

ナレッジ共有先

年間カリキュラムやシラバスにおいて、デザインの授業を取り入れたいと考えている学校関係者

- カリキュラム編成の担当者
- 情報の担当教員。または探究・美術・図画工作の授業を担当する小、中、高等学校教員（※小学校は高学年を想定）
- 生徒または、学生・児童の「情報技術の活用」力を向上させる授業をしたいと考える教員

エッセンス

高校の年間授業として、社会と接続する力を育むことを目的とした「伝えるためのグラフィックデザイン」の授業を設計・実施した。

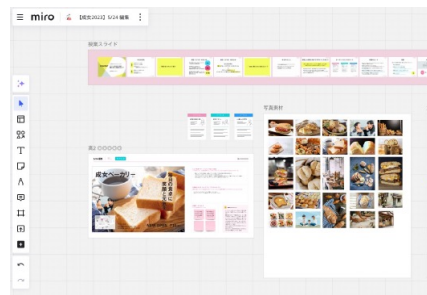
演習と評価では意図の言語化を徹底。ツールの習熟度や作品の造形力ではなく、課題に対していかに仮説をもって思考し、かたちにしようとしたかを重視した。

- 言語化を徹底し、造形力よりも意図をもってつくれたかを重視



ワークシートを用いて必ずデザインの意図を言語化させた。表現が多少未熟でも、しっかりコンセプトが立てられ、意図が明確であれば評価する。

- 制作ツールにこだわらず、ツール習熟を目的としない



デザイン用の専門ツールは使わず、miroやGoogleスライド等の汎用的なツールを活用。ツール習熟以外の部分に時間をかけられるようにした。

- 「誰に・何を・どのように伝えるか」を意識させる



目的は一つでもターゲットに応じた表現は異なるという演習を通し、デザインの本質的な部分を体験。後の演習でも常に意識させた。

成果

【生徒に関する成果】

- 自分の考えを筋立てて伝えられるようになった。
- やりたいことを自ら設定し、実現のために他者に相談できるようになった。
- 自信が生まれ、積極的に振る舞えるようになった。

【生徒以外に関する成果】

〈学校〉

- 学校説明会と学年末成果発表会で、学内外に向けて作品の展示とプレゼンテーションを行った。こうして成果をアピールすることで、デザインの授業を含む「表現教育」を学校の強みとして確立させることに貢献した。

〈講師〉

- 2022年度に授業を設計した後、パッケージ化し再現性を高めた。以降、授業ごとに講師が変わっても一定の品質を保ち続けることができています。

応募ジャンル		3) 教育・育成
サブタイトル		成女高等学校 表現プログラム デザインクラス 年間授業
表彰対象者（所属／氏名フルネーム／よみがな）		株式会社コンセント／高石有美子／たかいしゆみこ、株式会社コンセント／青木由季／あおきゆうき
トロフィー、表彰状で使用する表彰対象者名 ○○文字以内		株式会社コンセント／高石有美子、青木由季
自薦／他薦		自薦
ナレッジ共有先	ナレッジ・ノウハウを活用できるであろう共有先・読み手	年間カリキュラムやシラバスにおいて、デザインの授業を取り入れたいと考えている学校関係者 ●カリキュラム編成の担当教員 ●情報または探究・美術・図画工作の授業を担当する小、中、高等学校教員（※小学校は高学年を想定） ●生徒または学生・児童の情報伝達スキルを向上させる授業をしたいと考える教員
エッセンス	対象名称	成女高等学校 表現プログラム デザインクラス年間授業の設計・実施
	ターゲット	成女高等学校 普通科 生徒
	概要	成女高等学校では、進学や社会に出た後を見据えた表現力を育む「表現プログラム」という授業を実施している。本事例はその一クラスで、 デザイナーが実践する「伝えるためのグラフィックデザイン」のメソッドを授業化したものだ 。一方的な自己表現力ではなく、 不確実性の高い時代を、他者視点を持ちながら他者と共生していく上で役立つ汎用的な力となること を目指している。一方文部科学省では、令和7年9月25日付「教育課程企画特別部会 論点整理／第四章」の「探究的な学びの基盤となる情報活用能力の整理」において「情報技術の活用」を情報活用能力の中核としている。この「情報技術の活用」には、情報を収集し整理・分析し工夫して表現することや、どんな情報が伝わりやすいかを考えレイアウトすることなどが記されており、我々が本授業で指導する内容と類似点が多い。このことから、 本事例は情報分野の教員をはじめ児童・生徒らの「情報技術の活用」力を育む授業を行いたいと考える教員にとって広く示唆を与えるもの だと考える。
	ナレッジ・ノウハウの内容	本事例のノウハウは、 デザインを社会と接続する力を育むものとして位置づけ、デザイン演習の過程において「言語化」を徹底させたこと にある。「伝える」ためにどのような流れでどう考えかたちにしていくかを、ワークシートや講師との対話によって言語化させ、実践した。
	ナレッジ・ノウハウや取組の新規性・ユニークさ	●演習ごとに「誰に・何を・どのように伝えるのか」を言語化させることで、デザインにおける目的意識の持ち方や思考のプロセスを学習させようとした点。●評価上、ツールの習熟度や作品の造形力ではなく、いかに仮説をもって思考しかたちにしようとしたかを重視した点
	ナレッジ・ノウハウの再現性、汎用性	開発したスライドとワークシート、策定したルーブリックを用いることで、担当講師によらず指導・評価の観点に一貫性を持たせられる点
成果	成果	【生徒に関する成果】 ●自分の考えを筋立てて伝えられるようになった。（考えを書いたり話したりすることが迎々しかった生徒でも学期末には話せるように） ●やりたいことを自ら設定し、実現のために他者に相談できるようになった。（演習で、はじめはどうしたらいいか手が止まってしまっていた生徒でも、途中段階で講師との対話を繰り返すうち、自身が設定したやりたいことの実現の仕方を自分から相談できるように） ●自信が生まれ、積極的に振る舞えるようになった。（恥ずかしがりだった生徒が演習に主体的に取り組むうちに積極性を見せるように） 【生徒以外に関する成果】 ●〈学校〉本授業を含む「表現教育」を、学校の強みとして確立することに貢献した。（「表現教育」等での先進性が評価され「第16回キャリア教育優良学校 文部科学大臣表彰」を受賞した／「表現教育」を動機とした入学志望者及び入学者が増えた） ●〈講師〉再現性のある授業設計で、講師の属人性によらない一定品質の授業実施ができるようになった。 （2022年度に授業を開発した後、パッケージ化し再現性を高めた。以降、講師が変わっても一定の品質を保ち続けることができています）

成果

生徒

社会と接続するデザイン制作を通じて
デザインの態度を身につける

経緯

- ユーザー視点に立ち、媒体の目的や表現意図を組み立てる中で、課題設定力が身につく
- 唯一絶対の正解がない中からアプローチを選定し、形にし相談しながら改善を回すことで、プロトタイピング力が向上
- 目的を持ってアイデアをかたちにし、他者からのフィードバックや共感により自信が育つことで、態度や発言が積極的になり、自身の意図を人前で堂々と話せるようになる

「誰に・何を・どうやって」を意識し、相手の気持ちを考えてデザインしていくことが大切だとわかった

言語化のシートを書く、意図を持って進められるしやりたい方向性を共有できる

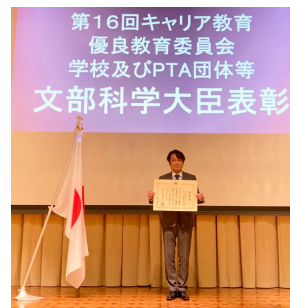
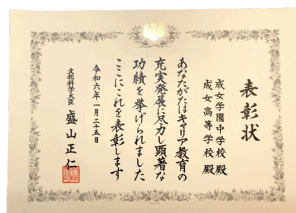
成果

学校・教員

本授業を含む表現教育・キャリア教育を学校の強みとして確立

経緯

- 表現プログラム等での先進性が評価され、「第16回キャリア教育優良学校 文部科学大臣表彰」を受賞
- 表現教育を動機とした入学志望者が増加。26年度の入学者は24年度の2.4倍に



成果

講師

授業品質と再現性の担保
デザイナーのキャリア拡張機会の創出

経緯

- 当初2名体制で始めたが、授業ごとにメンバーを入れ替えながら授業の実践を重ね、2022年から継続。授業のパッケージ化により、講師のスキルや実務経験値によらず、一定の授業品質を担保している
- 弊社内では、若手だけでなく多くの子育て中のデザイナーが講師に立候補。グラフィックススキルを軸としたまま「教える・育てる」領域にキャリアを拓けている

これまでの経験・知見を活かすことができるため、時短勤務でも「新しいことをやる」一歩を踏み出した

途中からジョインしたが、進め方や指導のポイントに迷わずにできた

背景

- デザインのマインドセットは、これからの社会で求められる考え方・ものごとへの向き合い方に通じている

- ・ 不確実な社会で正解のない課題に向き合う力
- ・ ユーザー視点を起点とする他者視点・協働力
- ・ 失敗から学び改善を回す試行錯誤力
- ・ 問いを立てる課題設定力 など

- 少子化・価値観の変化で「選ばれる学校」競争が激化：生徒数減少により定員割れが増え、学校間の差別化が不可欠に。偏差値だけでなく校風や教育内容重視の傾向も進む
- 教育の自由度拡大で特色化が可能に：探究学習やコース設計など、各校独自の教育設計が進展
- 入試改革で経験・探究活動が重視：思考力や活動実績が評価され、学校の教育内容が重要に

- グラフィックデザイナーは、アートディレクター等制作現場のディレクションポジション以降のキャリアパスが描きづらい状況がある
- ライフステージが変わると自分自身に使える時間が減少し、キャリアを拡張したくてもリスクリングも容易ではない
- コンセントではとくに育休明け等時短社員のキャリア拡張に悩みが多かった

4. ナレッジ・ノウハウ 社会と接続する力を育むデザイン教育プログラム

カリキュラム

ナレッジ

ノウハウ

「伝えるためのグラフィックデザイン」の力を一年間で段階的に育むカリキュラム

1	オリエン／デザインってなんだろう？
2	【編集】誰になにを伝えたい？
3	【構造】どうしたらもっと伝わりやすくなる？
4	【世界観】どんな雰囲気にしたい？
5	
6	デザインしてみよう：学校説明会ポスター
7	
8	
9	デザインしてみよう：スライドデザイン
10	
11	特別授業
12	
13	
14	パフォーマンスフェスティバル作品
15	
16	

基礎 難易度☆☆☆

テーマ課題① 難易度☆☆☆

目的が明快な1枚もの

テーマ課題② 難易度☆☆☆

情報整理が複雑な複数ページの媒体

自由作品 難易度☆☆☆

自分でやりたいことをみつけ、かたちにする

- 年間授業は別々の技術・知識習得の単元の集合体ではなく、伝えるため／伝えるものを作るための考え方やマインドを段階的かつ反復的に身につけるカリキュラムとして設計
- 基礎（編集・構造・世界観）を学んだのち、それを実践する課題に取り組み、徐々に課題の自由度＝難易度を上げていく構成
- 最後に学びの総仕上げとして、自由作品を制作、学園全体の成果発表行事にて展示・ステージ発表を行う。通常授業でも、コンセプトの言語化・制作・発表とフィードバックをセットで行い、最終課題に向けたトレーニングを実践

授業のパッケージ化

ナレッジ

ノウハウ

授業内容や評価観点をパッケージ化し、講師が変わっても授業品質を一定に

- 開発したスライドやワークシート、評価算出シートを使うことで、デザインのスキルや経験値等講師による授業の質のぶれを最小限に抑えたデザイン教育を実践（2022年度～継続中）
- 授業内容だけでなく、講師が授業に向かうマインドセットも共有



課題ごとにルーブリックに沿った評価基準を定め、どの講師でも同じように評価ができる



課題設定力

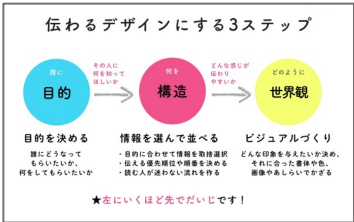
ナレッジ

ノウハウ

言語化を徹底し、造形力よりも意図をもってつくれたかを重視

- **目的設定のトレーニング**：限られたコマ数で身につけてもらうことを「意図をもってかたちにすること」に絞り、目的＝「誰に・何を・どのように伝えるか」の設定を年間通してくり返し意識づけていく
- **言語化の徹底**：思考の補助線としてフォーマットを用意し、全ての課題でデザインの意図を言語化させる
- **評価方針**：表現の巧拙ではなく、しっかりコンセプトが立てられ、制作意図が明確であれば評価する（表現が優れていれば、加点評価）

表現プログラムの評価基準			
評価項目	評価基準	評価基準	評価基準
1. 目的設定	● 目的設定の明確さ (数字がポイント)	● 目的設定の明確さ (数字がポイント)	● 目的設定の明確さ (数字がポイント)
2. 言語化	● 目的設定の明確さ (数字がポイント)	● 目的設定の明確さ (数字がポイント)	● 目的設定の明確さ (数字がポイント)
3. 表現	● 目的設定の明確さ (数字がポイント)	● 目的設定の明確さ (数字がポイント)	● 目的設定の明確さ (数字がポイント)
4. 評価	● 目的設定の明確さ (数字がポイント)	● 目的設定の明確さ (数字がポイント)	● 目的設定の明確さ (数字がポイント)



制作意図を整理・言語化するワークシートの例

デザインクラスのルーブリック。本授業では表現技術を評価基準に含めていないが、既存のデザインの授業では、答えのないことに主体的に取り組むかたちにすることを掲げつつも、最終的な評価の段階でアプリの習得や特定の技術や表現の利用ができたかを定量的に測ることが多い。

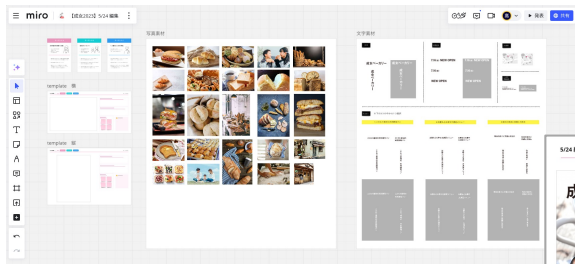
プロトタイプング力

ナレッジ

ノウハウ

作成ツールにこだわらず、中間チェックを挟みながら改善サイクルを回す

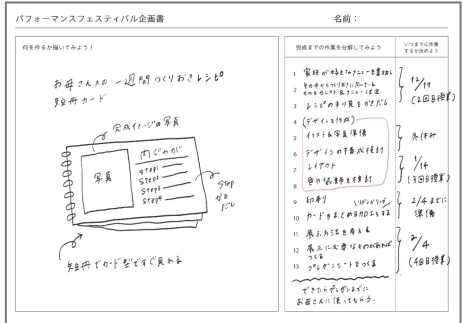
- 学校の環境やかけられる時間をふまえ、時間内で学習の目的が果たせる方法（ツール）を柔軟に選択（生徒私物スマホアプリ等含め自由）。ツール操作の習熟を目的とせず、授業内容・評価にも含めない
- コンセプトを立てたらラフを描かせ、作品の意図を確認。こまめな共有→フィードバックをくり返し、軌道修正しながら精度を上げていく
- 講師の助言は生徒の意図の実現のため。時間内でどう折り合いをつけ落地させるかを目的とし、「正解」に導こうとしない



miro上にイメージビジュアルや見出しのパーツ画像を複数用意しておき、ターゲットに適したものを選ばせる演習。



パーツを組み合わせて作ったチラシと、その意図を書いたワークシート。全てmroで行なった。



作品の完成イメージのスケッチと、完成までの計画を書いたワークシート。



作業途中でこまめに進捗確認とフィードバックを行い、生徒のやりたいことが実現できるよう導く。