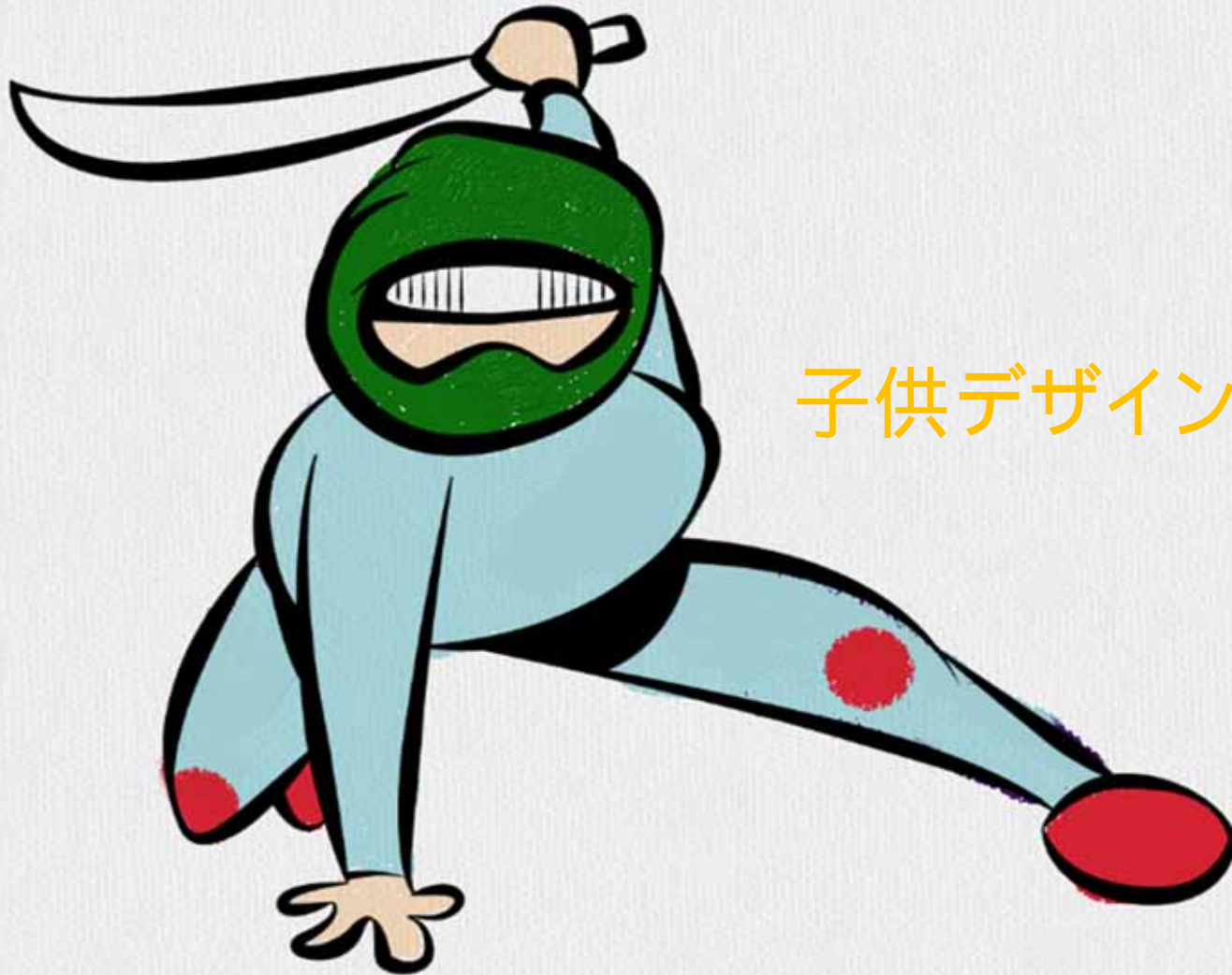


子供に商品のデザインを
まかせたら？



子供デザイン郷中塾の設立

子供デザイン郷中塾の設立

基本構想1

- 目的
 - ✓ 人材育成: 地元の子供たちの隠れた能力の開拓
 - ✓ 地域活性化: 地元の産品の商品力強化の支援
 - ✓ 商品開発: 次期世代の感性を取り込む
- 活動内容
 - ✓ 地区の公民館等の公共施設を拠点とする(月1回程度の開催)
 - ✓ 地元の商品開発、デザイン、ブランド設計等の専門家によるカリキュラムで子供を誘導
 - ✓ 子供達はマーケティング、デザイン、商品開発の基礎を学ぶ
 - ✓ 地元企業は(独自性や拘りある)自社商品のデザインコンペを提供
 - ✓ 子供達は学んだ基礎能力を基に新世代の感性で商品設計
 - ✓ 優秀な作品は物産展や青空市場などで試験販売する
 - ✓ 販売状況に応じて、没、再企画、本格商品化を決定

子供デザイン郷中塾の設立

基本構想2

- 運営団体構成案

- ✓ 主催:教育に関心のある地域の有志

- ① 候補:NPO法人かごしま地域支援協会(提案者の在籍NPOです)

- ② 候補:ウェルネス研究所(提案者の会社です)

- ✓ 協賛:デザインや商品開発に関する専門がいる組織

- ① 候補:鹿児島県デザイン協会

- ② 候補:鹿児島県特産品協会等

- ③ 候補:大学、デザイン専門学校

- 年予算

- ✓ 活動にかかる費用

- ① 人件費はボランティアベースで 0円

- ② 会場費は無料の公民館等利用で 0円

- ③ 通信費、子供指導用備品 12万円(根拠のない達観)

- ✓ 収入予定

- ① 地元企業の寄付 1社1万円 5万円

- ② デザイン等採用の謝礼 7万円

郷中塾とは

薩摩藩武士の教育法

- 薩摩藩の伝統的な青少年教育システムで
- 青少年を講義や討論を通じて、先輩が後輩を指導し、
- 強い身体力と不屈の精神力を兼ね備え、
- 「主体性・実践力」を持つ人材を育てようとする組織

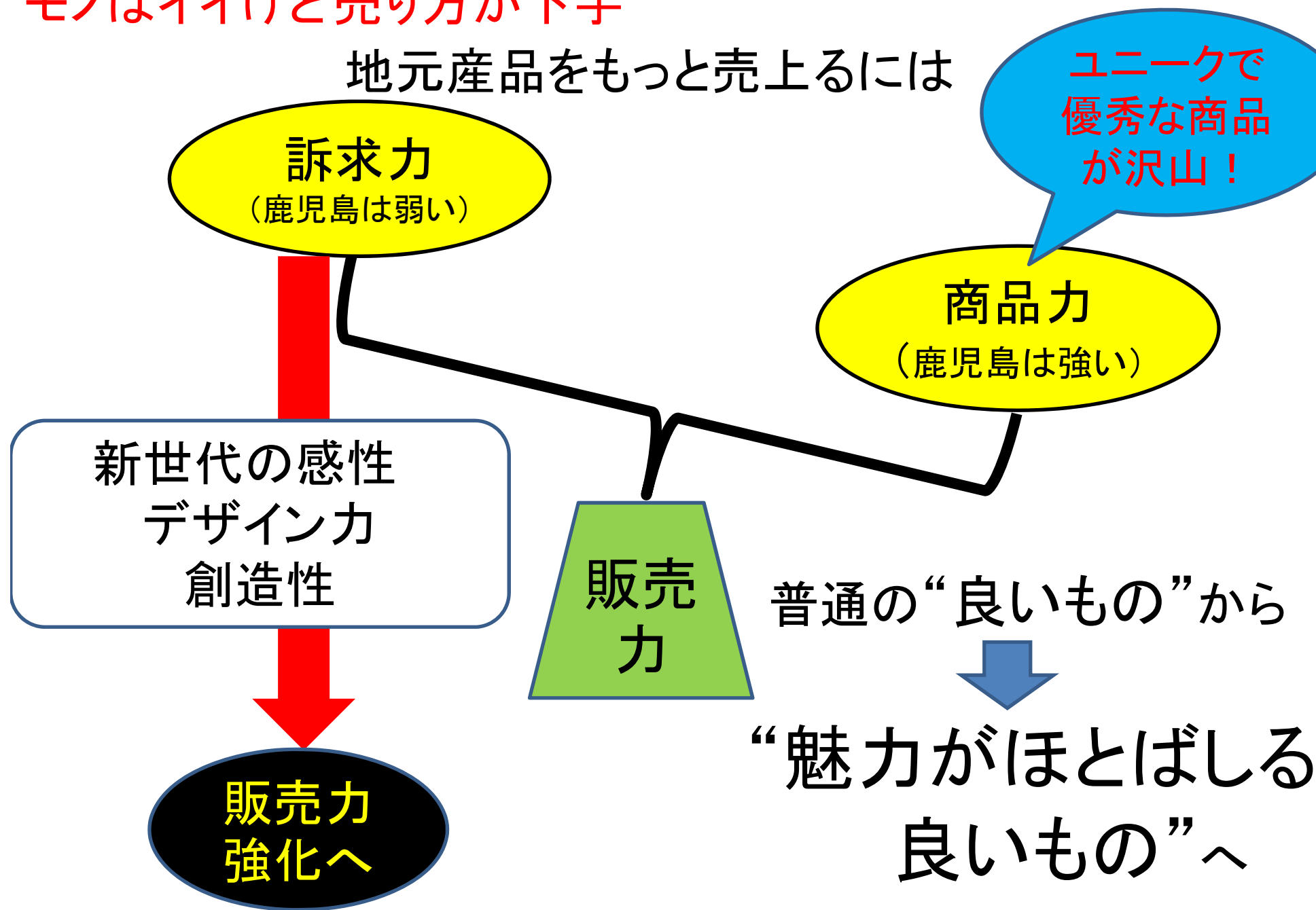


子供デザイン郷中塾に転換

- 子供たちの自由奔放な発想を育成するシステム
- ボランティア活動で企業の専門家が子弟を指導し、
- ユニークな発想と地元貢献の精神力を兼ね備え、
- 「主体性・実践力」を持つ人材を育てようとする組織

モノはイイけど売り方が下手

地元産品をもっと売上げるには



社会も若い世代の教育を担うべき

1. 私の疑問

- ✓ 学校内のコミュニティーは人間成長に十分だろうか？
 - ① 生徒同士が切磋琢磨する場として学校は存在価値がある
 - ② しかし、大人との接触は先生だけと言っても良い
 - ③ 先生は社会を教えることは出来ても、社会を体験させることは出来ない
- ✓ 中には友達のコミュニティーにすら入れない子もいる！
 - ① 勉強そのものに落ちこぼれた子
 - ② 協調できない性格や負の生い立ちを持つ子
 - ③ いじめにあった子 など
- ✓ 学校外のコミュニティーは十分用意されているか？
 - ① 共働きで親がかまう時間がない
 - ② 校外のクラブや塾など通う経済的余裕がない



2. 現実の社会に直接触れる機会創出を、もっと！

- ✓ 子供達の本音は社会に触れたがっている
- ✓ モノやヒトの動きを知りたがっている
- ✓ 社会で自分を試したがっている
- ✓ だったら、子供たちの創造力を具現化させてみよう
- ✓ よし、商品を作らせてみよう！！！！



モノを作らせて

子供の感性を伸ばす

ザー



味わい感覚

色彩感覚

オノマトペ



語感

マンガ要素



指導方法

単に、子供たちに
デザインを作ってと
言っても簡単には
作れないよ！

商品デザイン作成の手順指導

- 商品の選定
- 商品の特征やすばらしさの理解
- 商品戦略の理解
- 訴求すべき内容のイメージ化
- 実際のデザイン作成
- 修正改善して完成

経費低減

どうやって
やるの？

商品デザインは
実際に試作すると
お金がかかるけど？

簡易な方法を採用

- パソコンのソフトで作る
- 家庭用プリンターでシール印刷
- シール対応できる商品で挑戦

成果を楽しむ

売れるか
売れないか？
どう試す！

青空市や物産展で販売

- 生産者の団体とタイアップ
- 販売価格にデザイン料10%
- デザインに携わった子供も一緒に販売

具体的に試行したら、、、こんな具合

1. 課題

子供たちに緑茶、ウーロン茶、紅茶のどれかを選びマンガチックorメルヘンチックな新商品を作らせる

2. 子供達がやること

- ① それぞれのお茶を飲んで味わいの違いを確認してもらいます
- ② それぞれの茶にマンガあるいはメルヘンの主人公などのイメージを割り当てさせる
イラストの中から選ぶ
あるいは自分の好きなキャラを探す
- ③ それぞれの茶に合わせたい食べ物を選定する
イラストの中から選ぶ
あるいは自分で好きな食べ物をイメージして探す
- ④ 好きな組み合わせのお茶とキャラクターと食べ物でストーリーを作る
お茶には自由な商品名を付けさせる
- ⑤ 出来た商品名とストーリーを茶袋のデザインに投影してみる
- ⑥ サンプル商品を作って、物産展などの機会をとらえて、売る

3. 見込まれる効果

1. 子供に創造力を引き出させ、夢を現実のモノに描く喜びを体験する
2. 互いに関連がないモノ同志を結びつける作業を通じて創造力が強化される
3. 子供にモノを売ると言う社会勉強の一端をふれさせることができる
4. 既存の商品イメージにとらわれない斬新な発想が新商品開発の可能性を開く
5. 地元の伝統的な商品や風土にあった商品を次世代に伝えられる



ゴジラ



ドラえもん



森の妖精



白雪姫



魔法使い



一寸法師

使った
題材



カラス



イルカ



桃太郎



かぐや姫



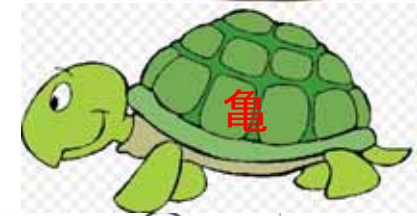
ウルトラマン



スヌーピー



ガリバー



亀

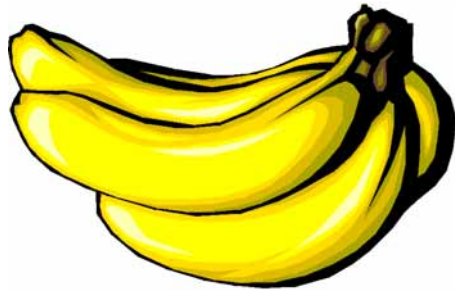


ド

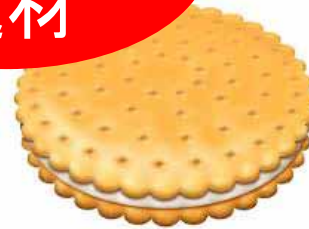
シンデレラ



ミッキーマウス



使った
題材



こんな商品になりました

ある生徒の選んだお茶の組合せ。何の脈絡もない組合せ！

案三でストーリーを作らせました。

案一



案二



案三採用



ストーリーは
ガリバーは鹿児島人だった。特産のピーナッツを
使ったピーナッツ紅茶を売りに航海に出た。
そして小人の国に漂着して地面に縛られた。
その時、夢見た美味しいピーナッツ紅茶

それを袋にデザインしました。
多分こんな紅茶はどこにもないでしょ

「子供デザイン郷中塾の設立」を
第11回まちづくりに関する提案といたします。



提案の機会をいただき有難うございました