

技術@DJHS学びプロジェクト

November, 6 2016

Mono - Coto Innovat!on 2016 KYOTO Final




京都大会に出場 デザイン思考のコンテストが京都で開催

2016年11月6日、MONO-COTO INNOVAT!ON2016の京都決勝が京都工芸繊維大学で行われました。CURIO SCHOOLの西山氏、O2の松本氏の刺激的な挨拶から始まりました。「中高生から、世界を変えるようなきっかけを」というビジョン、「アイデアを形にして競い合う、“創造力の甲子園”の実現」というミッションをもっているデザイン思考の大会です。”本気で向かい合っ

た学生ほど多くのことを学び、彼らの世界を変えるきっかけをつかむプログラム”となっていました。「参加する中高生は、アイデアの考案だけでなく実際に動く本物のプロトタイプ制作に挑戦できます。アイデアはカタチにして初めて価値がうまれると言われます。プロトタイプにおいてカタチにすることの難しさや、カタチにすることで初めて見えてくる多くの発見や学びをプログラムでは体感してもらうため、実践を通じて自らモノ・コトを生み出すことにこだわります。（パンフレットより）」

本校からは、1年生の生徒が他校の生徒との合同チームで決勝戦に選出され、見事プレゼン発表をしました。学校のなかでの「困ったこと」にこたえる画期的なソリューションを展開してくれました。（沼田）



デザイン思考 Step2 - 問題の定義 -

自分たちが対象とするユーザーの観察やインタビュー、調査を進めながらその人が抱える本質的な課題（インサイト）を探り出していきます。

自分たちが立てた仮説が正しいかどうかを検証するため、会場内外に赴きさらにインタビューリサーチを重ねるなど活発に動き始めるチームが現れ始めました。

触発されるように、チーム間での行動の連鎖が起きていきます。

デザイン思考 Step3 - アイデア発想 -

ひらめきてアイデアをやみくもに考えるのではなく、アイデアの四則演算や Mono-Coto オリジナルアイデアカードを用いて、意図的にアイデアを組み立てていきます。

アイデアの数を出した後の絞り方や、絞られたアイデアの前提や固定概念を洗い出し、その前提の対極を検討していく方法など、幾つかの武器を活用しながら、ユニークなアイデアへと昇華させていくコトに挑んでいきました。

ショートピッチ

現時点でのアイデアを1分間でピッチ。注目しているユーザー、インサイト、解決策をまとめて時間内に発表するという初めての機会を通じて、何をどう伝えればいいのか学びを得ていきます。他チームの発表やメンターからのフィードバックを参考にしながらアイデアの修正・改善に磨きをかけていきました。