



## 仕事ハッケン伝 満島真之介×文具開発

放送日:2013年8月1日 放送時間:48分

対象校種 小学校高学年 中学校 高校

対象教科 総合 技術 学級活動

### この番組の良さ



#### ● 文具開発の最前線

デザイン性と機能性の高さから世界をリードする日本の文具。各文具メーカーでは開発競争が繰り広げられています。その最前線に俳優の満島真之介さんが飛び込みます。1927年創業の老舗文具メーカーで満島さんを待っていたのは、開発の仕事。「世の中にないノートを作れ」というミッションに若手の開発者とドリームチームを結成して挑みます。

#### ● 世の中にないノートをつくる

ノートはとてもシンプルな文房具です。「絶対に他社のマネはしない」、「否定的な意見は言わない」など社の独自のルールのもとアイデアをブラッシュアップして形にしていく過程を見ることができます。

満島さんが開発に関わったノートは実際に商品化されました。一週間の中で、ターゲットを考える、アイデアの整理、収支の試算、試作づくり等、スピード感のある商品開発が展開され、驚かされます。

### 番組活用のポイント

#### ● ものづくりに取り組む姿を学ぶ

中学校学習指導要領技術・家庭科編によると、「技術の発達を支え、技術改革を牽引するために必要な資質・能力を育成する視点から、知的財産を創造・保護・活用していこうとする態度や使用者・生産者の安全に配慮して設計・製作したりするなどの倫理観の育成を重視する」とあります。番組中に、先行の商品名との重複を確認する場面があります。先人の知的財産を尊重しつつ、世の中にないものを作り出すものづくりの態度について学ぶことができます。

【参考】

特許情報プラットフォーム (<https://www.j-platpat.inpit.go.jp/>)

こちらのサイトで、文具を始めさまざまな特許情報について調べることができます。今回、番組で開発したペンとノートのアイデアや商品名が実際に登録されていることを確認できます。

番組視聴後、このサイトを利用して自分の興味があるアイデアについて友達に伝える活動をしたり、自分の身のまわりにある製品の再発明に挑戦させたりしてはいかがでしょうか。

#### ● キャリア教育・勤労観の育成として

仕事では、初めての人ともチームを組み、協力して結果を出すことが求められます。一週間の文具開発で文具会社スタッフと仲間になっていく満島さんの姿から、協力して働くことの大切さを学ぶことでしょう。

また、ティーチャーズ・ライブラリーにある「キャリア」のセット貸し出しとともに活用すると、キャリア教育の職業観や勤労観の育成へ向けて一層効果的です。




執筆者  
安来市立広瀬中学校  
教諭 瀬崎邦博

## 0から1を生み出す 世の中にないものを作り出すには？

対象校種 中学校 対象教科 技術

[授業時間 50分×2] まるごと視聴

児童生徒の思考と活動の流れ	教師の支援と評価
<div style="text-align: center;"> <p>日本で新製品がたくさん作られている。</p> <p>実用的でおしゃれなものがたくさんある。</p> <p>デジタルと連動させたものがある。</p> <hr/> <p>文具って誰がどうやって生み出すのだろう。</p> <hr/> <p>世の中にない文具(もの)を作り出すにはどうしたらよいだろうか？</p> <hr/> <p>番組まるごと視聴 「世の中にないノートを作れ」</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <hr/> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <p>否定的な意見は言わず、アイデアを膨らませていた。</p> <p>「モノマネは絶対にしない」という開発ポリシーがあった。</p> <p>試作品を作って、具体的なイメージを伝えようとしていた。</p> </div> <hr/> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <p>アイデアを1回そぎ落としていた。</p> <p>ターゲットを絞っていた。コストについても考えていた。</p> <p>試作品を基に、文具に関わる人に直接意見を聞いていた。</p> </div> <hr/> <p>形になっていないものが言葉を紡ぐことで形や企画になっていくんだな。また、どんどん意見を出し合うのが企画を出すポイントなんだな。</p> <hr/> <p>自由に意見を言い合い、アイデアを膨らませ、試作品を作って具体的なイメージを伝え、アイデアをブラッシュアップして、0から1を生み出すようにすればよい。</p> <hr/> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <p>ものづくりにこの方法は使えるようだ。</p> <p>仲間と一緒に仕事をするっていいな。</p> <p>自分たちでも新しいものを生み出してみたい。</p> </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 文具について知っていることを問う。</li> <li>• より興味・関心を高めたい場合は、文具について、タブレット端末などを活用し、調べ学習の時間を取る。</li> <li>• 「新しく作りたい文具」を考え、意見交換する。</li> <li>• 生徒意見を踏まえ、番組を紹介し、視聴する。</li> <li>• 番組視聴では、大事な取組や考え方と、思ったこと、心に残ったことをメモしながら視聴するように伝える。</li> <li>• 自分の思いや考え、心に残ったことを書く時間を設定し、タブレット端末に記入するなどして、全体で共有する。</li> <li>• 世の中にないものを作り出すにはためには何が必要か問い、グループで話し合う場を設定する。</li> <li>• 意見交流する時間を設定し、自分の見方・考え方を広げる。</li> </ul> <p>【学びに向かう力・人間性】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 先人の考えたことを尊重しながら新しいアイデアを生み出すために、意見を出し合い、アイデアを膨らませていくことの大切さを知るとともに、自分の見方・考え方を広げることができたか。</li> <li>• この授業を、実際にものづくりを行う導入として利用してみるとよい。</li> </ul>