

商業科「商品開発」授業実践紹介

授業者：安東 真美

学 年：2年

単元名：「岡山モノづくり★学生アイデア・デザインコンテスト2020」応募

単元のねらい（7つのチカラ：職業とつなぐ力、考える力）

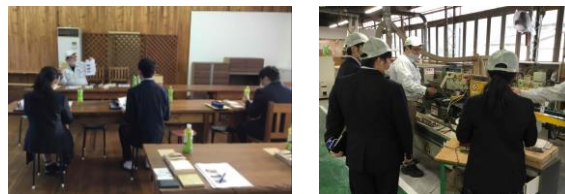
- ・「デザインシンキング」講座で「ニーズを探る力」「発想を転換する力」を身につける。
- ・実際にモノづくりの現場を見学することで実社会のニーズを知りより現実的なアイデアを創出する。
- ・コンテストに応募することで自分のアイデアを整理し他者へわかりやすく伝える力を身につける。

単元の流れとパフォーマンス課題

①11/4「デザインシンキング」オンライン講座
講師：SAP ジャパン株式会社 阿部理央氏
「デザインシンキング」はユーザーの目線で本当に必要な課題解決方法を探るものである。今回の講座では、ペアになって相手のことを知るためにお互いにインタビューし、その結果を分析して相手が喜ぶモノやコトのアイデアを創出する。



③11/18 企業訪問
訪問先：山陽総業株式会社（赤磐市黒本）
対応者：社長三宅剛毅氏、営業部来島正典氏
訪問者：福祉系生徒3名
製品や木材の特徴の説明、工場見学、質疑応答により介護現場のニーズや企業の持つ専門技術を教えていただく。



②11/10、17 コンテスト応募に向けて

1.コンテスト概要説明

企業から出されたテーマに沿った、新製品・新商品のアイデア及びデザインを考える。

2.テーマ（企業）決定

- ・金属板・パイプで作るモニュメント・日用雑貨（倉敷レーザー株式会社）
- ・介護の現場にあれば便利な木製の機器・家具（山陽総業株式会社）
- ・ゴム・スポンジなどで作るスポーツ・健康グッズ（株式会社石原パッキング工業）

3.アイデア出し

個人でブレインストーミングをする。

4.応募用紙下書き

作品のコンセプトや特徴、セールスポイントを文字やイラストでまとめる。

④11/24、25 応募用紙完成

下書きを元に Word で応募用紙（下図）を作成する。完成したら生徒同士でお互いのアイデアをアドバイスし合いよりわかりやすいものに修正する。

（図）応募用紙

パフォーマンス課題の評価

- ・評価物「デザインシンキング」ワークシート、フィードバックシート

「アイデア・デザインコンテスト」応募用紙の下書き、応募用紙の Word データ

- ・評価 A：消費者のニーズを考え、実現可能な新しいアイデアが理由とともに具体的に記述されている。
- B：提示された情報を元に、自分なりのアイデアが具体的に記述されている。
- C：課題の理解が不十分で、条件に合うアイデアが記述できていない。

単元を通して身につけてほしいこと

「デザインシンキング」講座では、ニーズに合った新しいアイデアを生み出すために「視点を変えて考えること」や「相手のことを深く知って相手に寄り添う気持ちを持つこと」を体験した。「アイデア・デザインコンテスト」では、デザインシンキングの経験を生かし、ニーズに合った新たなアイデアを創出し具体化させた。教科横断的要素を取り入れ、福祉系選択者は介護のテーマを提示した企業訪問をし、福祉の授業で学んだこととつなげて介護者の気持ちに寄り添い、あったら便利な商品アイデアを生み出すように指導した。コンテストの要項を十分に読み取り、課題に沿った作品を仕上げることも重視した。自分の考えがわかりやすく伝わるよう読み手の立場に立って応募用紙を書き上げた。

評価

長期ルーブリックに基づく単元ルーブリック（２学期期末考査内で自己評価を実施）

	達成度0	達成度1	達成度2	達成度3
関心・意欲・態度	授業に必要な物が出せず意欲的に取り組もうとしない。	地域企業の技術を生かした商品開発に関する課題に関心を持つようとしている。	地域企業の技術を生かした商品開発に関する課題に関心を持ち、課題に対して改善・向上を目指して主体的に取り組もうとしている。	地域企業の技術を生かした商品開発に関する課題に関心が強く、コンテスト応募に向けて主体的・意欲的に取り組む態度をしっかりと身につけている。
思考・判断・表現	課題の解決を目指そうとせず、話を聞くことができなかつたり自分の話したいことを勝手にしゃべったりする。	地域企業の技術を生かした商品開発に関する課題の解決について、コンテストの要項をしっかり読んで思考を深めようとしている。	地域企業の技術を生かした商品開発に関する課題の解決について、コンテストの要項だけでなくインターネットで企業や商品について調べ、思考を深め適切に判断しようとしている。	地域企業の技術を生かした商品開発に関する課題の解決について、実際に企業訪問をしたり、誰かにインタビューをしたりして、ビジネスに携わる者として課題を適切に判断し表現する創造力を身につけている。
技能	授業に主体的に参加せず、商業に関する基礎的・基本的なスキルを身につけようとならない。	商業に関する基礎的・基本的なスキル（発想法、スクリーニング、企画書作成方法等）を身につけようとしている。	商業に関する基礎的・基本的なスキルを身につけ、地域企業の技術を生かした商品開発コンテストの応募において、商品アイデアを企画できる。	商業に関する基礎的・基本的なスキルを身につけ、地域企業の技術を生かした商品開発コンテストの応募において、商品アイデアの具体的な説明など、身につけたスキルを適切に活用できる。
知識・理解	課題解決に向けて理解を深めようとならない。コンテスト応募用紙の下書きとWordでのデータのどちらも提出できていない。	授業の内容が50%以上理解できており、コンテスト応募用紙の下書きとWordでのデータのどちらかが提出できている。	授業の内容が70%以上理解できており、コンテスト応募用紙の下書きとWordでのデータの両方が提出できている。	授業の内容が80%以上理解できており、コンテスト応募用紙の下書きとWordでのデータの両方が期限内に提出できている。

自己評価の人数（人）

	達成度0	達成度1	達成度2	達成度3
関心・意欲・態度	0	1	6	11
思考・判断・表現	0	0	9	9
技能	0	0	8	10
知識・理解	0	4	4	10

【生徒の感想】

- ・ 日常の生活の困りごとからアイデアを考えることで想像力がアップした。
- ・ 視点を変えることで違った発想が生まれたり物事の捉え方が変わったりした。
- ・ どのようにしたらテーマに近づくか考えて自分なりに表現できた。
- ・ 相手が喜ぶものを相手の反応を見ながら考えるのは楽しかった。