

人や社会を幸せにする **デザイン** を提案します!

- 12:30 開会式
- 13:00 公開プレゼンテーション
 - 1.『インターホンシステム「Now A House」』
 - 2.『そうだ、おへんろに行こう!』
 - 3.『VRゴーグルで見つめるWORLD』
 - 4.『職人一首』
 - 5.『もしも僕がマフラーに恋した半袖Tシャツだったら』(休憩)
 - 6.『傍観者革命』
 - 7.『はーとふる通帳』
 - 8.『すてきな ス☆テッキ』
 - 9.『T tradition(伝統) S skill(技術) C culture(文化)』
 - 10.『工芸クエスト』
- 15:36 審査
- 16:30 審査結果の発表、表彰式、審査員の講評
- 17:00 閉会

twitter  で

高校生を応援しよう!

<http://twitter.com/DEZASEN>



Twitterで高校生を応援しよう!

Twitterをお使いの方は「おもしろい!」「ナイスアイデア!」などと思ったとき、Twitterを通じて高校生に拍手を送ってあげてください。また、ツイートするときには、文末にハッシュタグ「#dezasen」と入れてみてください。今回の中継に集まったツイートをまとめて読んだり、探すときにとても便利です。みなさんのツイートで、大会をさらに盛り上げていきましょう!

SCHEDULE スケジュール

- 13:00 『インターホンシステム「Now A House」』**
 有田工業高等学校(佐賀県)
 津山早知香(3年)
 瀬崎萌々花(3年)
 田中日菜(3年)



再配達を減らし、気持ちのいい世の中へ

今の世の中はたくさんのものが機械化され私たちの生活はとても満ち足りています。インターネット通販はクリック1つで商品が家に届くという、大変便利なツールです。しかし、利用者が増えるとともに宅配業者の負担も増えているため、再配達や宅配業者の離職率の増加、就職率の低迷など便利すぎるが故に発生したこの問題を解決できないか考えました。
- 13:15 『そうだ、おへんろに行こう!』**
 松山工業高等学校(愛媛県)
 白石あみ(3年)
 谷岡里菜(3年)
 副島ひなた(3年)



不思議のくに 四国で、あなたも迷ってみませんか

現代社会は、スマホ等の急速な普及により、様々な情報に満ちている。その反面、人との直接の触れ合いは希薄となり、不寛容で人を傷つけるような言葉がネット社会に溢れている。そこで私たちは、地元四国特有の文化・習慣であるお遍路とお接待の伝統に注目し、それに自分たち若い世代が注目・参加することで、人と人が触れ合う人情に溢れた優しい社会の再構築を目指します。
- 13:30 『VRゴーグルで見つめるWORLD』**
 山形西高等学校(山形県)
 近藤翼(1年)
 柴田真由(1年)
 酒井璃穂(1年)



食料難って 難だろ?...

世界では、食べ物が充実している国と、足りなくて悩んでいる国の格差が大きいのが現状です。足りなくて悩んでいる国があることを知っているだけでは意味がありません。そこで、食事の様子をVRゴーグルを使って体験してみましょう。体験したあなたは何を思うでしょうか。その思いで未来を変えられるかもしれません。Let's change your heart!
- 13:45 『職人一首』**
 宮城野高等学校(宮城県)
 板橋実紅(2年)
 小島愛美(2年)
 菊地陽菜(2年)



かるたで self探し!!

なりたい職業ランキングに会社員がランクイン??? 会社員はまず職業ではないのに... 私たちが幼い時には見受けられなかったこの現状。もしかすると職を知る機会が以前より減っているせいで??? そう考えた私たちは簡単で楽しい、そんなシンプルなコンセプトのもとで、子どもたちの職業に対する視野を広げる機会を学校で設ける方法を提案します。
- 14:00 『もしも僕がマフラーに恋した半袖Tシャツだったら』**
 木曾青峰高等学校(長野県)
 古坂京美(3年)
 武居楓(3年)
 長渡未来(3年)

(休憩)



夏服の僕は、マフラーに恋をしました。

世界中どこにでも存在するマイノリティー。私たちは、マイノリティーの持つ繊細な部分に何気ない一言を投げつけ、相手を傷つけてはいませんか? この、身近にある「言葉の暴力」をなくすため、「LGBTQ」をはじめとしたマイノリティーの方々を感じている気持ちを分かり合い、それらに対する知識を身に付けられるカードゲームを考えました。
- 14:25 『傍観者革命』**
 早稲田大学本庄高等学院(埼玉県)
 大葉響(3年)
 中田共哉(3年)
 尾崎貴太(3年)



いじめと向き合った、その先に

いじめはいけないこと。これは誰もが知っています。しかし実際に身の回りではいじめが起こった場合、どう行動すべきか、自ら判断し行動できる人はそう多くないでしょう。いじめがダメという話を聞くだけではいじめ問題の解決には繋がりません。私たちの提案は今までにない体験学習型システムで、これによりいじめ深刻化防止が期待できます。いじめに対抗する意識が主体的に若い世代から育つ未来を望みます。
- 14:40 『はーとふる通帳』**
 九州産業大学付属九州高等学校(福岡県)
 平松伽羅(3年)
 柴田智帆(3年)
 高本真裕(3年)



指でめくって、ハートで感じる 次世代の通帳

私たちの生活はお金と密接に関わっています。そのお金を管理する通帳は数字の羅列によって表されています。しかしその奥には多くのドラマや感情、思い出が詰まっているのです。私たちはそんな通帳をもっと温かく、人間味溢れるものになりたいと思い、この「はーとふる通帳」を提案します。「はーとふる通帳」であなたの人生を豊かにし、さらに新しい輪を上げませんか? さあ、今こそ通帳も新しいステージへ!
- 14:55 『すてきな ス☆テッキ』**
 谷地高等学校(山形県)
 楨悠美(2年)
 井上愛唯(1年)
 小松那奈(1年)



「カワイイ」のチカラで人や未来とつながる

私たちが提案するのは「カワイイ」で人や未来とつながることです。私たちは杖をデコリながら「これって私も使いたい!」と思いました。障がいや病気を持つ方の痛みやつらさを理解することは難しいと思います。でも「カワイイ」を共感することで歩み寄れるのではないのでしょうか? 私たちがおばあちゃんやおじいちゃんになったとき、ステキな杖・車いす・ファッションを楽しむことができる未来をみなさんと一緒に作っていきませんか。
- 15:10 『T tradition(伝統) S skill(技術) C culture(文化)』**
 興陽高等学校(岡山県)
 張田ころろ(3年)
 遠藤沙耶加(3年)
 高原唯香(3年)



昔からの技術を未来へ継ぎ続けたい!

昔から伝わる日本の伝統技術。それを未来に伝えていくわたしたち。どうしたらより多くの若い人たちに受け継いでもらえるだろう? そこから考えたのが「TSC」です。昔の人はどうしていたのだろう? どうやっていたのだろう? 一つ一つの問いに答えを出して学んでいく。そんな科目です。日本の伝統技術を未来に伝えていく、それがわたしたちの役目です。
- 15:25 『工芸クエスト』**
 高松工芸高等学校(香川県)
 高井桃子(2年)
 濱谷侑亜(2年)
 水野志映(2年)



工芸品よ! 世代を越え想いをつなぐ光となれ!

長い年月を経て受け継がれてきた伝統工芸品が今、衰退の一途を辿っています。しかし伝統工芸品の継承は技術だけでなく、精神や文化を受け継ぐこともであり、未来に残すべき大切なことです。そこで私たちはゲームアプリ「工芸クエスト」を提案します。これはゲームを攻略していくと工芸品を学べる仕組みになっています。このアプリによって伝統工芸品を大切に想う人が増え、その想いが継承されることを願っています。