

新庄神室産業高等学校のデザイン教育について

～実践的な課題解決による工業教育を目指して～

山形県立新庄神室産業高等学校

建築デザイン科 松田 宏美

1 はじめに

本校デザイン教育の目標は、「発想したものを形にする」を前提に3つの目標を掲げている。

- ・生徒が本来持ち合わせている感性をさらに高め、創造性を育成する。
- ・知識・技能の定着を図り、課題を解決するために必要な思考力・判断力・表現力を育成する。
- ・自己の発想を情報技術を活用してプレゼンテーションできる能力を習得させる。

上記の目標を達成するために、特に5つの能力を身につけさせる指導に力を入れている。

1. センス
2. 意欲
3. 技術
4. コミュニケーション能力
5. プレゼンテーション能力

デザインに関する学習内容

1 学 年	工業技術 基礎	色彩計画演習 ・室内配色、家具の着彩 ・立体構成と平行透視図法 ・平面構成と有角透視図法
	産業基礎	・産業とデザインについて ・レンダリングの基本 ・グラフィックソフトの演習
2 学 年	デザイン 技術	・レタリング ・形態について ・構成について ・色彩
	実習	・石膏、工具デッサン ・照明器具の製作
3 学 年	デザイン 技術	・ラーメンパッケージの デザイン ・山形県高等学校デザイン コンクール ・コンピューターグラフィック
	課題研究	・全国高等学校デザイン選手権 大会 ・全国高等学校インテリア デザイン展

2 デザイン教育の実践

インテリアデザインコースでは、創意工夫をし、実践的な課題解決能力を育成するため校外コンクール等へ積極的に取り組んでいる。以下に二つの事例を紹介する。

1) お産用ラーメンのパッケージデザイン

地産地消にこだわった新庄市のラーメン店「新旬屋麵」が食材だけでなく、お土産用ラーメンのパッケージデザインも地産地消で行ないたいので生徒にデザインをしてもらえないかと依頼があり、コラボレーションが実現した。

a 商品化までの流れ

- ア インテリアデザインコースの3年生26名が4月にお店に訪問し、商品を試食。依頼主から地産地消や商品の特徴・概念についての講義を受ける。
- イ デザインノートに下絵を書き、その下絵を元にデザインソフト（イラストレーター）で作成する。創意工夫を凝らし、全員が一人当たり3～4通りの案を作成し、約100点の作品が完成する。
- ウ コンペ形式で3人の生徒の合作でパッケージが出来上がる。
- エ 10月末に商品に携わった人と、最上総合支庁産業経済企画課などの方々がお店に招待され、試食発表会が行なわれる。この発表会では、デザインが採用された生徒の表彰式も行なわれた。
- オ 商品は10/31から通信販売や県内の道の駅などで販売されている。



写真1 授業風景



写真2 完成商品

b 実践的学習の成果

- ・依頼主からデザインに関して注文があったが、様々な着想やアイデアで応えることができた。
- ・自分のアイデアをコンピュータを利用して思い通りに表現できた。
- ・使用される材料などについて調べることで、地産地消について深く学ぶことができた。
- ・たくさんの取材を受け、コミュニケーション能力が育成された。
- ・商品化し、マーケティングにおけるデザインの実践を体験できた。
- ・地域の人と交流することができ、また地域に貢献することができた。

2) 全国高等学校デザイン選手権大会

「明日の社会を見つめ、明日の世界を創造する」をテーマに、社会やくらしの問題点を見つけ出し、その新しい解決策を提案する大会である。

課題研究のテーマの一つとして取り組み、1チーム3人1組となるように希望者を募っている。

a デザインプロセス

ア コンzeptワーク

- 1 「社会問題をデザインへ発展させる」
- 2 「着目した問題点についてのテーマをしぼる」
- 3 「コンセプト化」

イ デザインワーク

- 1 「アイデアスケッチ」
- 2 「アイデアの決定」
- 3 「出品用ボードの作成」

ここでは、昨年度出品し、一次審査を通過して、決勝大会に出場したチームの例を紹介する。

テーマ「災害レスキュー！！ピースレンジャー」

提案内容：自然災害が起こった後の寄付金の収集方法について「もっと集めやすくできるはず」と問題提起をした。そこで買い物という生活行為を通じて、普段から寄付金をストックし、災害の際速やかに物資を支援できる仕組みを提案した。



図1 ピースレンジャーマーク

写真3 出品用ボード

このボードが一次審査の選考になる。昨年度は、一次審査で全国から約400チームからの作品が集まり、その中から12チームが全国大会である決勝大会に進むことができた。

b 決勝大会（公開プレゼンテーション）までの取り組み

ア 決勝大会までの流れ

- 1 「役割分担の決定」
- 2 「発表準備」
- 3 「発表練習」

c 実践的学習の成果

- ・生徒が本来持ち合わせている感性を引き出すことができ、眠っている想像力を発揮できた。
- ・チームワークの必要性により、相手を思いやる気持ちを持つことができた。
- ・これまで学習した知識や情報技術を活用して、課題を解決するための自己の発想を表現できた。
- ・大人との関わりを通じて、人に伝えること、コミュニケーションする意味などを学ぶことができた。
- ・最後まで諦めずにやり通す力と、全部終わった後の達成感と自信を得ることができた。



写真4 会場での様子



写真5 決勝大会の様子

3 おわりに

ここで紹介したパッケージデザインやデザイン選手権への取り組みは、生徒自らが立てた目標に向けて、一つずつ形にしていく作業の連続である。そして、その過程において問題解決の体験と充実感が次の課題へと向かわせ、自己教育力が伸びていくのが実感できる。

本校ではこれからも、発想したものを形にするために、情報機器を活用して、ものづくりや社会問題の解決に生かしていきたいと考えている。そして、本県ものづくり産業に貢献し、地域の発展を担う人材を育成するために、デザイン教育を更に充実させて行きたいと思う。