しさを学びましたが、この良い経験をこれからの生活に活かしていきたいです。



地原晶
(3年)

普段はあまり話さないこの3人だったので最初は全然団結力がなく大変でした。でも決勝大会出場が決まってから、本番に向けて3人がどんどんまとまってきました。本番では悔いの残る結果となってしまいましたが、自分の未熟な部分を知ることができて良い経験となりました。今回学んだことを社会に出てからも活かしていきたいです。



下大田真理子
教諭

デザセン参加高校の中では古株の本校ですが、私にとっては初めての決勝大会出場となりました。山形行き決定の時、顔で笑って心で泣いていました。どうしよう…プレッシャーの中でのスタートでした。更に今年は体育祭、佐賀県作品制作、就職試験、中間試験、さらにはシルバーウィークと、立ちはだかる壁、壁、壁。今回出場したチームの3人は、遠方から通学している生徒が2人おり、休日に集まることも難しく、平日も遅くまで拘束できなかったため、例年になく限られた時間での準備でした。シナリオの中身を十分に検討できず、納得のいく結果を出してあげられず悔しさを残す形になり、自分の力不足を痛感しました。でも生徒たちはいろんな意味で確実に成長してくれました。私自身もデザセンファイナルに参加させていただき、本当に勉強になりました。高校生に対し、高い意識で運営をされている姿を目の当たりにし、大学側の情熱を感じました。場を提供してくださったことに感謝いたします。最後に大会事務局や学生スタッフの皆様、大変お世話になりました。





入選30チーム

ここで紹介する入選30チームの提案は、入賞は惜しくも逃しましたが決勝大会に出場してもおかしくないユニークなアイデアたちです。ここではアイデアの要約を掲載していますが、デザセン公式ホームページで、それぞれの提案パネル画像と、デザセン学生サポートスタッフからの応援メッセージを掲載しています。考え方のポイントや惜しかった点などもご覧いただけますので、以下のQRコードからぜひご覧ください。



QRコードからパネルをご覧ください。

『日本の言葉を美しく話そう』

北海道札幌平岸高等学校（北海道）
八子菜名美／安川永夏／山本藤香

日本の美しい言葉と日本人としての所作を組み合わせ、カードゲーム「神経衰弱」の要領で楽しく遊びながら日本人らしさを身につけるアイデア。

『COMPLETE RECOVERY ～うつ病に勝とう！～』

会津工業高等学校（福島県）
武藤巧／樋口洋祐

現代社会の自殺原因の40%を占めるうつ病に着目。田舎に移住し、農業を通して地元住民と交流することで精神的治療と農業人口増加をねらいます。

『人短歌』

東京都立総合工科高等学校（東京都）
永田健人／松岡深

「短歌」を用いて自分のキャラを相手に伝えあうコミュニケーションゲーム。短歌の創作過程で自分を知り、詠み合うことで互いを理解し合います。

『お手紙の日』

両国高等学校（東京都）
三浦翔子／樋谷結芽

手紙離れの傾向がある現代。でも手紙を「貰いたい」人は減少していません。七夕を無料で手紙を出せる日とし、手書き文字や手紙の良さを見直します。

『イタズラ自治会』

国分寺高等学校（東京都）
伊藤奨／五箇湧希／池澤哲

ルール違反をする大人に子どもが注意する「自治会」の提案。例えば歩きスマホをする人の背中にはそっと「スマホ中毒です」と貼って愛嬌たっぷりに勧告します。

『虫くいスクール』

国分寺高等学校（東京都）
篠田知希／藤田光浩／水尾圭佑

食料自給率が少ない日本。低コストで栄養価が高い「虫」を「食す」ためのちょっぴりショッキングな小学校教育プログラムのアイデアです。

『祭委員会』

川崎総合科学高等学校（神奈川県）
片平星／影山花季／関野光将

「地域の衰退」「子どもの意欲低下」を同時解決する「祭委員会」。「屋台部門（体験）」「パフォーマンス部門（神輿や盆踊り）」を子どもが運営します。

『親子「真似」の日』

羽咋工業高等学校（石川県）
松永深優／松浦末穂／岡本滯

親子が互いの気持ちをわかりあうため、普段の行動を真似し合い理解を深める「ママの日、パパの日」を設定。小中学生が夏休みに取り組みます。

『災害対策部』

藤島高等学校（福井県）
下川真布／小西玲央奈／東藤梨緒

全国の高校・大学に災害対策部を設置し生徒・学生が所属。地域間の連携はもちろん、災害を「自分ごと」としてリアルに考える機会を作ります。

『被害者が使いやすい！ 社会を変える！心の悩み相談室』

藤島高等学校（福井県）
佐々木隆志／井上裕夢／吉澤秀俊

いじめの被害者が身近な人に相談しにくい状況に着目。相談のしやすさ、問題発生から解決までを迅速に行えた、優れた解決方法を評価できるSNSです。

『朝の体操で地域交流・国際交流』

岐阜総合学園高等学校（岐阜県）
岩田悠子／近藤寛子／加藤沙矢香

日本の国民体操「ラジオ体操」で、近所に住む外国人のみなさんと交流するアイデア。体操で互いの無意識の距離を縮めます。

『生徒会営業部』

伊東高等学校城ヶ崎分校（静岡県）
池谷安梨菜／小野あいり／今詩織

生徒会活動に「営業」を取り入れ、学校の広報やアルバイト派遣、企業と協同で商品開発も行います。高校卒業後に就職する人の社会経験も積めます。

『黒板のこの漢字が読めますか大作戦』

名城大学附属高等学校（愛知県）
中川瑞貴／長沼魁成／森拓海

受動的で眠くなる授業から脱出！生徒自らが企画して授業の面白さを競う大会。上位3チームは先生からプリンを貰える楽しいご褒美もあります。

『ピース de あいさつ』

京都精華女子高等学校（京都府）
鎌野すみれ／原田菜子／西出梨緒

地域の方にバズルを渡し、小学生たちが元気よく挨拶できたらご褒美に1ピース返却。バズル完成を目指して地域交流と挨拶習慣の改善をねらいます。

『はなまる授業』

京都精華女子高等学校（京都府）
池野胡桃／浅野木の実

成績不振のクラスの授業を、「わかりやすさ」「工夫」「板書」「やる気」などの項目で他校の生徒が客観的に採点。結果をもとに生徒と先生が解決策を考えます。

『あにまるあるばむ。』

淀商業高等学校（大阪府）
島崎明日奈／津覇優香／青川莉乃

全国で年間に処分される犬・猫の数は28万匹以上。保健所の動物たちの特徴をアルバムにして動物病院や学校に配布し飼い主を探します。

『都道府県たいそう』

淀商業高等学校（大阪府）
福元明日香／藪本隼平／市原美咲

お年寄りにも親しみのある地方の民謡や歌で、都道府県オリジナル体操を創作。ラジオ体操に飽きた子どもたちが学校の授業で楽しく体を動かします。

『キオクロック』

淀商業高等学校（大阪府）
皮田瑞希／西端真緒／福岡聖梨合

撮影録画機能のある時計をリビングに設置し子育て風景を記録。子育て世代になったときに自分の育てられかたを知り、親への感謝の気持ちが生まれます。

『少子高齢科』

柏原高等学校（兵庫県）
小島愛／蘆田深有

少子高齢化が進み福祉の仕事に就く人が少ない現状を踏まえ、老人ホームの中に学校を設置。通常授業として福祉の専門的な学習も行います。

『自分たちで考えよう！いじめ問題解決促進アプリ “Solve the Problem of bullying”』

香寺高等学校（兵庫県）
岩城麗羅／青木京花／戸田郁穂

身体的暴力、SNS上でのいじめや陰口問題に対し、シュミレーションゲームで解決方法を学び、意識改善を図るアイデア。

『What to play で健康体』

米子工業高等専門学校（鳥取県）
似内瑞季／加藤正人／原駿汰

子どもが外で遊ばない時代。そして空き地も増加する一方。そこで空き地の「草」を遊び道具に子どもたちが健康的に遊ぶ仕組みを考案。

『不登校者と廃校舎を救え!! ～SOSchool～』

高松工芸高等学校（香川県）
和泉京子／大平梨緒／ユー・ジョイス

家庭教師や退職した教員が、廃校を利活用して不登校の子どもたちの「学びなおし」をお手伝い。子どもたちは様々な人と出会い対話力も磨かれます。

『日本の知恵で夏の満員地下鉄電車の暑さを乗りきりませう。』

九州産業大学付属九州高等学校（福岡県）
香山めい／赤星颯汰／福田紗世

オフィスの天井に木製の格子を設置したり、電車の座席をイグサで作るなど、日本の伝統や知恵を活かして風の循環を生み出し、夏の蒸し暑さを改善します。

『手形キットでつなぐ家族の絆』

九州産業大学付属九州高等学校（福岡県）
浦吉冨香／中馬穂乃香／平野澤

誕生日に家族で手形とメッセージを残し、写真や動画では表現できないリアルな家族の思い出を作り、家族との絆を深めます。

『一万年後への想い』

九州産業大学付属九州高等学校（福岡県）
中馬穂乃香／松隈智花／浦吉冨香

自分たちの足跡を1万年後に「化石」で残す壮大なプロジェクト。環境破壊が著しい現在の状況を省み、1万年後へメッセージを送ります。

『逆育成アプリ』

九州産業大学付属九州高等学校（福岡県）
塚由加子／小林夏生／待木菜々子

喫煙するとどれだけ体に悪いかを視覚化する禁煙アプリの提案です。自分が吸ったタバコの本数を入力すると、キャラがだんだんやつれて病気になるります。

『あの服でつなぐ』

九州産業大学付属九州高等学校（福岡県）
長道真由／清家ひなた／村上未来

寂れゆく商店街で古い洋服の思い出エピソードを披露する「思い出のファッションショー」を実施。物と店を再び結びます。

『アナログ SNS』

長崎工業高等学校（長崎県）
岡田夏海／三ヶ尻梨紗／戸川竜輔

公民館に掲示板を設置し、手書き文字離れが進む若者と携帯電話をもたないお年寄りが顔の見えるコミュニケーションを行う提案です。

『S.A.N.B.A!!』

波佐見高等学校（長崎県）
中島渚奈美／橋本朔良／原口彩

災害が発生し避難生活を強いられた際に必要な、椅子やベッド、机、収納など、様々な変形する折りたたみ式家具のアイデアです。

『地域 and 自然に優しい PARK!!』

熊本県立第二高等学校（熊本県）
西崎琴美／内田夢乃／小佐井あかね

公園にゴミがあっても放置されたまま。人手不足で植物の管理状況は悪いまま。町内会が年間行事で地域と自然にやさしい公園にします。



デザセンスタッフがみなさんのアイデアを応援します！

入選30チームの提案パネルを一つひとつ読み込み、高校生たちが考えたアイデアの魅力と可能性を探ってくれたデザセン学生サポートスタッフたち。普段は、コミュニティデザイン、企画構想、プロダクトデザイン学科ほかに所属して学んでいます。こうした機会でも、ものごとの本質を見抜く力や企画力をつけていきます。

審査講評



小山薫堂

放送作家、脚本家 / 東北芸術工科大学教授 ©審査員長

日常への眼差しを研ぎ澄まし「気づくこと」が日常を豊かに

22回目を数える今年のデザセンは、過去最多の応募数となりました。まずこの大会に大きな熱量をもって挑戦した全ての高校生の皆さんに、感謝の気持ちを伝えたいです。デザセンのために大切な時間を費やしてくれて、本当にありがとう！ひとつひとつの作品に何人もの審査員そして大学生スタッフが丁寧に目を通し、10チームが決勝戦に進出してきました。そこで披露された提案はどれも素晴らしいものでしたが、特に僕が好きだったのが岐阜総合学園高等学校の「魚の骨選手権」です。大人では絶対に閃かない、高校生の眼鏡で見つけた日常の問題点。これまでに寄せられたおよそ1万点の提案の中で、「魚の骨」をテーマにした作品なんてありませんでした。誰も思いつかないことを発想する……まず、これだけで大きな価値だと思います。

発想のヒントは日常に転がっています。無我夢中で探すこと以上に、気づくことが大切なのです。日常への好奇心と、視点の転換によって「気づき」は得られます。デザセンに挑戦することは、周囲を見つめる自分の眼差しを研ぎ澄ますことであり、ひいてはそれが日常を豊かにすることにもつながります。そういう意味も含めて、今回デザセンに挑戦した全ての皆さんに、僕は「坐辺師友」（ざへんしゆう）という言葉を送ります。

●こやま・くんだり／代表作に、テレビ番組「カノッサの屈辱」「料理の鉄人」。2008年公開脚本を手がけた「おくりびと」が、第32回日本アカデミー賞最優秀脚本賞、第81回米アカデミー賞外国語部門賞獲得をはじめ、国内外で高い評価を受けた。活動分野は執筆以外にも多岐に渡り、熊本県地域プロジェクトアドバイザー、観光庁観光アドバイザー、下鴨茶寮主人、東北芸術工科大学デザイン工学部企画構想学科長、東京スマートドライバー発起人、ラジオパーソナリティ等。



赤池学

(株)ユニバーサルデザイン総合研究所 代表取締役所長

パワースピーカーではなく パワーリスナーであること

本年度の優勝に輝いたのは、国分寺高等学校の「リアル人生ゲーム」である。聞く機会のないお年寄りの話を、生活、社会などのカテゴリーに分けてヒヤリング、それをコマにして世代間交流を楽しむ、すごろくゲームの提案である。このゲームは、対お年寄りだけでなく、ニートの若者や若い男女にとっても、コミュニケーションツールとして機能するだろう。人としての重要な資質が、「パワースピーカーではなく、パワーリスナーであること」を改めて教えてくれた、素晴らしいデザイン提案である。準優勝は、岐阜総合学園高等学校の「魚の骨選手権」。魚の綺麗な食べ方を教え、上手な子どもを表彰するというコンテストの提案である。微笑ましく、身の丈にあった提案であると同時に、幼稚園から大学まで、あらゆる学校に今すぐ導入可能なユニバーサル性も評価できる。

個人的に感動したのは、仙台二華高等学校の「古語に歌はむ」だ。「不思議なポッケ」が「あやしき懐」に、「とっても大好き」が「いと恋しき妹」に詠み替えられた古語バージョンの「ドラえもののうた」には感動した。EXILE あたりが歌い出したら、楽曲のニューバージョンとしても流行りそう!! 今回も小山審査委員長、プロデュースしてあげてください。

●あかいけ・まなぶ／ユニバーサルデザインに基づく製品、施設、地域開発等を手がける。「生命地域主義」「千年持続学」を積極的に提唱し、地域ならではの産業技術、人材、地域資源による「ものづくり」プロジェクトの運営にも数多く参画。農林水産省 FOOD ACTION NIPPON AWARD や、キッズデザイン協議会キッズデザイン賞の審査委員長なども務める。



今村久美

認定特定非営利活動法人カタリバ 代表理事

半径5メートル内の変化に反応し そこにある課題と対峙すること

社会は今、ものすごいスピードで変わり続けています。

日本では少子化が大きな問題となっていますが、世界の人口は増え続けています。日本では多くの人が核家族で暮らし、食事もバラバラにとったりしていますが、たとえば私の愛するブータンでは親戚みんなで食卓を囲み、手で食事をしています。解決の糸口が見えない紛争に喘ぐ国々では、みなさんと同じ年齢の子どもたちが、今日も学習の機会に恵まれずに生活をしています。想像できますか。

ノーボーダー：No Border。世界中の人がインターネットでつながり、働く場所を求めて移住することが当たり前となった時代。言葉や文化、歴史や宗教を越えて、自分一人では持ちきれない力を持った仲間と出会い、協働していく力を得ることは、生き抜くための最大の武器となります。複雑化していく課題には、集団の知を結集し、皆で立ち向かわなければ解決を導き出すことはできません。課題解決のためのチームをつくる時、一人ひとりに求められるのが、集団に提供できる“あなた個人の力”です。

グローバルな視点が必要な時代だからこそ、いま目の前で起きている半径5メートルの変化に敏感に反応し、そこにある課題から目をそらさず、きちんと対峙することは、少し先のあなたの未来に対するなによりもの成長機会となります。

今回のチームメンバーと議論し、意見が割れながらも、ひとつの「デザイン」を仕上げていったそのプロセスこそが、価値です。さあ、次はアクションです。あなたのアクションをデザインしましょう。その先には、また次のステップを上がったあなたに会えるはずですよ。

●いまむら・くみ／2001年に任意団体NPOカタリバを設立し、高校生のためのキャリア学習プログラム「カタリ場」を開始。2006年には法人格を取得し、全国約1000の高校、約180,000人の高校生に「カタリ場」を提供してきた。2011年度は東日本大震災を受け、被災地域の放課後学校「コラボ・スクール」を発案。2011年7月に一校目の「女川向学館」を宮城県女川町で開校。同12月には、二校目の「大槌臨学舎」を岩手県大槌町で開校。被災地の子どもに対する継続的な支援を行っている。2008年「日経ウーマンオブザイヤー」受賞。2009年内閣府「女性のチャレンジ賞」受賞。現在、中央教育審議会教育課程企画特別部会委員。



大宮エリー

作家、脚本家、映画監督、演出家

世の中を良くしたいと思い行動するあなたが素晴らしいデザイン

いじめられっこだった私にとって、チクリをひとつのデザインとして提案していたチームには、へえ、と思いました。現に、最近、水産系の大学で、長い海洋実習の船の中で、いじめがあり内部のチクリによって明るみに出て、暴力を受けていた学生が救出されたというニュースがありました。デザインってものの見方を変えたり、みんなが受け取りやすいように分かりやすい様にしたたり、使いやすい様にしたたり、そういう効果もあるんですよ。それをね、改めて教えてもらようなデザセンでした。

でも終わってみて、そして時間がたってみて、いろいろ心に残っているのはあのチームのあれ、どうしたらもっとよくなるのかなあ、なんか惜しいなあ、というものだったりします。そういうのをずっと考え続けるのもいいですよ。何年もかけて考え続けることが、実は未来につながっていくのかもしれないです。考えるきっかけが、デザセンなのかなって。デザインって、グラフィックにしてもそうだけれどなかなかできるものじゃないですよ。

ああでもない、こうでもない。1度壊してみたり、疑ってみたり、人に見てもらったり。

他の勉強もあるから、なかなか時間がとれないとおもうけれどこういうことに参加したということ、を、糧に、そこから、どれだけ飛躍していくか、が意外と大事なんじゃないかなと思います。私は広告代理店時代に、没になったアイデアをどこがだめだったのか、じっくり考えたり、洗い直したり。負けたプレゼンの理由を考えたり。そういうこと、下積みが、今、役に立っているように感じます。短距離じゃなくて長距離、走れるような基礎体力がついたような。

世の中をよくするデザインなんて、そう簡単に生まれるものじゃないし。でも、世の中をよくしたいな。と思うこと。よくしようと行動したあなたこそが、たったひとつの、素晴らしいデザインです。

●おおみや・えりー／1975年大阪生まれ。主な著書、『生きるコト1,2』、絵本「グミとさちこさん」、「思いを伝えるということ」、現在、サンデー毎日「なんとか生きてますッ」連載中。2012年渋谷PARCOにて個展。1万2千人を動員（その後、札幌、京都、仙台にて開催）。Ustreamにてオリジナルの番組「スナックエリー」をママとして配信（毎週月曜22:00）。J-WAVE he JFL5局ネット、「TOYOTA FRIDAY DRIVE WITH ELLIE」（毎週金曜日16:00）にて、パーソナリティ。TBS「アーティスト」歌番組の単独MC（毎週水曜日深夜0:28）。



竹内昌義

建築家 / 東北芸術工科大学教授

思考と実践を生き来することに面白さや楽しさもプラスすること

今回も素敵な案の数々、ありがとうございました。岐阜総合学園高等学校「魚の骨選手権」や仙台二華高等学校の「古語に歌はむ」など、高校生らしいアイデアは本当に魅力的です。それらが素晴らしいのは、ただおもしろいだけではなく、実は裏に大事なことが隠されているからだと思います。例えば、「魚の骨」でいえば、日本の食生活、それを取り巻く文化、食事を通したコミュニケーションのこと、健康、暮らし方など。一言で言うと「食文化の継承」など難しく抽象的な言い方ができます。でも、そう言ってしまうと、なかなか取り掛かりにくく、大切だとわかっていても取り組みにくくなってしまっているのではないのでしょうか。そうやってしまっただけでは元も子もありません。だから、抽象的な概念と具体的な取り組みを行ったり来たりしなくてはなりません。高校生の勉強はどちらかというと、抽象的な概念を取り扱うことが多いように思います。でも、実際の仕事や社会は、この「行ったり来たり」が求められます。そうやって、思考と実践があって、社会は回って行きます。

あと、大事なのは「おもしろいこと」「楽しいこと」です。苦虫を噛み潰すような顔をしていたら、誰もそれをやりたいとは思いません。だから、おもしろさ、楽しさが必要なんです。そういうことを考えていくとみんなが楽しくなってきます。デザインってそういうものです。皆さんも、「行ったり来たり」を楽しんでやってみてください。

●たけうち・まさよし／東北芸術工科大学教授。(株)みかんぐみ共同主宰。ライブハウス「SHIBUYA-AX」、八代の保育園、2005年愛知万博ではトヨタグループ館、横浜開港150周年記念イベント会場、伊那東小学校を設計。さまざまな建築の手がける。東北芸術工科大学では、サスティナブルタウンのための10の提言、「未来の住宅 カーボンニュートラルの教科書」(バジリコ出版)でエコハウスについて研究し、実際に設計、建設をすすめた。近著に「原発と建築家」がある。



マエキタミヤコ
クリエイティブエージェンシー「サステナ」代表

自分の頭で考え尽くして
真っ直ぐ勝負する高校生たちに期待

世の中うまくいってますかー。毎年、デザセン決勝大会の決戦の場となっている山形の山では木霊が叫びます。今年もまた、大人たちに見えないものを見、手が届かない所へ手を伸ばす個性的

な高校生がたくさん集まりました。優勝した『リアル人生ゲーム』は、子どもとお年寄りが介護や福祉を自由に対等に面白がれる機会を設計しました。義務感やささいごとと一線を画して子どももお年寄りも自由に対等に楽しめ、かつ、お年寄りの人生の知恵や尊厳が子々孫々に伝え続けられる仕組みはお見事。心ばえも素晴らしいけど、彼女たちの「ボランティアはつまらない!」という素朴な動機が、ゲームというコミュニケーションツールに無理なく上手にデザインされていました。『魚の骨選手権』も奥の深い企画です。なぜなら食の場面で魚の生態系を意識することは、環境意識や生物多様性の保全につながるから。『古語に歌はむ』と『チクルのイメージ』は両方とも言語への意識を高める企画です。こう考えると今年は教育関係のアイデアが多かったのですね。現代社会は来年も切羽詰まっていきそうです。もはや純粹無垢な高校生らしさより、手強くて生意気で斜に構えつつも自分の頭で考えて、真っ直ぐ勝負する高校生に期待するしかない。大人たちは拍手と支援を。高校生はとにかく、考えて、考えて、考えて、考え尽くしてください。

●まえきた・みやこ／クリエイティブエージェンシー「サステナ」代表。コピーライター、クリエイティブディレクターとして、97年よりNGOの広告に取り組み、2002年にソーシャルクリエイティブエージェンシー「サステナ」を設立。「エココロ」を通じ日々世のなかのエコソフトに奔走中。「100万人のキャンドルナイト」呼びかけ人代表・幹事、「ほっとけない世界のまずしさ」2005年キャンペーン実行委員。京都造形芸術大学・東北芸術工科大学客員教授。「フードマイレージ」キャンペーン、「いきものみつけ」「エネンフジャパン」「グリーンアクティブ、緑の日本」「エコ議員つうしんぼ」「発禁新聞」「サステナ・クラウドファンディング」「デモクラTV・えっそれは知らなかったジャーナル」をてがける。デモクラTVレギュラーコメンテーター。



山崎 亮
コミュニティデザイナー／東北芸術工科大学教授

人はつながって生きる
本質を掴んだ秀逸なアイデア

今回はじめてデザセンの審査員を務めさせていただきました。10校ともに力作揃いで、大変楽しい審査の時間でした。高校生のアイデアもそれぞれのユニークな視点から生み出されていましたが、審査員の視点もそれぞれで、評価の視点が少しずつ違う面白さがありました。

そんな中、私が一番感心したのは、最優秀賞の国分寺高等学校の「リアル人生ゲーム」です。私自身、人と人のつながりから地域を元気にするコミュニティデザイナーの仕事していますが、人がどのように「老いの時」を過ごすかは、重要な課題のひとつです。特に介護の現場では、今まで暮らしていた地域でのコミュニティから切り離されて、孤独な状態になりがちです。医学博士の石川善樹さんが書かれた『友達の数で寿命が決まる人との「つながり」が最高の健康法』(マガジンハウス)という本にも書かれているように、やっぱり人は人とつながっていたい、つながりと生きることは密接な関係にあるんだと思います。こうした観点からも、「リアル人生ゲーム」のアイ

デアは秀逸です。お年寄りとのつながりを生み出すためには、まずはお年寄りから多くの情報を引き出すことが大切です。それをゲームという方法で成し遂げ、短時間で一気に関係を深められる工夫がたくさん見られました。これは私たちコミュニティデザイナーが、地域に入る時にさせていただく事と非常に似ています。「ゴミひろいボランティアはつまらない」という動機からスタートしているのは高校生らしいと思いましたが、いやいや、これだけ本質を見事に掴める若者が登場してきているとなると、私たちももっと頑張らなくてはと元気づけられました。ありがとうございました!

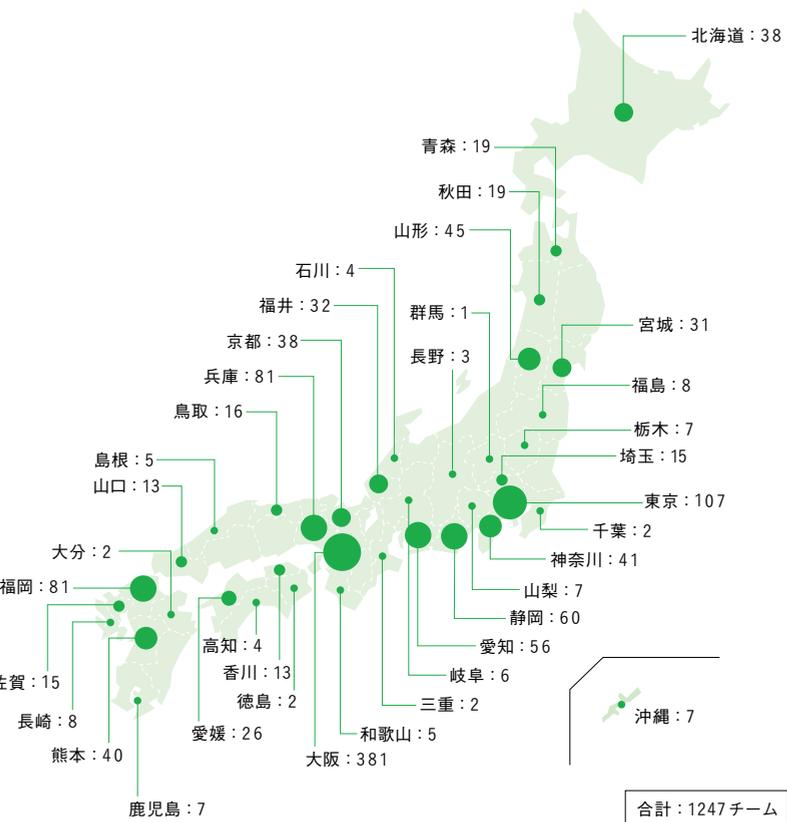
●やまざき・りょう／1973年9月9日生まれ。ランドスケープデザイナー。コミュニティデザイナー。株式会社 studio-L 代表。公共空間のデザインに携わりと共に、完成した公共空間を使いこなすためのプログラムデザインやプロジェクトマネジメントに携わる。1992年大阪府立大学農学部入学。1995年メルボルン工科大学環境デザイン学部留学(ランドスケープアーキテクチャ学科)。1997年大阪府立大学農学部卒業(緑地計画工学専攻)。1999年大阪府立大学院農学生命科学研究科修士課程修了(地域生態工学専攻)。1999年株式会社エス・イー・エヌ環境計画室入社。2005年株式会社エス・イー・エヌ環境計画室退社。2005年 studio-L 設立。2006年株式会社 studio-L 設立。2013年東京大学大学院博士課程(工学)修了。現在、株式会社 studio-L 代表取締役。2011年度より京都造形芸術大学芸術学部空間演出デザイン学科教授(学科長)。技術士(建設部門：都市および地方計画)。

大会資料1 データでキャッチ、高校生の参加状況。

回を重ねる毎に、確かな広がりを見せてきているデザイン選手権大会。データをもとに、参加した高校生の全体像を探ってみました。

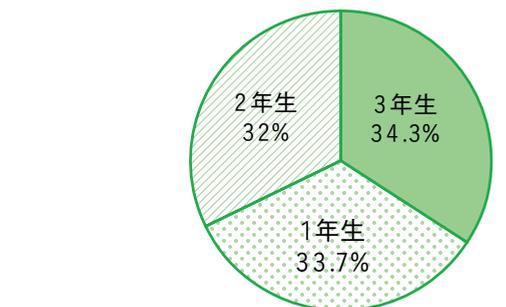
●応募チーム数

第22回大会には、87校(39都道府県)から、1247チームの応募があり、3,442人の高校生が取り組みました。

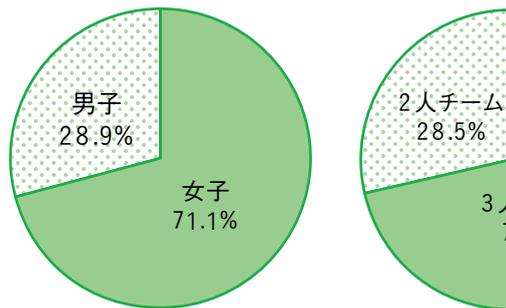


●学年比・男女比・チーム人数の構成比

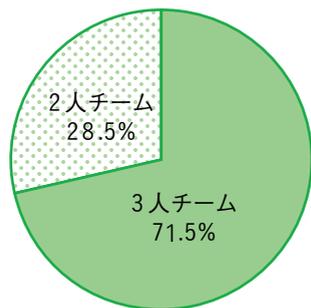
学年比は1年生の割合が大きく増え、1～3年生の割合がほぼ1/3ずつとなりました。男女比は昨年と比較して男子の参加が約5%増えました。チーム人数の構成比は、2人チームでの参加が増えています。



学年比



男女比



チーム人数の構成比

● デザセン2015の応募で特に多く寄せられたテーマ・課題・問題・解決方法を調べました！

ランキン グ	テーマ	企画数	課題・問題	解決方法・視点(※)					
				技術	価値	自己	連携	発信	世代
1位	生活・暮らし	143	無駄遣い、生活習慣、生き方、子育て、リサイクル、記憶、食事、スマホ活用など	2	5	4	3	1	6
2位	エコ	142	ゴミ、エネルギー、未来、自然、地域など	5	6	3	4	2	1
3位	人間性・コミュニケーション	108	対人問題、いじめ、家族、対話、多文化、バリアフリー、想いなど	3	1	5	6	2	4
4位	製品・テクノロジー	103	利便性、新しい価値創出、依存、睡眠、エネルギー、時間、記憶、身の回りの物など	3	6	5	2	1	4
5位	健康・医療・福祉	81	高齢者、健康・栄養管理、海外支援、セラピー、虐待、社会保障、介護、飲酒など	1	3	4	5	2	6
6位	地域社会・コミュニティ	76	若者・老人の孤立、まちづくり、空き家、イジメ、詐欺、少子化など	1	4	2	5	3	6
7位	文化・アート	59	差別、著作権、信仰、読書、セルフマネジメント、文化発信、未来、生き方など	1	6	4	5	3	2
8位	安全・防犯	57	通学路、自転車盗難、派遣、保険、モラル、歩きスマホ、個人情報、原子力など	3	1	6	5	4	2
9位	自立・将来	52	就職、不登校、セルフデザイン、家計、ストレス、生命、キラキラネーム、孤児、未婚など	1	5	6	3	2	4
10位	交通システム	38	放置自転車、違法駐車、マナー、歩きスマホ、電車通勤・通学など	2	1	3	6	5	4
11位	家族・愛	36	人間関係、愛情表現、先祖、死者、結婚、出産、友情、親子、恋人、心の問題、孤食など	1	5	4	3	2	6
12位	子ども・遊び	24	児童虐待、児童労働、育休、少子化、迷子、外遊び、スマホ問題など	1	5	3	6	2	4
13位	政治・法律・行政	24	選挙、空き家、少子高齢化、孤独死、オリンピック、経済格差、難民問題など	3	2	1	4	6	5
14位	食品・食糧・農業	22	食糧自給、食料廃棄、食品開発、食の安全、餓死など	2	6	3	4	5	1
15位	ペット・生態系	20	外来種、ペット処分、動物保護、コミュニケーションなど	3	6	2	4	5	1
16位	メディア・ニュース	18	情報過多、インターネット、スマホ依存など	6	3	4	1	2	5
17位	産業・経済	10	原子力、文化、貨幣制度、消費税、景気など	5	6	1	4	2	3
18位	その他	234	上記に掲載した課題・問題	—	—	—	—	—	—

※解決方法・視点が多かったものから6(多)→1(少)の数字で示しています

※技術…技術再利用、開発のアイデア 価値…既存の価値の見直し、新しい価値の発見などのアイデア 自己…自己分析、意識改革などのアイデア 連携…地域間、人と人、国と国などの交流・連携アイデア 発信…情報化、発信方法などのアイデア 世代…年代間、年代別などの特徴を活用・デザインしたアイデア

● 課題・問題発見のコツとプレゼンテーションへの活かし方をご紹介します！

この表では、チーム結成から提案内容を考える順番を①～⑧に並べ、解説しています。()の様々な力は、それぞれのプロセスに関連するデザインの力です。また「プレゼンへの組み込み順」では、①～⑧までで考えた内容の、プレゼンテーションに組み込まれる順番です。絶対この順番でなくてはならないわけではありませんが、初めて「ものごとのデザイン」にトライする時の参考にしてみてください。

取り組みの流れ (関連するデザイン思考)		取り組みのコツ	プレゼンへの 組み込み順
①	チーム結成 (柔軟性)	デザセンは、普通科高校、実業高校、専門学校などから応募があります。出場チームのメンバー編成は様々ですが、普段仲良くしている友達どうしでの応募は少ない傾向にあります。意外性のあるメンバーでチームを組むメリットは、思考パターンが違い、面白いアイデアが生まれることにあります。様々な考え方を受け入れる頭と心の柔軟性が育くまれ、協調性や自己・他者理解も学ぶことができます。	—
②	課題発見 (観察力・想像力)	ネットで検索すれば、簡単に課題・問題を探すことができますが、課題の種は日々の生活の中にあっさりします。身近な問題から、大きな問題を発見することもあるでしょう。なぜその課題が自分は気になるのかを観察し、自分と課題のつながりを明確にすることで、共感が得られるすばらしい解決方法が思い浮かぶかもしれません。	1
③	あるべき未来の設定 (発想力・独創性・創造力)	「あるべき未来」とは、「～しなくてはならない」という罰則やルールを作って守らせる窮屈なものではなく、ワクワクや幸せを感じられる未来のことです。今までの習慣や考え方にとらわれず、みなさん自身が「あったらいいな」と思える未来を「おもいきり」考えてみましょう。楽しい未来をイメージすることはとても楽しく素敵な時間です。	5
④	現状調査・実験・分析 (分析力)	課題・問題にあげたことを実際に調査・分析すると、解決しなければならないモノゴトが具体的に見えてきます。また対話で得たことは、提案内容に説得力を与えてくれます。ネットで検索するだけでなく、ぜひ家族や地域の人、行政の人、いろんな団体の人に会って、質問やインタビューをしましょう。	2
⑤	提案内容の軸を設定 (企画構想力)	観客は、みなさんのアイデアによって「どんなふうになるか」が一番聞きたいのです。チームメイトでアイデアを沢山出した中から、何を提案することが一番観客をひきつけるアイデアかを煮詰めていきます。企画構想する力は、誰もが最初から上手に出来るわけではありません。社会に出る前にデザセンで力をつけましょう。	3
⑥	具体的な解決方法 (実現可能性)	単にきまりを作って守らせる方法は他人任せで無責任とも言えます。問題解決の具体的なアクションに面白さや価値があれば人の心は動きます。デザセン公式ホームページに過去の入賞チームのプレゼンテーション動画がアップされていますので、ぜひご覧ください。http://www.tuad.ac.jp/dezasen/	4
⑦	資料・ビジュアル化 (伝達力)	新しいものごとに対する理解が生まれるのは、提案を聞いた人の心に「納得」「共感」が生まれたときです。みなさんのアイデアの必要性を裏付ける調査結果や分析を、分かりやすく図解、グラフ化して、伝えましょう。	全体
⑧	観客の共感ポイント (表現力/説得力)	プレゼンで提案したことを、他の人に「自分事」として聞いてもらい、実際に行動しようと思ってもらえればそのプレゼンテーションでの「つかみ」は大成功です。最初に自分たちが設定した課題・問題に対して、ルールや理想、正義感を語るばかりの提案には共感が得られません。自分たちが考える未来に相応しい呼びかけや言葉を工夫しましょう。	全体

TOPICS 1 デザセン Jr. 中学生らしい心温まるアイデアで 人や社会を幸せにするアイデアを発表しました。

人口減少や高齢化、グローバル化など多様性が重視される社会が進むとともに、現中学1年生の世代からは大学入試センター試験が廃止されるなど、暗記や記憶といった「知識詰め込み型学習」から「思考力・判断力・表現力」が学びの成果として求められてきています。その状況踏まえ、今年度から実験的に中学生を対象に「デザセン Jr. (ジュニア)」を開催しました。この大会は、中学生が「デザイン思考」に取り組み、「思考力・判断力・表現力」の学びを体感することを目的としています。

今年度は次年度からの本格開催を見据えてのプレ大会として開催。山形県・宮城県 の7校69チームより応募があり、9月の一次選考の結果、3校3チームが2015年10月24日に東北芸術工科大学で開催した決勝大会に出場しました。優勝は、宮城県仙台二華中学校が提案した『学ぼう！新しい自転車マナー』。改正道路交通法をテーマに、交通公園を活用した交通安全のルール の提案で、問題点とその解決方法の分かりやすさ、堂々としたプレゼン力が評価されました。



GOLD | 優勝

『学ぼう！新しい自転車マナー』

宮城県仙台二華中学校
渡邊汐音 / 藤村莉々花 / 渡部七波
道路交通法の改正で新しくできた14のルールを多くの人に知ってもらいたいアイデア提案。

SILVER | 準優勝

『長井南中学校図書室改造計画』

長井市立長井南中学校
東海林愛結美 / 引地絢菜 / 横山葵
生徒の利用頻度が低い図書室の利用活性化を提案。

BRONZE | 第三位

『人と動物』

山形市立第六中学校
松田彩伽 / 伊藤さくら / 久田麻結
虐待や殺処分が繰り返される現状を、人が動物に、動物が人となる本で意識を変える提案。

TOPICS 2 デザセンから生まれたアイデア「まくら投げのすすめ」が 伊東温泉で「まくら投げ大会」として継続開催！

デザセン FINAL2010で準優勝となった静岡県立伊東高等学校城ヶ崎分校チーム提案「まくら投げのすすめ」が現在、「全日本まくら投げ大会 in 伊東温泉」として、伊東市と伊東観光協会との共催で2013年より毎年開催されています。

この提案は、「まくら投げ」を修学旅行の楽しみだけにとどめず、「競技」としてデザインすることで誰もが様々な機会に楽しめるようにしたアイデア。温泉を訪れる人々や修学旅行に行けず、まくら投げを出来なかった人にも楽しんでもらえる機会になると考えた同市が高校にアプローチ。地域を盛り上げるイベントとして実現化されました。

2015年2月22日に伊東市民体育センターを会場に開催した大会では、一般の部(20チーム)、子供の部(5チーム)、大学対抗の部(7チーム)が参加し、出場選手は合計で238人、観客は約500人となりました。第4回目となる今年大会も2016年2月27日、28日に同会場で開催され、一般の部(48チーム)、子供の部(9チーム)が大会に出場予定。今後も毎年継続開催される予定です。



デザセン FINAL2010で準優勝となった静岡県立伊東高等学校城ヶ崎分校チーム提案「まくら投げのすすめ」は以下のQRコードからご覧いただけます。



デザセンの スタッフたち

デザセン決勝大会の運営は毎年、東北芸術工科大学の在学生有志たち約50名程が行っています。出場チームの舞台装置をすばやく的確に設置・転換する大道具チーム、出演直前の高校生にステージ上で必要なものを装着するサポート業務を行う小道具チーム、シナリオに沿って音響やマイクの音を調整するPAチーム、会場やネットに配信する映像を撮影する撮影チーム、出場チームの提案内容のブラッシュアップ、プレゼン練習のサポートを総合的に行うチームサポートチームの5つの役割があり、どのチームも大会運営になくてはならない役割を果たしています。

芸術やデザインを学ぶ彼らが、社会に役立つ「デザイン思考」とは何かを、自分たちよりもさらに若い高校生の型にはまらない提案内容を見聞きしながら考える。本大会は、高校生のフレッシュなアイデアを披露する場であると同時に、本学の理念「新しい世界観を創造する人材を育てる」に直結する在学生たちの学びの場ともなっています。



全国高等学校デザイン選手権大会開催委員会

会長 宮島達男(東北芸術工科大学副学長)
 委員 根岸吉太郎(東北芸術工科大学学長)
 片上義則(東北芸術工科大学副学長/デザイン工学部長)
 白杉悦雄(東北芸術工科大学研究科長)
 木原正徳(東北芸術工科大学芸術学部長)
 五十嵐眞二(東北芸術工科大学戦略企画担当常務理事)
 野村真司(東北芸術工科大学常務理事/事務局長)
 高久正史(東北芸術工科大学財務担当常務理事)
 名誉顧問 長澤忠徳(カルチュラル・エンジニア/武蔵野美術大学学長)

全国高等学校デザイン選手権大会事務局

樋口雅子

学生サポートスタッフ

代表 米澤みちる
 副代表 安部絵莉奈/小笠原裕一
 PA 高砂満里奈(チーフ)/伊藤早希/白河麻季子
 色摩かな子/山口和子

チームサポート

内ヶ崎美奈(チーフ)
 白田万柚子/大友爽登(仙台二華高等学校)
 青柳ゆりえ/高橋周平(米沢工業高等学校)
 平山絵莉/渡邊紀子(会津学鳳高等学校)
 内ヶ崎美奈/森義澄(国分寺高等学校)
 角田里奈/佐々木翼(岐阜総合学園高等学校)
 阿部正太郎/山下摩琴(伊東高等学校城ヶ崎分校)
 及川夏希/小笠原裕一(和歌山工業高等学校)
 伊藤聖実/早坂円(萩商工高等学校)
 福村菜美/小野寺真希(松山工業高等学校)
 伊藤ゆかり/佐藤響(有田工業高等学校)
 小道具 晴山杏奈(チーフ)/庄子夏海/中村彩夏/木暮春奈/渡辺佳奈
 大道具 金辰彦(チーフ)/橋本正哉(サブチーフ)/中川朋彦/大塚瑛仁
 笹田奎太/村上由夏/中里虎鉄
 撮影 楨唯人(チーフ)/福田健人/芳賀修/河野なな子
 島山梨奈/蝦名和希

運営協力

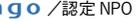
柳井麻希(決勝大会司会)/村山秀明(機材調整・PA 監督)
 安孫子裕(運営指導)/須貝太郎(リハーサル監督)/叶内智(機材調整)
 金東玉(サポート)/渡邊康太(サポート/撮影)

デザセン授業企画

岡崎エミ(コミュニティデザイン学科准教授)

主催・後援・協賛・協力

主催: 東北芸術工科大学
 後援: 文部科学省/経済産業省/山形県/山形市/全国都道府県教育長協議会
 全国高等学校長協会/公益社団法人全国高等学校文化連盟
 公益社団法人全国工業高等学校長協会/全国商業高等学校長協会
 公益財団法人全国商業高等学校協会/全国高校デザイン教育研究会
 日本私立中学高等学校連合会/日本デザイン学会/芸術工学会
 基礎デザイン学会/社団法人日本インダストリアルデザイナー協会
 公益財団法人日本デザイン振興会/一般社団法人日本デザインコンサルタント協会
 NPO 法人山形県デザインネットワーク

協賛: 東武トップツアーズ株式会社  東武トップツアーズ
 協力: 株式会社ドワンゴ  / 認定 NPO カタリバ

発行

発行日: 2016年2月15日
 発行: 東北芸術工科大学
 デザイン: 奥山千賀/阿部貴博(株式会社フロット)
 撮影: 志鎌康平(アカオニデザイン)/後藤大輝
 印刷: 田宮印刷株式会社



デザセン2015 REVIEW

全国高等学校デザイン選手権大会事務局
 〒990-9530 山形県山形市上桜田3-4-5
 東北芸術工科大学
 TEL: 023-627-2139 FAX: 023-627-2185
 EMAIL: dezasen@aga.tuad.ac.jp

デザセンに応募したいけど取り組み方法が分からない！

赤ちゃんから高齢者までが様々な課題・問題を抱える現代社会。インターネットで検索するだけでもかなりの数を見つけることができます。デザセンは、その課題発見を「自分自身や身近なものごとをみつめる」ことから始めます。「デザセン2015 REVIEW」では、出場した高校生チームのアイデアを解説するとともに、どのような方法で課題発見につなげているかをご紹介します。また惜しくも入賞を逃した入選30チームのアイデアもご紹介。デザセン公式ホームページでは東北芸術工科大学のデザセン学生サポートスタッフによる30案のアイデアの魅力分析と応援メッセージを掲載しています。

私たちはこんな方法でアイデアを考えました！

●「過去にできなかったけどできなかった」×「今も～したいこと」

お年寄りと地域をつなぐボランティア革命『リアル人生ゲーム』…………… P04
国内ホームステイで家族について考える『なんちゃってホームステイ!!』… P12

●「現代社会の課題」×「自分たちの力・視点でできること」

周りに頼ってはじめをなくそう！『チクルのイメージ』…………… P10
自転車通学を、もっとアツく、もっとCOOLに『自転車革命』…………… P11
非難生活は空き家が解決『災害時における空き家の有効活用法』…………… P13
若者の政治離れをマンガが救う『政治漫画アプリ「ポリコミ」』…………… P14
就職を変える新しい履歴書『Resume Revolution』…………… P16

●「自分の得意なこと・苦手なこと」×「社会に役立てる」

魚を綺麗に食べる身近で楽しい新手法『魚の骨選手権』…………… P06
古語に親しむ現代歌の歌い方。『古語に歌はむ』…………… P08
スマホを捨て老若男女踊りに出よう！『どこでもダンスフェス』…………… P15

公式ホームページでデザセンの活動をチェック！

URL : <http://www.tuad.ac.jp/dezasen/>

過去大会の報告書、パンフレット、プレゼンテーションを収録したDVDを無償配布しておりますので、ご希望の方は大会事務局までお問い合わせください。

TEL : 023-627-2139 EMAIL : dezasen@aga.tuad.ac.jp

