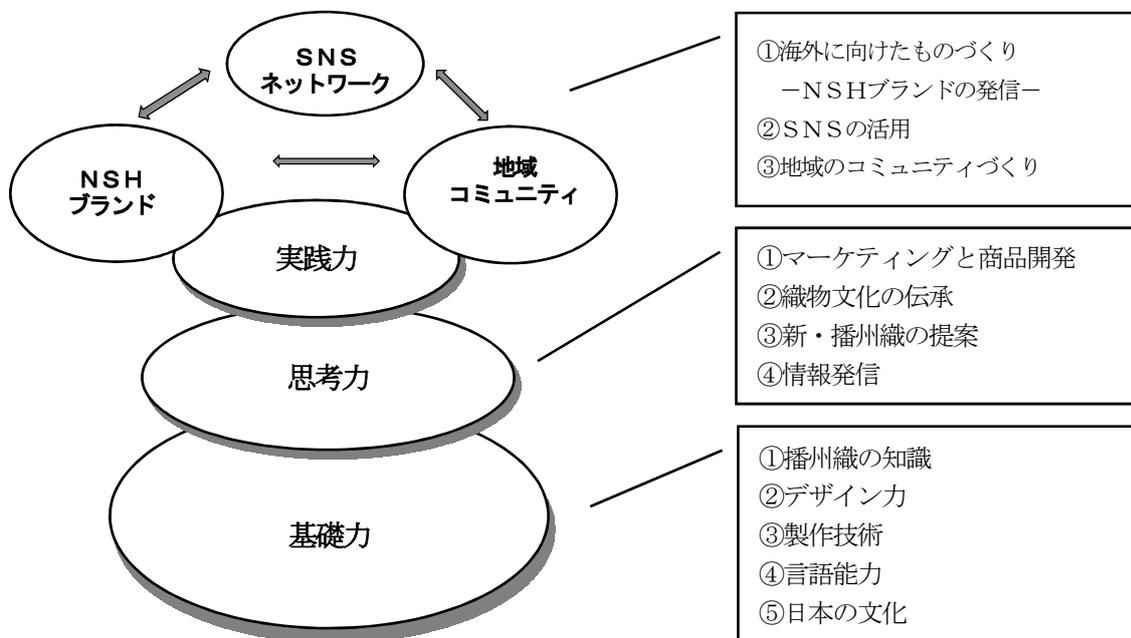


平成26年度スーパー・プロフェッショナル・ハイスクール研究実施報告（第1年次）（要約）

1 研究開発課題	cool Japan cool Bansyuori —播州織再発見と西脇産ブランド発信—					
2 研究の概要	<p>1 播州織の再発見と最先端技術から「新・播州織」の研究 播州織産地としての、伝統ある織物や昔ながらの職人技を再発見し、世界に誇れる技術や日本の文化、織物の文化を理解し、さらに最先端技術を身につけた将来の播州織スペシャリストを育成する。</p> <p>2 地域産業を活かした新たな「家庭に関する専門学科」の在り方の提案 播州織製品の企画・生産から加工・流通・販売までの一体的な学びを取り入れ、プランニング・デザイン・リサーチ・マーケティング・プロデュースをする力を身につけた地域産業を担う将来のスペシャリストを育成する。</p> <p>3 NSHブランド（西脇高校生活情報科ブランド）の発信 播州織のすばらしさとともに、NSHブランドとして、地域で学んだ播州織技術と日本の生活文化や技術を兼ね備えたオリジナルブランドを世界に向けて発信する。</p> <p>4 播州織で織りなす町づくり 播州織でつながる町づくりのすばらしさを再認識し、西脇高校から「播州織で織りなす町」を情報発信し、コミュニティづくりを行う。播州織を活用して地域の活性化をより一層進める。</p>					
3 平成26年度実施規模	生活情報科を対象として実施した					
4 研究内容	<p>○研究計画（指定期間満了まで。5年指定校は5年次まで記載。）</p> <table border="1" data-bbox="185 1350 1406 2042"> <tr> <td data-bbox="185 1350 360 1955">第1年次</td> <td data-bbox="360 1350 1406 1955"> <p>cool Japan cool Bansyuori として世界に誇れる播州織制作の自信と自覚を持って、より一層レベルアップを目指し取り組む姿勢を養う。</p> <p>1 地場産業播州織の伝統や職人技を再認識するとともに、織や染め糸に関しても現場見学を通して理解を深める。また、最先端技術やコンピュータソフトの使い方を理解し、イメージした織物を組織から提案できる知識と技術を身につける。</p> <p>2 商品開発では、実際にアンテナショップや百貨店で販売を行い、消費者のニーズに応じた作品づくりを検討する。</p> <p>3 播州織を活用した町づくりをテーマにさまざまな提案を行い、現状と課題を把握する。</p> <p>4 日本の伝統文化について学習し、それらを取り入れたテキスタイルデザインを創造する。また、高校生らしいデザインや発想を表現し、地域の産元をはじめアパレル業界に提案する。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="185 1955 360 2042">第2年次</td> <td data-bbox="360 1955 1406 2042">地場産業に対する知識や職人技を活かし、新しい発想でのテキスタイルデザインの提案とものづくりに挑戦し、ブランド化を目指す。</td> </tr> </table>		第1年次	<p>cool Japan cool Bansyuori として世界に誇れる播州織制作の自信と自覚を持って、より一層レベルアップを目指し取り組む姿勢を養う。</p> <p>1 地場産業播州織の伝統や職人技を再認識するとともに、織や染め糸に関しても現場見学を通して理解を深める。また、最先端技術やコンピュータソフトの使い方を理解し、イメージした織物を組織から提案できる知識と技術を身につける。</p> <p>2 商品開発では、実際にアンテナショップや百貨店で販売を行い、消費者のニーズに応じた作品づくりを検討する。</p> <p>3 播州織を活用した町づくりをテーマにさまざまな提案を行い、現状と課題を把握する。</p> <p>4 日本の伝統文化について学習し、それらを取り入れたテキスタイルデザインを創造する。また、高校生らしいデザインや発想を表現し、地域の産元をはじめアパレル業界に提案する。</p>	第2年次	地場産業に対する知識や職人技を活かし、新しい発想でのテキスタイルデザインの提案とものづくりに挑戦し、ブランド化を目指す。
第1年次	<p>cool Japan cool Bansyuori として世界に誇れる播州織制作の自信と自覚を持って、より一層レベルアップを目指し取り組む姿勢を養う。</p> <p>1 地場産業播州織の伝統や職人技を再認識するとともに、織や染め糸に関しても現場見学を通して理解を深める。また、最先端技術やコンピュータソフトの使い方を理解し、イメージした織物を組織から提案できる知識と技術を身につける。</p> <p>2 商品開発では、実際にアンテナショップや百貨店で販売を行い、消費者のニーズに応じた作品づくりを検討する。</p> <p>3 播州織を活用した町づくりをテーマにさまざまな提案を行い、現状と課題を把握する。</p> <p>4 日本の伝統文化について学習し、それらを取り入れたテキスタイルデザインを創造する。また、高校生らしいデザインや発想を表現し、地域の産元をはじめアパレル業界に提案する。</p>					
第2年次	地場産業に対する知識や職人技を活かし、新しい発想でのテキスタイルデザインの提案とものづくりに挑戦し、ブランド化を目指す。					

	<ol style="list-style-type: none"> より詳しく職人技や職業観などを理解し、織の表現を工夫し、コンピュータを使って、新しい発想の表現を目指す。 マーケティング分析を行い、オリジナル企画の商品の提案とそのブランド化を目指す。 企画の改善を図りながら継続して行い、いろいろな角度から町づくりを考える。 ファッションショーや地域でのイベントで発表し、より洗練された演出を目指す。
第3年次	<p>cool Japan cool Bansyuori で世界に誇れる情報を発信する。</p> <ol style="list-style-type: none"> 日本の文化とともに織物の町西脇の文化と技術を学び、先染め織物と織りの知識を身につけ、織の提案を行い、製品化につながる「播州織」の提案を目指す。 洗練されたものづくり、商品の提案を目指す。 高校生が提案する企画によってユニークな町づくり、町の活性化を目指す。 NSHブランドといえる商品の提案を目指す。 学校設定科目の指導内容を確立させる。



○教育課程上の特例（該当ある場合のみ）

該当なし

○平成26年度の教育課程の内容（平成26年度教育課程表を含めること）

※平成26年度教育課程表は別添参照

1年

「生活産業基礎」2単位

- ・地場産業を知る
- ・社会の変化と生活産業
- ・生活産業の職業を知る

「ファッション造形基礎」2単位

- ・実習着の製作
- ・アウターパンツ製作
- ・スカート製作

2年

「ファッション造形」 4単位

- ・浴衣の製作
- ・パターン実習
- ・シャツブラウス製作

「グラフィックデザイン」 2単位

- ・色と配色
- ・テキスタイルデザイン (TEX=SIM)
- ・ファッションと歴史

3年

「課題研究」 4単位

- ・播州織について (素材とテキスタイルデザイン)
- ・ファッションショー企画と作品製作

「生活情報」 2単位

- ・社会の変化と地場産業
- ・播州織活性化を考える
- ・ライフデザインと生活情報

○具体的な研究事項・活動内容

1 播州織の知識

①工場見学

目的：1年生では播州織の糸をつくる撚糸から仕上げ加工までの製造工程を見学し、先染め織物について理解を深める。3年生では、さらに詳しく歴史や織り技術の変化について研修し、今までにない新しい発想の播州織の提案へ発展させる。

内容：1年「生活産業基礎」：東播染工・播州織工房館・遠孫織布工場・ふじおう柿渋染め・播州織ショップ

3年「課題研究(服飾)」：兵庫県繊維工業技術支援センター・大城戸織布工場・遠孫織布工場

②インターンシップ

目的：播州織の生産工程や販売を経験することで、播州織への理解と職業観を養う。また、オリジナルの播州織を提案し生産することを目的とする。

内容：夏休みに2，3年生の希望者を対象に実施した。

織布工場2社：大城戸織布工場・遠孫織布工場

産元商社2社：嶋田製織・(株)丸萬

播州織ショップ：青い鳥・播州織工房館

2 デザインカ・・・播州織を生かした商品を考える。

①展示販売

目的：大丸神戸店で販売する商品として、顧客のニーズを考えた完成度の高いものづくりを目指す。

内容：7月下旬の6日間、大丸神戸店で開催された「高校生ものづくりフェア」において、播州織作品と金ゴマクッキーの販売、播州織マカロンポーチの講習会を行った。1年生は播州織にオリジナルの刺繍を生かした巾着、2年生は刺繍入り播州織エプロンを製作販売した。他にマカロンポーチや袋物を製作販売した。

②神戸・東京研修

目的：ファッションや服飾文化に触れ、幅広い知識や柔軟な考え方・発想力を養う。

内容：神戸の旧居留地にある有名ブランドのショップから海岸通りの古い建物を生かした雑貨やハンドメイドのショップを見学した。東京では文化服装学院を訪問し、東京神田の墨流し染めなども見学した。また、ファッション関係に進学・就職した卒業生の案内でショップや古着屋の見学を行った。

③播州織ファッションショー

目的：播州織の織り柄の美しさをオリジナルデザインで表現する。高校生らしいNSHブランドへと発展させる。

内容：6月の文化祭から始まり、浴衣まつり・大丸神戸店・織物まつり・加西市イベント・ふるさと産業展・皮革まつりと11月まで6回のファッションショーを企画し、オリジナル作品を発表する。それぞれのテーマを設定し、デザインする。

3 製作技術

①Candolistの作成

目的：縫製技術の徹底を図るために、技術目標を明確にする。

内容：縫製技術にかかわる1年「ファッション造形基礎」、2年「ファッション造形応用」において習得技術を具体的にリストにし、指導ポイントを明確にする。

②CADの活用

目的：体型を把握し、パターン製図の方法を理論的に理解し、CADを活用できるようにする。

内容：1年「ファッション造形基礎」で、スカートの展開と文化式原型製図、2年集中講義でジャケットの製図を実習し、パターンの知識と理解を深める。

4 言語能力

①ポートフォリオ作成

目的：ファッションショーに向けた作品製作やデザインの発想を記録し、わかりやすくまとめ表現する能力を身につける。また、自分の取組を明確にして、考えや主張したいことを見直し、次の作品に生かしていく。

内容：3年「課題研究」服飾デザイン選択者の取組を、A4サイズのクリアファイルにまとめ、お互いの取組の参考になるように情報交換を行う。

②地域でのプレゼンテーションやワークショップ

目的：地域のさまざまな場面での発表やプレゼンする機会を通して、言語能力を養う。

内容：授業においては、あらゆる場面で意見発表やKJ法を活用し、プレゼンの機会も設けてきた。また、地域活性化をテーマに、地域や大学生とワークショップを行い、今後、さらに実践に向けて具体的な企画内容を話し合っていく。

5 日本の文化

①京都研修

目的：伝統文化に触れ、日本文化や自然の美しさを再認識し、作品づくりに生かしていく。

内容：2年生は10月に京都を訪問し、着物着付け体験をして東山地区の歴史や文化に触れる。また写経や坐禅体験、抹茶体験を通して日本の文化や美しさを考える。「美しいもの」と「商品開発」のレポートを作成する。

5 研究の成果と課題

○実施による効果とその評価

1 播州織の知識

<効果>

①工場見学

製造工程を見学し、レポートにまとめることで、播州織の知識の定着を図ることができた。織機の最先端技術については、複雑な技術の理解とデザインの発想を結びつけることが今後の課題である。また、力織機でしか織れない貴重な織物にも数多く触れることができ、世界に誇れる織り技術を理解できた。

②インターンシップ

商社では展示会に向けた準備で、多くの播州織に触れ、商取引について知ることができた。織布工場では、暑さの厳しい中で機械を動かし、織り技術の基本を学び、オリジナルの作品を創らせていただいた。その作品は、テキスタイルコンテストに出展中である。

今年度は、3年課題研究服飾選択者13名中、6名実施することができた。次年度は、3年課題研究服飾選択者全員に実施させたい。

<評価>

- ・事前アンケートでは、播州織についての基礎知識のある生徒は20%程度であったが、工場見学後100%の生徒が理解することができた。

- ・レポート3～4枚の記載内容や感想から、播州織りについて十分に理解できていることが確認できた。
- ・播州織の知識を生かして提案したオリジナルの播州織について、イメージや企画書を作成し意欲的に取り組むことができたが、テキスタイルデザインを提案するためには、もっと糸や織に関する知識が必要であることが分かった。
- ・布地の織技術や製造工程を認識し、播州織を生かしたデザインや作品製作を行っているか、完成作品やイメージマップ、ポートフォリオから分析を行ったが、個人的レベルの差が大きく、できない生徒を配慮した指導が今後の課題である。
- ・インターンシップにより、製造販売する立場から播州織を考えたり、製造にかかわる技術を習得することができた。特に織布工場での織技術の体験は、播州織テキスタイルデザインにとって大変有効であり、今後積極的に行っていきたい。

2 デザインカ・・・播州織を生かした商品を考える。

<効果>

①展示販売

初めて神戸の百貨店で販売を行い、顧客ニーズにあった商品を製作することの難しさと顧客層や意識の違いから、価格のつけ方や売れる商品の違いを知ることができた。マーケティングを取り入れた授業に展開していくことができた。

②神戸・東京研修

先進的な神戸や東京の市場を見学し、通りやビル全体のイメージ、ショップのディスプレイ、商品の販売の仕方など多くのことを感じる事ができた。文化服装学院では、教材や作品に触れ、さまざまなアイデアと技術、学習方法を知ることができた。

③播州織ファッションショー

デザインしたイメージを表現するために、布の選び方や体やデザインにあったパターンの工夫、表現の発想力など、さまざまな知識と技術の応用力を身につけることができた。

<評価>

- ・販売商品を企画し製作する過程をレポートすることで、商品づくりに取り組む生徒の意識が100%変わった。
- ・商品製作の企画を行った結果、それぞれに創意工夫が見られた。今後、マーケティングを考えた商品づくりに取り組みたい。
- ・自学自習の学習の様子とレポートから、創意工夫をしながら主体的に作品づくりに取り組むことができた。協調性や責任感を考え、行動することができた。
- ・できあがった作品を相互評価することで、創意工夫したことや感性の豊かさを共有することができた。
- ・生徒の学びや感想などポートフォリオの記載内容から、デザインの発想や技術の上達を確認することができた。

3 製作技術

<効果>

①Candolistの作成

技術指導ポイントのリストにあげることで、指導の共通理解を図り、生徒が目標を持ち技術の習得に努めることができた。

②CADの活用

体型に合わせたパネルラインの引き方や、表と裏の控えや合い印など理解することができた。

<評価>

- ・Candolistを活用して評価することで、作品を仕上げるだけでなく、技術を確実に理解しないとイケないことが分かった。
- ・CADの活用状況を評価する。
- ・デザインした作品を製作するために、型紙の展開を理解し、応用しながら各自パターンを引いて製作を行っているが、20%程度の生徒は、その展開が理解できず補習を行った。

4 言語能力

<効果>

①ポートフォリオ作成

今までの取組や研修を振り返ることができ、新たな企画を創り出す源となっている。また、表現力が豊かになり言語能力を養うことができた。

②地域でのプレゼンテーションやワークショップ。

11月に行われた関西学院大学都市研究部との「西脇市の活性化」をテーマにしたワークショップでは、テーマに沿って内容を深め意見を集約していく大学生のワークショップの展開が参考になり、意欲的な取組ができるようになった。

<評価>

- ・ポートフォリオの内容から、生徒一人一人の主体的な製作活動を通して、自分の考えや成長を確認することができた。今後、自己分析をさらに深め、新しい企画に生かしていきたい。
- ・プレゼンテーションを相互評価し、より内容を充実させるように、話し合い工夫することができた。
- ・KJ法やワークショップの内容を、まとめや動画記録で見直し、自分の意見や発言内容をフィードバックし、考えや発問内容を自己評価し、今後の取組みに生かすことができた。

5 日本の文化

<効果>

①京都研修

幅広い視点から日本の文化や自然の美しさを考えることができ、工夫してレポートにまとめることができた。これを契機に身近な日本の美を見つめ直し、日本の色や文化、和の心などイメージや形から美しさを表現し、オリジナルの播州織やデザインに生かすように取り組んでいきたい。

<評価>

- ・レポート評価により、日本文化についてそれぞれの視点から分析し、興味を持ち理解を深めることができていたことが分かった。
- ・日本文化や自然の美しさを、学習や実習で学んだ知識や技術を応用し、イメージマップに表現することができた。そのうち約20%の生徒は、非常に高度な技術を駆使して、意欲的に表現することができていた。
- ・それぞれの視点で日本の伝統文化や自然の美しさを追究し、色や配色、造形美とバランスなど分析し、取り組むことができた。
- ・全員がレポートから身近な伝統や地域文化にも気づき、興味をもつことができたと評価している。
- ・全員が日本の伝統文化の美しさを理解し、オリジナルの発想を展開することができた。

○実施上の問題点と今後の課題

<実施上の問題点>

- ・人員不足

専門性を高めるために、さまざまな材料や道具を充実させ、放課後に補講として実習を行っているので、それら用具の管理やメンテナンスに時間を費やしている。また、地域活動を活発に行うために、電話連絡と打ち合わせに多くの時間を必要とし、その対応に負われている。

<今後の課題>

- ・教員の研修と指導の充実

マネージメントやマーケティングなど新しい観点からの研究を推進していくために、社会の動向を把握し、幅広い知識と専門性を高めるための研修を行い、指導方法を検討する。

- ・SNSを使った情報ネットワークの構築

情報ネットワークに関する研修を行い、生活情報科卒業生と連携していくネットワークを作り運用していく。

- ・マーケティングと商品開発

マーケティングやブランド戦略の視点と、Made in Japan、cool Japan を基盤に、商品開発の指導法を検討する。