

SSH 中学生の挑戦

MONO-COTO INNOVATION 2022 中高生部門

「MONO-COTO INNOVATION 2022」は、デザイン思考を活用して、新しいモノ・コトを生み出し、その力を競うプログラムです。今年度も本校の生徒5名が挑戦しました。全国から118名がエントリーし、予選を勝ち抜いた72名が中高生混合4人1組18チームに分かれ、本戦に向いました。チームで作ったプレゼン動画で選考され、さらに8チームに絞られ、最終審査へ出場しました。8月2日、3日は、武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパスで行われ、8月28日は、オンラインでの最終プレゼンとなりました。その結果、最終審査に出場した、本校の生徒3名の所属する3チームが見事入賞しました！！3人の感想を掲載します。

◆開催趣旨及びテーマ・審査項目は次の通りです。(開催者資料より)

【開催趣旨】様々な困難な状況が生まれるときにこそ、自ら考え、価値を生み出し文化を創るため、全国の中高生に想像する面白さ / 難しさやデザイン思考の有用性を感じてもらい、想像力を高める機会と考える。

【テーマ】「新たなファッション言語となるもの」

予選テーマ「食事を楽しくするモノ・コト」

本戦テーマ「新たなファッション言語となるモノ」

【審査項目】①問題・アイデアのユニークさ②問題・アイデアの確からしさ③社会インパクト

全国第4位 3年 花輪 葵さんのチーム 「めんじょい」

全国第6位 2年 伊藤 諒星さんのチーム 「シェアテブ」

全国第6位 2年 菅井 礼さんのチーム 「Feel able～感情をマスクしない～」

3年 花輪葵さんのチームの作品「めんじょい」 全国第4位

女子中高生の悩みの一つでもある、生理を口に出して伝えづらいことを「ファッション言語」として解決したいと考え、探究しました。私たちのチームは「ハンドサイン(生理を伝える)」を提案し、さらに、ハンドサインと認知してもらうため、動画や記事で広めようと考えました。この発表を通して、生理への理解が深まり、よりオープンな社会になることを目指しました。

私の2022の夏は、モノ・コトイノベーションに参加したおかげで、楽しい夏になりました。ここでしか関わり合えなかったであろう個性あふれる仲間と出会い、話し合い、自分の意見を発信することで、広い世界を見ることができたように感じています。貴重な経験になりました。モノ・コトを通して、何かに挑戦することは、失敗しても、成功しても、無駄になることはなく、自分の経験として残るということを感じました。ですから、些細なことでもあつまずやってみることを大切に、経験の多い人生を送りたいと思います。

【3年 花輪 葵】



※葵さんのチームは発信しているサイトです。
興味のある方はご覧ください。



<https://youtu.be/vDPqyrPtlw0>

2年 伊藤 諒星さんのチームの作品「シェアテプ」 全国6位

授業中にエアコンが効きすぎて寒いと思いつつも言い出しにくい中学生。「暑い」「寒い」を伝いやすい環境が欲しいのでは？と考えて作成したプロトタイプは、身に付けている器具を点灯させて、クラス全員が恒常的に情報を発信できるモノです。実際に使ってもらった検証の量が少なかったのが課題です

今回の経験によって、自分の中で、デザイン思考の進め方が以前より形になったように感じています。1年生の時は、何をどう進めたらいいのかわからなかったものが、その時々で何をすべきか、今なら判断できる自信ができました。また、自分と異なっている知識も価値観も違う人たちと話し合いをすることはなかなかできない経験で楽しく感じました。

【2年 伊藤 諒星】

2年 菅井 礼さんのチーム「Feel able～感情をマスクしない～」

全国6位

コロナ禍で、マスク生活が続いており、そこで相手の感情が読み取りにくくなっています。そんな中で、相手の感情を読み取れずに傷つけてしまうことを解決するため、私たちのチームはマスクに表情や感情を表したマークを付けることを考えました。

全国の人たちと協力して課題に取り組んだことで、いろいろな人の考え方、自分にはない視点を知り、強い刺激を受けることができました。この経験を生かして、探究部の活動やクエストなどのデザイン思考を使う場面で、頑張りたいです。

【2年 菅井 礼】

◆ なお、取り組みの過程や最終プレゼンの審査の様子が見られるシートをご覧になりたい方は、「MONO-COTO INNOVATION」にアクセスし、ご覧ください。

