

MANABI DESIGN SYMPOSIUM 2024

これからの学び・教育の可能性を考えるシンポジウム



Contents

本冊子は次の通り開催したシンポジウムでの講演内容をもとに編集したものです。

MANABI DESIGN SYMPOSIUM 2024

2024年3月9日(土)@武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパス



当日シンポジウムの様子を撮影した映像を下記リンクよりご視聴いただけます。



Introduction, Project Presentation1-4

<https://youtu.be/XbrAT18M3g0?si=-pavA4tTIN8RIM4o>



Panel Discussion- ふりかえりのパネルディスカッション

<https://youtu.be/zWa6eb5RqbQ?si=kwdMswPIKnozADIJ>



Panel Discussion- これからの学びをデザインするパネルディスカッション

https://youtu.be/idhFlxw3uic?si=CiZuDtU0aG2KEI_4

01 Introduction

新たな学びと創造的思考力の育成 ————— 02

これからの教育のスタンダードへ向けて ————— 03

02 Project Presentation

学びのデザインプロジェクト ————— 06

創造的な学び研究プロジェクト ————— 10

高大連携デザイン教育プロジェクト ————— 14

小学生へのサービスデザイン教育プロジェクト ————— 18

03 Panel Discussion

ふりかえりのパネルディスカッション ————— 24

これからの学びをデザインするパネルディスカッション — 30

01 Introduction

新たな学びと創造的思考力の育成

河野 通義

連携共創チーム チームリーダー

最初に、このシンポジウムの概要と、武蔵野美術大学について説明いたします。会場の皆様と対話しながら、今後どのような学びを進めていくべきか、そのために何をすべきかのヒントを得たいと考えています。

まず、本シンポジウム開催のきっかけとしましては、「戦略的イノベーション創造プログラム（以下、SIP）」という内閣府のプログラムの一環である「ポストコロナ時代の学び方・働き方を実現するプラットフォーム構築」という分野において、北海道大学と北海道教育大学と共同で「自分らしく生き、自分の意志で決定できる社会をつくる学びの北海道モデルの構築と展開」という研究に対し、本学が創造的思考力を基盤とした基礎的な教育コンテンツの開発を行う形で参画したことが始まりです。

本学は1929年に創立し、間もなく100周年を迎えます。「真に人間的自由に達するような美術教育」と「教養を有する美術家養成」を建学の精神に掲げ、7万人以上の卒業生を輩出している、日本最大の美術教育大学です。キャンパスは2つあり、メインキャンパスである東京都小平市の鷹の台キャンパスでは広大な土地で造形教育を展開しています。市ヶ谷キャンパスは2019年に開設され、様々なプログラムを実施しています。

共同研究に至るまでに、「美大は誤解されている」という問題に対し、どのようにアプローチするかを考えてきました。我々が伝えたいのは、この研究の基盤にもなっている「創造的思考力」と「価値創造人材を育成する」プログラムです。「創造的思考力」は本学の基礎的な学びを指し、アートとデザインの教育を融合させています。

2019年からは「価値創造人材育成」についての議論を進め、「創造的思考力」を基盤に社会課題や教育、ビジネスを組み合わせたプログラムを「価値創造人材育成プログラム（Value Creation Program）」（以下、VCP）として展開しています。近年では、ビジネスを取り入れた社会人向けプログラムも構築しています。このような活動の拠点として、市ヶ谷キャンパスを整備しました。市ヶ谷キャンパスは「Institute of Innovation」をテーマに「教育」「コミュニケーション」「研

究」の3つを柱に活動しています。

教育には造形構想学部クリエイティブイノベーション学科（以下、CI学科）と、大学院造形構想研究科クリエイティブリーダーシップコース（以下、CLコース）があります。CI学科では、1、2年生が鷹の台キャンパスで基礎教育として造形教育と教養科目を学び、3、4年生が市ヶ谷キャンパスで実社会の中で学ぶ形で、企業や自治体とプロジェクト実践型の産学プログラムを行っています。

また、コミュニケーションでは、2012年から東京の六本木で展開していた「デザイン・ラウンジ」の活動も市ヶ谷キャンパスで引き継いでいます。このデザイン・ラウンジの目的は、「つくる人を増やす」「新しい関係をつくる」「美大のアイデンティティを問う」の3つがビジョンです。今日のように、新しい関係を築き、我々の考えを進めていく関係ができればと思います。

さらに、このSIPも研究になっていますが、「美術大学における研究とは何か」にも取り組んでいます。ソーシャルクリエイティブ研究所を立ち上げ、「日本をデザインする」「これからのデザイン教育」「ライフスタイルデザイン」という3つのビジョンを掲げています。特に今回は「これからのデザイン教育」を研究テーマとして進めたいと思います。教育を深く掘り下げるために「教育共創ラボ」を設立し、本日のプログラムもその一環として行っています。

最後に、本日お集まりいただいたこのコ・クリエーションスペース「Ma」は、本学卒業生やクリエイティブに携わる方、創造性教育や創造的思考力に興味がある社会人の方々が集まり、様々な出合いを創出する場を目指しています。今後、学生向けの創業支援や社会にとってのインキュベーション施設としての整備計画も進めていますので、ぜひご興味をお持ちいただければと思います。

これからの教育のスタンダードへ向けて

長谷川 敦士 Ph.D.

造形構想学部クリエイティブイノベーション学科 / 大学院造形構想研究科クリエイティブリーダーシップコース 主任教授
Value Creation Program 総合監修

そういったなかで、このたび「学びを作ってみることそのものが学びとなる」ことをテーマに、このシンポジウムを企画しました。

「学びを作ること」はこれまで、教育者の仕事とされてきました。しかし、今回発表を行った4つのプロジェクトは、学生やデザイナーなど「教えるプロ」ではなく、アート・デザインを学んで実践している者、あるいは学んでいる最中の者、による教育です。

もともと、アート・デザインの教育の中には、「作ってみることが学びになる」精神があります。つまり、自らがデザインしていただくことが、一番の学びになる、ということです。この構成主義的な学びを、教育そのものに取り込んでいくことで、さらに教育者自身が学びを深められるのではないかと、という若干ややこしいチャレンジです。ややこしくはありますが、このアプローチは、アート・デザインに限らない、これからの教育全体への可能性を感じています。

さらに今回、プロジェクトからの報告を受けて、創造性教育を実践しているみなさん（小川さん、山内さん、杉原さん）、VCPを実践しているメンバー（萩原さんと石川さん）と、これからの教育にどのようにこの知見を反映していけるのかを討議しました。

まさに、予定調和的には納まらない、エキサイティングな新しい探索を行う場となりました。

本レポートを通じてシンポジウムの空気を感じ取っていただければと思います。

私たち、CI学科・CLコースでは、2019年の設置当初からアート・デザインの教育を「ソーシャルイノベーションのための基礎素養（リテラシー）」と位置づけてカリキュラムを編成してきました。

現在CI学科では、1、2年次にアートとデザインにどっぷりつかり、3、4年次にはその創造的思考力をもとにプロジェクトの実践、そしてそれを各自の卒業研究につなげていくプログラムを構成しています。開設から5年がたち、卒業生はデザイナーだけでなく、企業の総合職や行政職員などの幅広い領域に、この「創造的思考力」を携えて羽ばたいていています。

また、CLコースは、社会人、学部からの進学者、そして留学生と多様な人材がともに学びを深める環境として新しい生態系を作り出しています。CLコースはその名称の通り、アート・デザインが社会であたりまえのリテラシーになったその世界を作っていく・リードしていくための研究と、そのための人材育成を行っています。CLコースでも、これまで多くの修了生がユニークな研究を携えて社会に影響を与え続けています。

そして、このCLコースを立ち上げた中で、特に美大出身者以外の社会人にとって、アート・デザインの教育が、学習者の新しい視点育成に大きく影響することも見えてきました。そういったなかで生まれたのが、履修証明プログラム「VCP」でした。VCPは、CLコースの入り口として、あるいは、ビジネスパーソンがこれまでと違った視点を獲得するための機会としてまた新しいチャンネルとして発展していています。

こういったプログラムを通じて、私たちは、作品を作ることによる観察力・批判力・構想力の獲得、自身のプロジェクト実践のためのデザインアプローチ活用といった、アートとデザインの新しい意味を探索しています。

そして、さらに今回、SIPのプログラムとして、北海道大学・北海道教育大学とともに私たちの、CI学科、CLコース、VCPで培ってきた教育アプローチをより幅広い世代に展開していく新しいチャレンジをスタートしました。

02

Project Presentation





学びのデザインプロジェクト

造形構想学部クリエイティブイノベーション学科

中尾 優海

プロジェクト概要

2023年9月～10月にかけ、武蔵野美術大学の学部生8名が演劇のレクチャーを受けた上で、「新しい学びとはなにか」を探究し、3つのプログラムを開発、北海道岩見沢市の小学生に向けてプロトタイピングを実施した。

学びのデザインプロジェクトとは？

- 新しい学びをデザインする

「学びのデザインプロジェクト」は、私たちの所属するCI学科で様々な企業や自治体と一緒にプロジェクトを行う授業があり、SIPの研究の一環として行ったものです。今回は、デザイン・アートのバックグラウンドのある学生8名が新しい学びをデザインするというテーマで、2023年9月から10月の間で、この市ヶ谷キャンパスと北海道岩見沢市で実践を交えてフィールドワークを行いました。子供たちに届けたい、新しい学びって何だろうというのをみんなで考えて、それを表現する、あるいは近づくためにどんなワークショップや授業をすればいいかをみんなで考えて、実際に実施してきました。

プロジェクトのプロセス-3つのワークショップ

プロジェクトの流れをご説明したいと思います。まず、学びに結びつけられそうなワードって何だろうということ整理することから始まりました。貧困、家、部活といったように、種類も分野も違う様々なワードが出てきました。それを、社会と個人あるいは、子供の関心がありそうで学ぶべきことってこういうことではないかといった2軸4象限に分けて、1から8の学びのテーマにカテゴリライズしました。このうち抽象的なゴールとなる学びを2つか3つ選んで、それにたどり着くためにはどうしたらいいのだろうかというワークショップを企画したのが「じぶん研究ラボ」、「あそび改造ラボ」、「ひらめきクラフトラボ」という3つのワークショップです。どのワークショップも、先生が前にいて机に向かうのではなく、楽しんで遊び感覚で参加してみたら結果的に学習目標に到達できていたということを狙って作っています。1つ目の「じぶん研究ラボ」は、自己理解や自己開示をキーワードにしています。学校でワクワクすること、嫌だなんて思うこと、ドキドキすることなかに？といった子供たちの身近な一瞬を切り取って話をさせていただいていました。これが従来の道徳の授業だと、結構壮大な話になりがちですが、

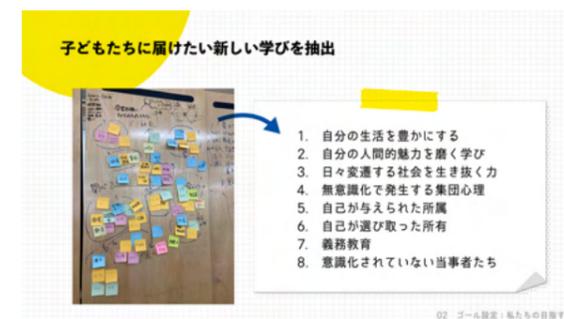


もっと身近なところで私はこう思った、あなたはこう思ったみたいなきことを、積極的に共有できたらいいよね、というところから話がはじめて、紙面上に起こすのではなくて身体表現をして共有するというところ、実際に岩見沢市の小学校で行いました。

2つ目の「あそび改造ラボ」は、体育に近い内容で、体育館で行いました。

「遊びを改造しよう」という名前そのままですが、鬼ごっことか、風船バレーといったもともある遊びに対して、「スタンダードな遊び方はこれだけど、もっと手を加えて楽しくできないかな」というチャレンジをしました。大人が道具とかアイテムを用意して、好きなものや「この要素を足したら面白そう」、「これもやっちゃえあれもやっちゃえ」と全部もりもりにする“爆発フェーズ”と、逆に、「さっき色々もりもりにしたけどこれ全部やったら破綻するよね」という話とか、「ちゃんと新しいゲームとして成り立たせるにはどうしたらいいんだろう」を考える“整理フェーズ”を子供たちと一緒に取り組みました。

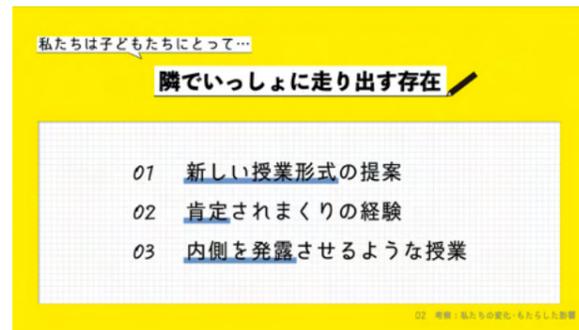
最後は、「ひらめきクラフトラボ」です。普段、学校の図工の教育でも、頭の中でこういう絵を描こうとかこういうものを作りたいということが漠然とあっても、実際に作ると頭の中にあるものがそのまま手元でできるわけではないと思います。表現の引き出しがないとか、純粋に浮かばないというハードルがあって、無意識に「ここを変えたらそれっぽくなるかな」ということをきくと子供たちはやっていると思います。でも、考えていることや作りたいもの、障壁となっていることを子供が実際に認識しながら、うまくいかないことを実際に声に出したり、他の人がうまくいってないことに助言し合うことで、頭の中にある構想を実際に起こしてみようことを意識的に行き来することで、より想像的な力が芽生えるのではないかと目指したのがこのワークショップです。種類も傾向も違う3つのワークショップを行いました。私たちの想定と子供と実際にやってみるとでは全然違いました。そんな時は、1回目と2回目の実施の間でガラッと変えたり、人の配置を全然違うものにしてみたり、台本通りに進めるのが最優先ではなくて、リアルタイムに微調節していき



ました。例えば2つ目の「あそび改造ラボ」では、前半の爆発フェーズが得意で後半の整理フェーズの方が苦手ではないかと思っていたら、逆に思いきりよくすることが苦手な子がいました。それは私たちファシリテーターがうまく誘導してあげないといけないということで、1つ大学生チームを作って色々やってもいいよっていうことを、実際に体を使って見せてあげました。

プロジェクトのプロセス - 与えた影響と自分たちの変化

子供たち、あるいは学校の先生にとって、私たち大学生がどういう存在で、どういう影響を与えたかを考えた時、隣で一緒に走り出す存在だったと思います。新しい授業のような、こういうこともありだということをお子にも学校の先生にも伝えられたのではないかなと思います。ワークショップをする際は、絶対に子供を肯定するようにしていました。訪問した小学校は、同じメンバーで6年間過ごすところ多かったですが、この子はこういうことを思ってるんだとか、それを否定しなくて良くていいんだ、という空気感を作れたかなと思います。今話をしていたことが、「内側を発露させるような授業」にも繋がっています。私の学科は、1、2年生は鷹の台キャンパスにいて、「まずはやってみよう」というマインドが結構染みついていますが、それを子供にも電波させることができたかなと思います。



また、今回の自分たちの変化を考えた時に、1つ目として子供たちに全力で来てもらうためには、私たちも全力にならないといけない、全力でこちらがオープンにしていけないと、向こうも聞いてくれないよねという学びがありました。2つ目として1人1人の子供に、いい意味で引っ張られるという経験もありました。“子供”という言葉について一括りにしてしまいがちですが、「この子はこういうことができる」とか、「この子はこういうのが苦手だよね」といったように、結局1対1のコミュニケーションなのは大人も子供も変わらないということがありました。ワークショップを作っていく上で8人全員バラバラな性格ではあったのですが、お互いにぶつかるごとに自分が大事にしたいことがどんどん研ぎ澄まされていく感覚があって、その精度を上げていったからこそより良いものが出せたのではないかと思います。



今後の展望

今回実際にやってみて、まだまだワークショップを改善できる点があるとか、実際の授業でもやりたいとか、なんなら大人向けでもやってもいいかもなど、様々な展望があります。4月から4年生になりますが、卒業制作とかでこういう話ができたらいいかなとか、北海道ではなくて東京でもこういうことができたらいいかなって思っています。ありがとうございました。





創造的な学び研究プロジェクト

大学院造形構想研究科クリエイティブラダーシップコース

伊勢 壮太

プロジェクト概要

教育する教員側に着目し、北海道教育大学の教育実習生と武蔵野美術大学の学生で子供向けワークショップを開発し、実践した。これによる、教員側の態度変容について研究する。

研究にいたるまで

- 創造的な学びの場を提供できる大人を育成する

私は大学院修士課程に在籍しておりまして、修士研究として行った研究をお話します。普段、いわゆる広告代理店のストラテジストとして働いていまして、マーケティングの領域で仕事をしております。研究のバックボーンですが、広告会社のマーケターの基本所作として、いわゆるビジネスの世界でのワークショップのファシリテーションの経験を積んできました。みんなで何かを作るとか、みんなで戦略を考えるということはベースになっています。そのような中で機会をいただいて、社会人向けの研修プログラムや、他大学でワークショップ型の授業を行いながらみえた課題観をもとに、このプロジェクトを行いました。

また、私自身は5歳の息子の父親でもあります。子供を見ると、何の躊躇もなく表現ができる姿を多く目にします。私自身30代後半ですが、社会人になって初めて美大に入ってから、躊躇して表現できないジレンマを抱えている中で、子供にはこのままの状態ですべて育って欲しいなという思いもあり、研究をしています。

世界的にも国内の学習指導要領でも、いわゆる価値創造や、創造性といった言葉が踊っています。そういった中で、かつての「THE 学校」と言われる伝統的な学びのスタイルと、何かと一緒に作り出す「創造的な学び」が対比して使われています。現行の教育のプログラムでも、「創造的な学び」に関することが多くなってきているのではないかと思います。



ただ一方で、私自身が親として伝統的な学びで育ってきていて、変化すべきなのは大人の方なんじゃないかと思ひ、どうしたら創造的な学びを実践していく大人になる人たちができていくのかを、デザインプログラムとして提案するという目的で研究をしています。子供に対して学びの場を提供できる大人を育成する形でプログラムを組みました。

研究方法 - 読んで、聞いて、再構成する

研究の前半では、すでに行われている実践者の方々のインタ

ビューや、ケーススタディを行いました。後半では、実際に新たな実践者になるような人の育成のためのデザインにはどのようなことが必要かを考えた研究になっています。

文献調査では、構成主義的な学びや、創造性、ワークショップデザイン、PBL (Project Based Learning)・探究学習、リフレクションの概念、そしてジェネレーターといった内容を追いかけています。



大きくまとめてしまうと、創造的な学びと言っていますが、「自ら知識を構成することが学びである」というのが構成主義と言われる考え方なので、そこに則った考え方をしています。リフレクションの概念の中では、「何かを作っている時が最も知が生成される」と研究として言われています。その1つの形としてワークショップや、長期的な形で言うとPBL・探究学習も入るという整理になります。創造性というのは、認知科学の世界などで研究がされていますが、極めて曖昧で、1つの特定の要因で創造性がグッと上がりますということがなかなか言えない中で、一緒に作る存在、ジェネレーターと呼ばれている存在として共に関わる大人の振る舞いが非常に重要と言われています。既存の理論を前に進めるという点では、実はワークショップができる教員養成プログラムの研究もされています。ただ、その中で実際に子供たちに行なってみて実践者がどう変化したのかを追いかけたものがなかったので、そういった形で私は研究を進めていきました。

先行調査

- 先行事例から知る学びの場作りにおけるポイント

事例としては、慶應義塾大学の石戸教授のCANVAS (NPO 法人) という創造性の学びのワークショップをやられている団体や、今日もご登壇される i.club の小川さん、同じく山内先生がいらっしゃる VIVITA にも、私自身が一緒に参画させていただいて、ケーススタディをしています。その中で、実際に創造的な学びを子供たちに提供するためにはどんなことが必要なんだろうっていうことを、実践者の方々にインタビューをさせていただいて、KJ法を使って分析をしていま



す。ポイントを抜粋してしまうと、プログラムが大事なのではなく、プログラムを実践する時の環境をどうやって作るかが大事だとおっしゃっていたり、授業は大人が考えるものだというイメージがあるかと思いますが、子供が考えた主体性を引き出してあげるといっておっしゃっていました。また、一般的には授業の進行度合いを意識するものだと思いますが、それよりも授業の雰囲気や、声かけを重視するよということ、目上の立場の先生と教えてもらう立場の生徒という考え方ではなく、1人の人間として接しているというお話が出てきました。どれも言われてみれば確かにそうなのですが、本に書いてあったとしても実践してみないと全然わからないポイントばかりだと感じました。そういった中で、この時点の仮説として、実際に子供たちに対して自分が考えたプログラムを実践できる場が必要だと考えて、この後の実験を考えています。

学生を巻き込んだワークショップ実践

- デザインプリントに基づいたプランニング

今まで子供に対してのワークショップや教育を提供したことがなかったので、自分自身でデザインすることを実践したり、プログラムデザインができる場を提供したりしました。また、私の同級生と同じように学びに興味があった方の実践を後方支援するような形の実験を行いました。これらの実験で、未経験者の人が子供に対して初めて創造的な学びのプログラムを提供するために必要な要素を抽出しました。自分自身が事前に体験してないものを人に提供することや、初めての人が

1人で全部完結してデザインを行うのは難しく、サポートできた方がいいということや、実施・ファシリテーションの部分ではどんな準備が必要かということ、チームのメンバーみんなでファシリテーションしたところを抽出しています。そして何より今回のSIPにおけるテーマもまさにそうですが、お子さんを集めて何か実施するには学校や地域の協力が必要になるという点で、フィールドを整えてあげる必要があるということが分かってきました。

このようなことを詰め込んで作ったのが学びのデザイン、実践プログラムになります。今回SIPがあったこともあって、北海道大学と北海道教育大学の教育学部の学生と、武蔵野美術大学のCI学科の学生にも協力をしてもらいました。学びの視点とデザインの視点を掛け合わせて、彼らにプログラムを作ってもらって、北海道の子供たちに実践してもらいました。その結果として、仮想的には学校の教員の卵にあたる学生自身にどんな変化があるのかをメインに観察した形になります。デザインの世界では、短時間の中でプロトタイプとかを検証していくデザインスプリントという概念があります。その考え方に則って、最初は観察してもらって、プランニングして、実際にプロトタイピングしてみてそれを修正しながら、最終的には大人数へのワークショップを実践してもらってプログラムを組み、新しい学びデザインプロジェクトを実施しました。

告知要素



最初はゲスト講師として、山内先生に来ていただき、プロフェッショナルがどのようなファシリテーションしているのかを自分が参加者になって経験していただきました。振り返りながら、自分たちだったらどんなことやれるだろうかということデザインしていきました。2週間ぐらいあけて実際に考えてきたものを、まずはすごく小規模に実践しました。最終日には、学校にご協力いただいて、全部で総勢40名くらいの子供たちに対してワークショップを実践するというような形になっています。最後、どんな学びがあったのかということ振り返りながら、言語化していく形のものになります。ワークショップは2チームあって、低学年向けに作ってもらったワークショップと、高学年向けにはVIVITAにご協

力いただいてテクノロジーツールも使わせていただいたので、音で遊ぶプログラムを作っていました。実際に私の研究としては、やる側が事前事後で子供への期待や学びをどのように捉えているか、創造性をどんな風に捉えているかを、事前事後でかなりディープなインタビューをして分析をしています。フローの中で、どんな風に気持ちが変わっていったのかを追いかけていて、大きく学びの捉え方の変化を観測できています。特に教育学部の学生さんが、幅広いインプットを得て欲しいと言っていて、その場で成果が出ない長期的な学びもあり得るのではないか、一緒に輪になって学ぶというあり方があるのでは、といった気づきをこの経験を通して得てくれたのが、私にとってはすごく面白い結果だったと思っています。

今後の展望 - プロジェクトを振り返って

今回のこのプロジェクトを通して、プログラムを実行する学生さん側がどのような学びをしたかを考えると、実際プロフェッショナルのファシリテーションを受ける側として、自分の学習経験がちょっと変わって瞬間と、もう一つ、実際に子供と相互反応をしていくことによって、送り手として自分自身のリフレクションという2つのリフレクションが生じていたのかなと思っています。今回はあくまで限定的な参加者の中で行っていますので、今後継続的なコミュニティ運営みたいなお話をSIPの中でもやっていきたいなと思っています。





高大連携デザイン教育プロジェクト

造形構想学部クリエイティブイノベーション学科

田中 千尋

プロジェクト概要

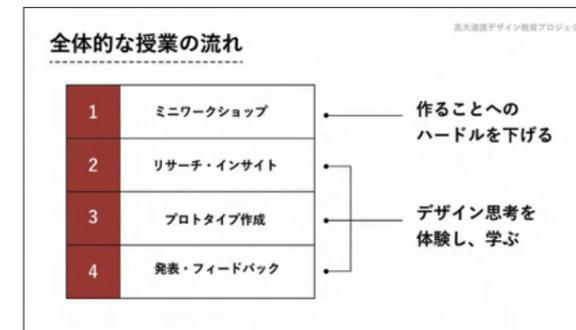
武蔵野美術大学の学部生4名、院生1名が、講師に curio school の西山氏を迎え、富士見中学校高等学校にて「デザイン思考」の理解を目的に授業の設計・実践を行った。

高大連携デザイン教育プロジェクトとは？

まず、プロジェクトの概要からお話しさせていただきたいと思います。

私たち高大連携デザイン教育プロジェクトは、富士見中学校高等学校の美術選択の高校1年生に向けて、デザイン思考の理解を目的に授業の設計、実践を行いました。私たちは、デザイン思考を高校生たちに理解してもらうために、50分×4コマの授業の流れを考えました。

1コマ目のミニワークショップで手を動かすことに慣れてもらって、2コマ目以降でデザイン思考のプロセスを体験してもらうという流れです。この授業を高校生が受けることによって、デザイン思考というものが、ざっくり、どんなものであるか体験・手を動かしながら学ぶことができるのではないかと考えました。



1コマ目 - ミニワークショップ 手を動かしやすいように

具体的な授業の内容を見ていきましょう。

1コマ目は「作ることへのハードルを下げる」という目的でミニワークショップを行いました。

テーマは「こんなプロダクトは嫌だ!」です。

ハサミ、ペン、机など、身の回りの物について、こんなものだったら嫌だと思うデザインを考えて、粘土で形にする。最後に班で発表して共有、という内容のワークショップを行いました。

なぜ「作ることのハードルを下げる」ことを目的としたワークショップをやったかという、高校生たちに、もっと自由に気負わずに発想して作ることに繋げて欲しいと思ったからです。

まず、デザイン思考において、作って試すっていうことは大事なことのひとつだと思います。ですが、紙やパソコンの中だけで考えがちで作ることには至りません。その理由として、自分のアイデアをすぐダメだと思ってしまうことが挙げられると考えました。

自分たちで授業を行う前に一度、生徒さんたちが美術の授業を受けている様子を拝見させていただきました。その時、自分のアイデアを手で隠しながら描いている生徒がいました。そういった生徒たちは美しい・正しいものを作らなければいけない、評価されることが怖い、自分のアイデアがダメだと思ってしまうために、堂々とアウトプットできなかったのではないかと思います。

そこで、正しくなくても良い、美しくなくても良い、「嫌なもの」をテーマにすることにしました。このワークショップを最初にやることで、作ることへのハードルが下がり、3コマ目で行うプロトタイプ作成の際に手を動かしやすいのではないかと考えました。

1コマ目でミニワークショップを行ってから3コマ目のプロトタイプ作成を終えて、実際にやってみて、高校生たちが手が動かないと感じたか、アンケートを取ってみました。

「手が動かないとは感じなかった・あまり感じなかった」と答えた生徒が39人中35人いました。この結果から、ミニワークショップが効果的だったのではないかと思います。

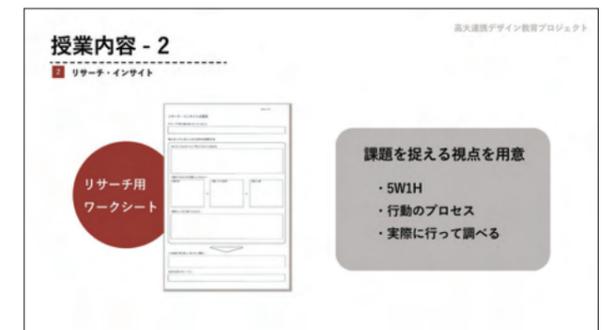
2コマ目 - リサーチインサイト

続いて2コマ目以降の具体的な授業内容を見ていきましょう。ここからは課題解決に取り組みながらデザイン思考のプロセスを体験して学んでいくという授業構成になっています。

テーマは「学校でちょっと気になっていること」です。

身の回りにあることなので高校生が短い時間でも考えやすく、実際に観察したりプロトタイプを試すこともできるため、学校の困りごとというテーマを設定しました。

2コマ目ではこのような私たちが作成したワークシートを使って現状を調べていきました。そして、そこから気づいた



本当の課題をもとに、アイデアを考えてきました。

ワークシートを用意した理由は、課題を捉える視点が高校生にはまだ少ないからです。ちょっと気になっていること、困っていることに対してその人はどう感じているのか、どのような行動をしているのかという視点を留意してあげることで、

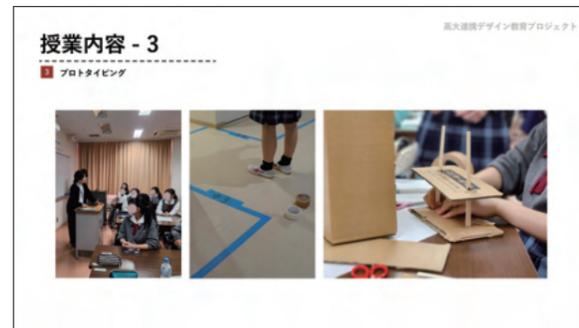
リサーチがしやすくなります。5W1H、行動のプロセスを言語化してもらい、実際に行って触って調べてみるといった枠を用意しました。

調べてわかったことから、新しい発見や本当の課題を高校生自らが見つけ出すのは非常に難しいため、我々大学生がファシリテーターとして入って一緒に考えていきました。

3 コマ目 - プロトタイピング

3 コマ目はプロトタイピングです。2 コマ目で気づいて考えたアイデアをダンボールなどの簡単な素材で形にしてみるというを行いました。制作がスタートすると、最初に行ったミニワークショップの効果でしょうか、私たちが何か言わずともどんどん作っていました。

いきなり作るのではなく、プロトタイピングとはなんなのかを実例を見せながら、しっかりと説明してから制作に入りました。短い授業の中で1分でも多くの作業時間をとりたい所ですが、時間をとることにしました。その理由、意味は、まず、作る・試すということの理解してもらうためです。ただ作って終わり、ではなく、デザイン思考において、作って、試して、その結果そこからまた戻ってもう一回リサーチする、



アイデアを考え直すことが重要なんだということを理解してもらうためにしっかりと時間をとって説明しました。また、プロトタイピングということの意味をしっかりと共有する必要があったからです。高校生からすると、工作して作ってください！だけを伝えるとただ作品を作るのだと思ってしまいます。私たち美大生やデザイナーとかはわかっていると思うんですが、プロトタイプは作品ではなく、試作品なのです。その認識を高校生に伝えるため、「作品ではないよ」「時間をかけすぎないよ」と映像なども見せながら説明しました。放課後に作ったものを実際に試して実験をしているチームもいたようで、デザイン思考においての作る、試すの意味が伝わったのではないかなと思います。

4 コマ目 - 発表・フィードバック

最後の4 コマ目は考えたアイデアやプロトタイプをクラスの前で発表し、聞いている側は「miro」というオンライン上のホワイトボードに付箋を貼ったりすることができるようなツールを使って、よかったところや改善すべき点などを書いて貼ってもらうことをしました。作ったものをしっかりと他者に伝えられるよう、事前にワークシートのように枠を作ったスライドを用意し、それをもとに発表してもらいました。また、デザイン思考において、使ってみたり他者から評価されることによるフィードバックが大切であることも伝えてから発表をしてもらいました。これによって、作っておしまいでなく、しっかり人に伝えて見せて、意見をもらってまた考え直す作り直すことも大事なんだよっていうことを伝えました。

「miro」のフィードバックがこのような感じでした。左に良いところ、右に改善点を書いてもらいました。ご覧の通り、良



いところはたくさん出たのですが、赤枠の改善点に書かれた意見がほとんどありません。やはり、友達のアイデアを批判的に見るということはまだ難しいように思われます。批判的に見ることは悪いことをしているわけではないという認識がまだなかったのかもしれないです。こちら側としてもあまり伝えきれていなかった所も課題だったなと思っています。

このプロジェクトを通して

この4 コマの授業を通して高校生はデザイン思考のプロセスの理解と、美大生的な視点の獲得をすることができたのではないのでしょうか。授業後のアンケートにて、リサーチをして、「実際にその場に行くことでまた新しい課題が見つかった」「普段何気なく使っていたものにも一つどころか複数の課題の存在を発見できた」といった意見があるように、新しい視点の獲得に繋がっています。デザイン思考とは何かについて、完璧に理解することは無理

でも、一連の授業で行った、調べて、気づいて、考えて、作って、試して、戻って…というデザイン思考のプロセスの流れを経験して知ることができたのではないのでしょうか。また、この授業をきっかけに興味を持ってくれた生徒もおり、さらなる学習に繋がっていただければと思います。

このプロジェクトを通して、私たち大学生も学んだことがたくさんありました。

大きく2つあります。デザイン思考の理解とファシリテーション能力です。

1つ目のデザイン思考について。この授業を作るために、今まで何を大学で勉強してきたか思い出るところから始めました。デザイン思考とはなんぞやと授業でダイレクトに勉強することはなかったのですが、調べて、気づいて、考えて、作って、試してということを経験して少ずつ学んでいたことに気づき、今までの大学での学びの棚卸しになったと思います。

2つ目のファシリテーターはこのプロジェクトで初めて行って難しいなと感じるところもたくさんあったのですが、高校生たちの話を引き出して、考えたりすることのお助けをする力がつきました。

私個人としても、このプロジェクトがきっかけでもっとデザイン思考やファシリテーターについて学んでみたいと思ひ、研鑽を積んでいる所です。

最後に、このプロジェクトに関わってくくださった富士見中学校高等学校の杉原先生、校長先生、生徒の皆さん、そしてご指導いただきました、井口先生、西山先生、ご協力ありがとうございました。





小学生への サービスデザイン教育プロジェクト

株式会社コンセント / クリエイティブディレクター

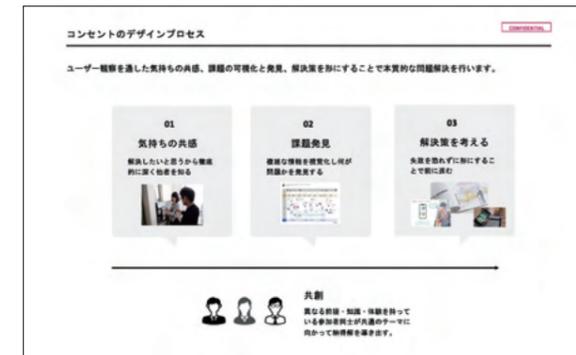
荒尾 彩子

プロジェクト概要

サービスデザインを提供している株式会社コンセントでは、デザインを民主化するプロジェクトの一環として、2023年1月に子供向けサービスデザインプログラムの開発に着手し、プロトタイピングを実施、その結果に基づき、2023年6月より東京都渋谷区立加計塚小学校6年生の総合の授業にて、サービスデザイン教育を実践した。

コンセントの紹介 - サービスデザインのプロセス

私自身、武蔵野美術大学を卒業し、デザイナーになって株式会社コンセントで実際にサービスデザインという事業開発に関わっています。そこで得られた知見をどうやって小学生に還元していけるかを考えたプロジェクトである「加計塚小学校6年生 探究の授業支援プロジェクト」についてお話ししたいと思います。



いきなりコンセントという名前が出たので簡単に紹介をします。コンセントというデザインの会社で、事業開発や、コミュニケーションデザインなど、様々なことをデザインの手で変えていくことに携わっています。その中でもアプリケーション開発や、サービス開発で、普段実際にサービスデザインのプロジェクトに関わっています。最初に、ユーザーや生活者の「気持ちの共感」をして、問題の特定をして課題を発見していき、その問題の解決策を考えていくことをプロセスとしてやっています。そのプロセス自体を共創的なプロセスでやっています。例えば自治体さんと一緒に、インタビューと気持ちの共感から一緒にやりましょう、みたいな形で生活者のご自宅に訪問して、問題はここだねというところを決めて、解決策も一緒に考えるだったりとか、異なる前提や知識・体験を持っている参加者同士が共通のテーマに向かって納得解を導き出すということを、ぐるぐるぐるぐる高速回転でやっているようなことに日々取り組んでいます。この中で、「気持ちの共感」のところでも問題特定能力や洞察力、あとは解決策を考えるための発想力や乗り越えていく力が、私自身ものすごくついてきているなと感じています。デザインに関わる人たちは、プロジェクトで、実際に新しいサービスを提供することをやっているのですが、それ以外に自分に溜まっていく学びの知見がものすごくあるなというところを感じていました。

なので、そのデザインを通して培った知見を、社会や子供たちに還元していきたいという形で、会社内で集まった有志で

このプロジェクトをスタートさせています。

小学生へのサービスデザイン教育プロジェクトの概要

ご縁がありまして、加計塚小学校という渋谷区恵比寿にある小学校の6年生の2クラスを対象にしています。実際に総合の授業が1年間で70時間ぐらいあるのですが、その授業をまるっと一緒に作っていかうという話をいただいて、このプロセスをやってみようという形になっております。「恵比寿の未来をデザインしよう」というテーマにしています。かなり大きい壮大なテーマなのですが、グループワーク中心で実際にインタビューをして、課題定義をして、アイデア出しをして、実施・検証をするという流れなっています。

今回はサービスデザインをしている人間がサービスデザインの考え方を教育に取り込んでいくチャレンジをしています。1つ目が課題定義というところ。デザインのプロセスの中でもここが問題だということ突き止めるのがすごく重要な力だったりするのですが、そういうことが小学生でできるかどうかをチャレンジしています。あとは、試しながら考えるというところ。頭で考えたものを実際に形にしていくわけですが、0から考えたアイデアを思考錯誤しながら作りながら考えていくところまで持っていかうのかどうかもチャレンジでした。あとは、最後に他者と共創するというところで、グループで共創することで得られた学びとは何だったのかというところが、今回の70時間の授業の中で実際に私たちが取り組んだチャレンジになります。

インタビューの実施

1つずつプロセスを見ていきます。

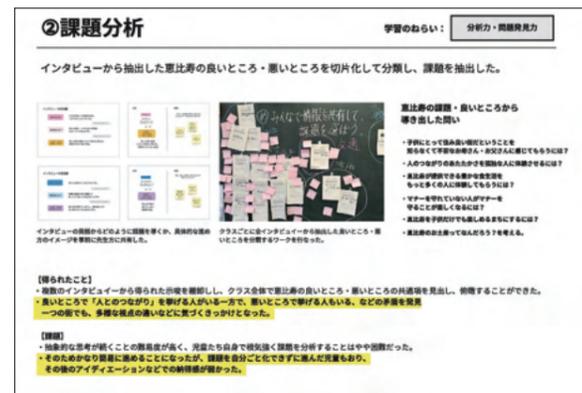
例えば最初にインタビューをしました。この狙いとしては他者共感力や観察力です。恵比寿の未来を考えるヒントを探るために、恵比寿にゆかりのある6名の方々に小学生から質問ぶつけてもらうインタビューをやりました。実際にインタビューをしていて、恵比寿の良いところだったりとか、悪いところだったりとか、変えたいところとか、変えたくないところを抽出していきました。

最初、子供たちのモチベーションにも結構ばらつきがありました。一方では、インタビューで解決できない課題を聞いてもしょうがないんじゃないみたいな子供たちからの声も上がりました。その一方で、インタビューをしていく中で、将来に対してポジティブなイメージを持てるようになった子もい

まして、常識は時代と共に変わっていくんだよといった大人の発言に対して、常識と言われることを変えていきたいよねというコメントが出たりとか、普段接しない大人と接した時にどういう風に気持ちや視点が変わったりするのは、興味深く観察していました。



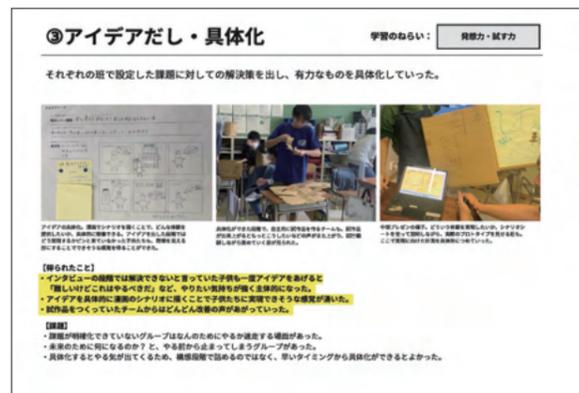
課題の分析と抽出



次に、そのインタビューから抽出した恵比寿の良いところ・悪いところを小さなカードにしてもらって、それをクラス全員で分類をして課題を抽出していきました。良いところはこういうところ、悪いところがこういうところだね、といったことを分類をしていって、その中から注力したい課題に投票してもらって、その中から導き出した「問い」を作っていました。例えば、「マナーを守れていない人がマナーを守ることが楽しくなるには」とか、あとは「恵比寿を子供だけでも楽しめるような街になるには」みたいなちょっと自分たち視点もあったりとか、子供にとって住みよい街だということを知らない不安なお母さんお父さんに、どういう風に住みよい街だということを知らせてもらおうかなど、いろんな視点の「問い」というものがここでは出ました。ここでちょっと

面白かったところとしては、良いところで「人との繋がりがすごく深いところですよ」とインタビューで教えていた人がいた一方で、悪いところでも「人との繋がりはちょっと弱いよね」と言っているような人もいて、矛盾を発見したりだとか、1つの街でもいろんな捉え方や、多様な視点の違いみたいなところに気づいて、そういう立体的に見る学びは、ここで起こったかなと思っています。ただ、抽象的な課題整理が続くことが多かったので割と簡易に進めることになったのですが、課題を自分ごと化できずに進んだ子供も一部いたので、その後のアイディエーションなどで課題に納得できて進めた子と、納得できないで進めた子で、その納得感によってモチベーションの差には繋がったかなというところは課題点かなと思います。

アイデア出し・具体化



次の段階でアイデア出し・具体化をやっていました。実際に、事業開発のプロセスでも書いているような4コマ漫画みたいなものを書いてもらいました。こういうものを書く、アイデアを出していたものに関しても「できるかも」みたいなやる気が湧いてきて、書いた後自主的にプロトタイプが進んだり、ガンガンガン作っていきみたいな雰囲気になってきたかなと思っています。インタビューの段階では「解決できない課題を言ってもしょうがない」と言っていた子供も、一度自分でアイデアをあげると、これは難しいけどこれはやるべきだみたいな形でやりたい気持ちが強くなったりとか、主体的になるみたいなことがここで起きたところは結構面白いポイントだったかなと思っています。それらのアイデアを実際に校内で発表してもらおうというようなところや、あとはイベントをやりたいというようなチームもあったので、そういったところは実際にやってみようということで、恵比寿新聞さんと協力して、

地域に連携しながら行いました。こども映画祭を開催するといった、単純な漫画から始まったのですが、それが実際に形になって人が集まって・・・というのが実現できて、夢が叶ったねと話す声が上がってきました。

チャレンジの振り返り

最後に、最初にあげたチャレンジがどうだったかをまとめたと思っています。

1つ目の課題定義のところに関しては、他者の視点から自分たちで取り組む課題やテーマを結構抽象的な段階から投げたんですけども、抽出できていたかなと思っています。ただ、未来を考える抽象的なテーマだったので、自分ごと化がしにくい人もいたかなというところがあったので、丁寧なイメージ化と腹落ちが必要かなと思っています。あとは、試しながら考えるということに関しては、描いたり文字にしたり形にしてみることで、やるべきことやアイデアが浮かんで前進することが実際にできたかなと思っています。共創するという視点で見た時に、考えたことが実現した達成感だったりとか、周りがそれで反応してくれて関わりが持てた

ことの実感というのが、子供の中でのすごく強いという感触を先生たちも感想としては持っていていました。あとは、みんなで作り上げたという感覚が強かったりとか、教員だけでは広がりづらいことも実現できたという面で、子供同士での協力や、社会との連携を含めてチームで生み出す経験もできたかなと思っています。今後の展望としては課題設定のところも、自分ごと化しやすいテーマから始めて、社会課題に徐々にステップアップしていく形を取っても良かったかなと思っているので、各ステップに応じたレベル感の問いを無理なく設定する力を育てていくことの可能性を感じました。あとは、試しながら考えるということも、まず試してみて、そこから何か糸口が生まれるっていうようなマインドセット自体が、結構その将来的に正解のない問題に対して取り組む力になるんだろうなという感覚を得ました。共創の点に関しては社会との連携も含めたチームで生み出す経験の提供ということで、多種多様なコラボレーションを経験させることで、共創できる土壌を作っていくことも今後できていくといいなと感じています。



03

Panel Discussion



ふりかえりのパネルディスカッション

各プロジェクトの発表を受け、ネクストステップへの論点を洗い出す
パネルディスカッションを行いました。

パネリスト 一般社団法人 i.club 代表理事 / RCSC 教育共創ラボ客員研究員
小川 悠
新渡戸文化学園 VIVISTOP NITOBE / 東京造形大学非常勤講師
山内 佑輔
山崎学園 富士見中学校高等学校 美術科教員
杉原 誠
モデレーター 造形構想学部クリエイティブイノベーション学科 主任教授
長谷川 敦士



伊勢 パネルディスカッションは2つあり、1つ目はプロジェクトの振り返りです。ご紹介した4つのプロジェクトを振り返りながらパネルディスカッションを行っていきます。パネラーをご紹介いたします。i.clubの小川さんです。一言、自己紹介をお願いします。

小川 皆さん、こんにちは。i.club代表の小川と申します。普段は10代を対象に未来を作る力を育むためのイノベーション教育という、イノベーションにフォーカスしたプログラムを全国の中学校や高校に提供しています。

先生と一緒にプログラム作りをすることもありますが、課外プログラムをゼロからデザインすることもあります。本日はよろしくお願いいたします。

伊勢 よろしくお祈いします。

続いて、新渡戸文化学園の山内先生です。2つ目の僕のプロジェクトにも、非常にご協力いただいた方です。

山内 こんにちは、山内と申します。僕は、新渡戸文化学園という東京中野区にある私立学校の中に「VIVISTOP」というクリエイティブ環境を立ち上げて、そこの運営を担っています。この学園が少し変わっていて副業を推進する学校で、副業として「VIVITAJAPAN」に所属し、クリエイティブ関係の提供・展開を全国的に行っています。今日はよろしくお願いいたします。

伊勢 よろしくお祈いします。続いて、3つ目のプロジェクト、高大連携デザイン教育プログラムでお世話になった、富

士見中学校高等学校の杉原先生です。

杉原 皆さん、こんにちは。私は、学校法人山崎学園が運営する、練馬区にある富士見中学校高等学校という、中高一貫の女子校に勤務している美術科教員です。今回3つ目に発表した高大連携デザイン教育のプロジェクトと一緒に行いました。普段は美術の教員ですので、美術の授業を中心に生徒と関わっています。あとは生徒会部の主任をしています。どうぞよろしくお願いいたします。

伊勢 よろしくお祈いします。パネルディスカッションでは自由に喋ってもらいますので、会場の方も聞きたいことがあれば手を上げてください。では、モデレーションは主任教授の長谷川先生をお願いします。

長谷川 では、パネリストの3名の方から感想を一言ずつ、お願いします。

小川 全力で学びに携わってかっこいいなと思いました。教える側の熱が非常に大事だと日頃から思っていて、今日発表した皆さんは非常に熱があり、多分熱があったからこそ上手かったことも多いと感じました。いかにその熱を作るかというところは、今後のカギになると思いました。

山内 僕は普段から教育を軸にしているので、方法論や、結果的に子供がどう変わったか、以外の見方をしたいと思しながらお話を聞いていました。1番の関心は、実践された皆さんがどう変わって何を感じたかです。もちろん話題の中で話してくれた発表の方もいましたが、さらにここで聞くことが

非常に楽しみです。

杉原 教わる側が教える側に回るということ、かつ教員ではない立場ということが、どのように学校や子供たちに作用していくかということが、非常に興味深く伺っていました。今回、いい意味で第3者ということが子供たちにすごくいい影響を与えていると感じましたし、話の中で非常に印象的だったのが、大人側が変わらなければいけないという示唆です。今回の本校への取り組みの中で僕も感じていた部分で、教員側が変わることによる効果などを、この後話を広げていければと思っております。よろしくお願いいたします。

長谷川 どうもありがとうございます。色々論点が出ていますが、時間が限られた中で全てを網羅するのは難しいですし、論点自体をオープンに考えていくこと、つまり論点出しという側面もあります。全部が解決するものではないと思いますが、そのような論点を、これからも考えていきたいと思えます。

1つ最初のポイントとして、山内先生からも指摘がありましたが、どのプロジェクトも教える側が一方的に何かコンテンツを持っていてそれを伝授して伝えるということではなく、教える側も変わったことや、発見があったということが、共通して見出されたところと思います。

中尾さんやプロジェクトのメンバーの中で、プロジェクトを通して、実施した側としての自分たちの変化や学びなど、気づいたことはありますか？

中尾 私たちは現地に行く前に、東京都内で3日間の演劇ワークショップに参加しました。教授のお知り合いの俳優の方から直々に、自分をテーマにした1人芝居を3日間で作り、各自が自分の内側をさらけ出すような1人芝居、つまり身体表現の練習みたいなことを東京で行ってから現地に行きました。そのワークショップを受けている時点で、思ったより体を動かすことに慣れていないこと、また、自分たちが普段いかに言葉に頼っているか、体が動いていなかったか、ということがわかりました。行く前にそのようなことを話していて、実際に子供と向き合った時に距離があるというか、教える側という立場や、先生みたいな気持ちで向き合うとやっぱり反応が悪い。でも、はっちゃけ始めてから子供は乗ってくるというのが確認できて、東京で履修した身体的なアプローチの有効性を実感しました。分かりやすい言葉で伝えたり、子供に合わせたかみ砕いた言葉で説明したりすることは当たり前だと思いますが、さらに体を動かしながら実演をする。しかもそれを、全力で体を動かして見せる、自分が子供の気持ちで行うことを改めてやってみることで、自分たちも気持ちに乗ってくるし、子供たちも乗ってくる。子供を乗せることだけが目的ではなく、自分たちがそれに入り込むためにも、積極的にさらけ出していかないといけないということを再確認できたと思います。

伊勢 なるほど。パネリストの方々、もしコメントがあればお願いします。



山内 こういう時は、よく子供から学びましたみたいなことを言いがちですが、言わないところがいいなと思いました。

長谷川 今、再確認という言葉もありましたが、学生たちのプロジェクトは、実は何を教えるか自体、全部学生たちに任せました。つまり、教える内容や、方法も考えてもらいました。教える内容は検討や論議した上で決めたと思いますが、学ぶ対象、教える内容を決めたことに対して、振り返って皆さんの向き合い方や理解はどうか？

中尾 学ぶ対象とは、いわゆるワークショップの内容的なことを含めてですか？

長谷川 ワークショップの自分を発見すること、学習目標の設定がそれぞれについてあったと思いますが、その学習目標として設定したものについて、教えた側の皆さんの認識・感覚はどうですか？

安井 (プロジェクト参加学生) 問いに答えているかわからないのですが、最初にテーマを考えるときに、自分たちも「新しい学び」を受けてきた世代である気がしていて、そこから自分たちが新しく教えるテーマを考えるということを振り返る機会だったと思いました。

長谷川 聞いたことには答えてないですが、それはそれで大事なことだったと思います。

話が重層的になってきたので、今の件は時間があるときに触れたいと思います。次に、田中さんに行きましょうか。

田中 やってみて変化したことは、やっぱり先生はすごいという目線が変わりました。今まで生徒、学生としてただ授業を受けることが当たり前でしたが、授業を設計している時点で大変でした。たった4コマ50分の授業をするだけですが、教えるということは、そのものに対して理解がないと教えられないので、先生は全部分かった上で教えていること、すごく時間をかけて授業作っていることは、すごいなと思いました。また、授業をしている時に、生徒さんにやってみてもらって思ったほど盛り上がりがないと感じたり、こちらから言わないと思った考えや話が引き出せないことがあったりして、先

生と生徒の関わり方についてもすごいなと思いました。こんなに大変なことを先生は毎日行っていると知って、すごく感動しました。

長谷川 思わぬところで、先生褒めみたいな話になりました。

伊勢 パネラーの3人の笑いが止まらない感じです。

杉原 ありがとうございます。多分、大学に戻られてから、より先生方の話を深く聞かれるようになったと思います。実施されている様子を見ていて、授業を設計する部分もちろんそうですけど、実際に生徒と授業を展開していく段階のところ、学生たちの成長がすごく見て取れました。

多分構想している段階で、生徒との対人関係でのコミュニケーションの取り方がある程度想定されていると思いますが、実際の場に行くと関係性ができ始めたことで、その関係性に着目していろんなことを思考されている様子が見られて、その姿も生徒にとって学習になる、こういう風に思考することが必要なかと思っている様子が見て取れたりして、そういったところは私も学ばせていただいた部分でした。

長谷川 その観点面白いです。関係性ができた前提で、パートナーリズムとか、上から目線ではなくて、割と近い斜め上ぐらいのところから関係性を作ろうと努力していることがさらけ出されることが見えることで、高校生や小学生たちにも学びがあった。そこに絶対値の関係があるよりは、関係値を作ろうとしている過程が見えるということはやっぱり面白いですよ。では、荒尾さん、いかがですか。

荒尾 今の話に関連するかもしれないですが、関係性自体がまだできていないところから始まっているので、こちらも思考錯誤をしていて、教えるという立場ではないので、一緒に悩みながら考えていくこと自体がすごく面白いと思いま



た。やりながら見えてくる未来みたいなものが、未来をデザインするというのかなとプロジェクトを通して思いました。

途中で「どのアイデアをやったらいいと思いますか？、教えてください」と子供たちに言われることがあっても、「それはあなたたちで決めてください」と返すようにしました。アイデアが出てすごく盛り上がりつつありますが、次行ったらこれが何の未来につながるかが分からない…みたいな形で意気消沈しているグループがいたりして。そのアイデアが大人の目線から見ると、ここどうなるの？とか、何のためにやるの？というところがあっても、やってみたら見えてくるのがいっぱいありました。

今回子供たちのアイデアを半ば50%ぐらいのものを実現に持っていきましたが、そこで人が集まり反応があって、だから次はこういうことができるかもという気づきを得たこと、教える立場というよりは一緒に気づき、一緒に学ぶ、共同の学習者みたいな感覚を持ち、そういったところに可能性を感じました。

長谷川 小川さんいかがですか。

小川 ありがとうございます。共に学び続けるということがすごくいいなと改めて思いました。

自分も普段教育プログラムをたくさん作っています。半分は確かに最初の教材や、どう進めるかということも大事ですが、もう半分は実際にその現場に入った後に、どういう風に生徒と一緒に学び続ける環境を作るか、体制を作るか、共に考えていくところが大事だと思っています。普段、色々な学校に行っているのは、教える側が折れてしまうということがある。教える側が絶えずワクワクし続けること、答えがないことを楽しみ続けることって意外と難しい。結局それは場数しかないと思っていて、意外とそういう場数が少ない方が多いと感じています。先に大人が折れてしまい、大人が折れてしまうと生徒も折れてしまうということがあるので、共に学び続けることが大事。その中で答えのないことをいかに楽しみ続けるか、走りきるか、その「心」をどう考えていくかも改めて大事ななと思いました。

長谷川 伊勢さんは、北海道教育大学の学生



と武蔵野美術大学の学生とが変化してくところを観察されたと思いますけども、いかがですか。

伊勢 杉原先生や小川さんの話に共感です。最初に山内先生がおっしゃっていた子供から学ぶということ、僕はどうしたら大人が子供から学べるのかと考えたときに、杉原先生がおっしゃっていた、自分がオリジナルのプログラムを考えてみるということがそうかなと今回の体験を通して思いました。なぜかという、自分で考えているものは、自分しか進行できない。そうすると、強制的ではなく、純粋にいい授業にしたいとか、いいワークショップにしたいという、ある種の緊張感が生まれて、結果的に子供との関係値をどうやって作ろうとか、プログラムではなく今の環境をどうやったら楽しくできるかを考えているところを見て取れたのは、すごく面白かったと思っています。

長谷川 そうですね、今日共通しているのが、プログラム自体を作ってみようということや、作った人に主体性が生まれていくということ、「全力で」って言葉も出ましたけども、そういったところが、教える側としての学びにも繋がっていると言えると思いました。パネリストの皆さんに伺います。教える側の学びがあること、今の教育あるいはこれからの教育との接続に関して、どのような可能性、示唆、論点があると思いますか。

山内 教育は教える側と教えられる側が存在してしまう。でも俯瞰してみると、教えられる側と教える側の打破みたいなところに僕は可能性があると感じました。それを言葉で表現すると、多分コ・クリエーションではなく、エクステンジしていると思い、コ・エクステンジと呼ぶかわからないけど、そういう交換をするという前提で取り組んでみるのが、学校現場にも比較的受け入れやすいかなと。これを、例えばコンセントがやるものをサービスとして学校に売るでは多分



違うと思っていて、私たちも学びますと、一緒に学びを作っていきますというようにすると、比較的學校とは共存しやすいだろうと率直な感想を持ちました。

長谷川 ありがとうございます。

サービスドミナントロジックという、社会のビジネスや商業行為自体を捉え直す考え方があります。従来の考え方がグッズドミナントロジックといい、サービス主導の論理ではなく、物主導という考え方で、物が作られて、提供側が受け側に物を渡してそこに対価が払われるという関係です。

サービスドミナントロジックは、受け手側がモノを欲しい時でないと価値が生まれない。両方がそれに意義を感じて初めて価値が生まれる。ポイントは、一方的な提供ではなく、提供側と受けて側に合意点が見つかり、そこで価値が生まれるという概念に、マーケティングやビジネス全体が変わっていかないといけないとなっている。これは今の教育の話と同じ構造で、従来の教育がグッズドミナントロジック的に先生の知識を生徒に提供し、報酬が支払われる。それを、先生は提供側という概念から、先生も生徒もお互いに受け取るものがあるから参画するという関係性に捉えて、そのように全体の枠組を論じ直すことは、すごくチャンスでもあります。

山内 今の話が続けると、従来の日本の教育を見ると、日本は子供を守るべき存在や教育すべき存在であると、ある種非常に大事に扱ってきたが、翻せば社会を形成する主体としては見てない。これは海外の子供観との大きな違いです。子供観を捉え直さないといけなくて、大事にするのはいいけど、対等な立場になる時もあり、大人の感覚の方が変容する必要があるというアプローチは、僕も関心があるところです。

長谷川 それをどのように、どちらから変えていくか、概念自体や子供観、教育観をアップデートすることとリンクすると思うけど、これはここだけでは論じられない。トランジションデザインという言い方をしますが、どのように変化の階段

を作るか戦略を作らないといけませんが、1つビジョンとして、そういう世界が見えます。

杉原 今のビジョンという意味で言うと、構想的な話になりますが、保護者も参加すると良いと思います。

プロジェクトベースで学習する時に、先ほど出た教育する側が教育される生徒に対して知識などを伝達していくスタイルから、環境やプロジェクトという動的なものにみんながコネクする、そしてそこに加わる人がもっと増えた方がいいと思っています。例えば保護者が入ることでまた新しい視点が出る。今までのオーソドックスな教育に、今論じているような効能を入れていく手立てがあると考えました。

長谷川 ありがとうございます。山内先生の話とも繋がるところで、保護者も巻き込んでいくことにより見えてくるものもまた変わると。先生ってみなさんすごく真面目ですが、例えば、正解がないことを問われることや、聞かれても答えられないことに耐える胆力や踏ん張り、ネガティブ・ケイパビリティという曖昧な状態を許容して乗り越えた先に未来があることを、先生がコンフィデンス、自信、確信を持たないとならない。あと、親も参加しないで学校にお任せ状態だとクレマーになってしまうので、これから関係性を作っていくかといけなところ。

難易度が上がりましたが、小川さんいかがですか。

小川 耐性をつけることは、これからの時代さらに大事になると思います。答えのない問いに挑むことが当たり前になると、いざやってみると結構大変。いい意味での不真面目さ、でも真剣ということが、鍵になると思います。真面目すぎてもダメで、真面目すぎると逆に答えがないことに潰れてしまうので、不真面目さを持ちつつ真剣であることをどう作るか、どうやり続けるかとなると、もう経験するしかない、一緒に走り抜くしかないと思っています。美大で3年間そういったトレーニングをしてきたという気がして、不真面目だけど真

剣にやる環境を何度も経験して、耐性や自信、コンフィデンスがついた気がします。そういったことは意外と学びたくても学べない。先生や教育、学びに関わる人にとって、これから大事になると思っているので、そういうことが学べる場がもっと増えていくといいと思いますが、いかがでしょう。

長谷川 ありがとうございます。多分この後、不真面目さの代表みたいな人が最後のパネルで登壇されます。

今出たキーワード「不真面目さ」。

決まったことを遂行することが真面目であると定義すると、真面目な状態は創造的なことができなくなる、言葉の呪いみたいなものがある。

美術大学という環境は、ルールに乗らないことがデフォルトで、むしろ同じようなゴールに行くと言われてしまう、そういうことは小川さんの指摘にもすごくフィットすると思います。

あと耐性、社会では、ネガティブ・ケイパビリティという、不安定な状況や物事を決めない状態、白黒つかないままや検証できないまま進めて、でも必要があれば戻るといったことが求められていると思います。

また、やってみるということに関していうと、最近私は「車輪の再発明上等主義」という言い方をよくしています。「車輪の再発明」は、世の中的には否定的な意味で使われていて、誰かがやったことを再利用の方がよい、誰かが発明したことをまたやるのは無駄という意味の慣用句としては使われません。でも、車輪を0から作るのは大変なことで、その次のイノベーションのためには車輪を発明するプロセスを経ないでだめで、先人がやり尽くしたことはいっぱいあるけど、それを利用するだけではなく自分で0から発明してみるプロセスを経るとその次に行ける可能性があるから、「車輪の再発明」はせよという持論と繋がって、嬉しかったです。

最後に発表者の皆さんから一言ずつ、今の話も聞いた感想を

含めてお願いします。

中尾 今回8人のチームの代表として発表していますが、チームメンバーは違うとか足りないと思っていると思います。同学科、同学年、同じカリキュラムで3年間きた仲間だけど、バラバラのチームです。結果として出来たものはウケましたが、メンバー同士の合う合わないもあり、共同生活の中で関係性が成長していきました。我々の活動は秋冬と2・3ヶ月の長いプロジェクトです。15分で話きれないので、ぜひ手元の冊子を参考に懇親会ではフルメンバーいるので話しかけて質問してください。ありがとうございます。

田中 自分が実施したプロジェクトや、皆さんのお話や考えを聞いて良かったです。また、自分が発表したことからの考えや意見、コメントをもらい、非常に勉強になりました、ありがとうございます。

荒尾 体制作りや、誰も正解が分からないというなかで、解決は見えなくても何回も経験することで解決ができると思えることや、未来が見える自信がつくということが、キーワードだと再認識をできました。そういったところをこれからも届けていきたいと感じました。

伊勢 杉原先生のいろんな人を巻き込んだら良いという意見は僕も同感で、山内先生が言われたエクステンジが広がっていくといいなと思います。冒頭に自己紹介しましたが、ただのサラリーマンで、ただの父親です。でも、そういう人が教育に関わってもいい、ハードルが下がってもいいと個人的にお話を伺って思いました。ありがとうございます。

長谷川 ありがとうございます。

4つのケーススタディについて、教育に関わるパネリストの皆さんをお招きして論点が色々見えてきたと思います。登壇の皆さんありがとうございました。

これからの学びをデザインする パネルディスカッション

シンポジウムで出てきたキーワードをこれからの教育にどのように接続させていくか、どのように盛り込んでいくか、具体的に考えるディスカッションを行いました。



HASEGAWA Atsushi

HAGIHARA Yukiya



パネリスト

株式会社リクルート / RCSC 客員研究員
萩原 幸也

造形構想学部クリエイティブイノベーション学科准教授 / 「蜘蛛と箒」主宰
石川 卓磨

造形構想学部クリエイティブイノベーション学科 主任教授
長谷川 敦士

伊勢 「これからの学びのデザイン」というテーマで、実際に武蔵野美術大学で「価値創造人材育成プログラム (ValueCreationProgram)」(以下、VCP) 等を担当されているお二人をお招きしてお話をさせていただきます。

まず、ソーシャルクリエイティブ研究所の客員研究員であり、株式会社リクルートでクリエイティブディレクターをされている萩原さんから一言自己紹介をお願いします。

萩原 ソーシャルクリエイティブ研究所の客員研究員、萩原と申します。普段は株式会社リクルートで働いておりまして、校友会という、武蔵野美術大学の卒業生の会の会長をさせていただいております。よろしくお願いたします。

伊勢 よろしくお願いたします。もう一方は、クリエイティブイノベーション学科(以下、CI学科)の准教授、石川先生です。よろしくお願いたします。

石川 もしかしたら、CI学科だとなかなかレアかもしれませんが、どちらかというと僕はどっぷり美術の人間で、普段は美術と美術批評を行いながら、CI学科で教えています。よろしくお願いたします。

伊勢 よろしくお願いたします。引き続き長谷川教授にモデレーションをしていただきます。

長谷川 ここからは、VCPというプログラムを実際に作っている側として、これからの教育にどのように接続させていくか、先ほどのパネルディスカッションの最後の方でいくつかキーワードも出てきましたが、そういったものをどうい

風に盛り込んでいくか、どのような形で具体的に何を行っていくかを、体制なども含めて考えていきたいと思えます。

まずは、最初の発表やパネルディスカッションをご覧になられて、感想やご意見などから伺いたいと思えます。萩原さんいかがですか。

萩原 自分が大学生だった頃を思い返すと、あのようなプレゼンができることが、大学生の皆さんすごいとまず思いました。あと杉原先生が大学の同級生で、芸術祭の実行委員長を僕が、副実行委員長を杉原先生がされていたという関係がありまして…。彼が副委員長で、実行委員長になってほしいという話になったのですが、実際は彼が影の実行委員長で、僕は表で喋っているだけで、裏側は全部彼が仕切っていたという関係性でした。本当に今日もそんな感じで、僕は彼に喋らされているだけです。

長谷川 どう突っ込んでいいかわかんないですけども。

萩原 真面目な話をすると、僕らはVCPという社会人に対する「創造的思考力」をインプット、学習するためのプログラムを作っていて、つい最近第2期生が修了しました。今日も何人か来られていますね。

社会人の学習と、高校生や小さいお子さんの学習を考えた時に何が違うのか、比較できることではないけれど発表を見ながら思っていました。僕らも教育、学習を行っていますが、そこまで学習してくださいという気持ちではなく、一緒にプログラムを作ろうという気持ちで始めたのが0期で、一緒

に学び方を考えていくような感じで行なっています。毎回フィードバックも多く、アンケートが30人分返ってきて毎回へこむ感じです。今日学生の皆さんからフィードバックが来たという話がありましたが、一緒に作る過程でお互い学んでいると思いますが、石川先生どうですか。

石川 そうですね、何が違うのでしょうか？

皆さんのプレゼンがすごく面白くて、しっかりしていて、何を話すかすぐ思い浮かばないですが。

VCPとの違いについて考えていましたが、社会人の場合は、社会や目の前にある問題が血肉化していて、そこに対してのアプローチは、こちらが何もしなくても火が付きやすい面があり、そこが多分教える教えないという違いかなと感じました。

長谷川 そこがたぶん1つ目の面白い論点になると思えます。社会人はビジネスの現場に出て不足していることや課題を感じて、改めて大学・大学院・VCPに来るので、主体的意識や当事者意識、ニーズを実感しているので、学び取ってやろうとか盗んでやろうという感じがあります。大学生も個人差があるけれど基本的には学ぶ意思を持って美大に来ていると思えます。

小中学校と高校は違うかもしれませんが、小中学校は基本的に受け身で、学校に行かなければいけないから行く、授業があるから行くという感じだと思います。加計塚小学校のコンセントのプロジェクトでも感じましたが、受け身だと成立し

ないので、行う側の小学生たちの動機付けや、プログラムに乗ってもらいムード作りを行うところからプロデュースしていくところに違いがあるという気がしています。

VCP、あるいは石川先生の大学のプログラムは、基本的に学ぶ意思を持ってきていますよね。

石川 そうですね、それもあると思えます。

もう1つ、萩原さんと僕のパートの違いがあって、僕のパートは基本個人制作で、萩原さんはグループ制作で、僕はアートとして見ているという部分が大きな違いという気がしています。社会人とアーティストの人たちが結構ガチンコで話をしていく場で、そこもちょっと違うかなという気がしました。

長谷川 そこもう少し詳しく聞きたいです。

石川 先ほどの「不真面目」ではないですが、個人ワークはみんなで同意形成しなくていいことと、最初から最後まで責任を持つことがアーティストの役割で、発想から発表までを、自分が全部作るわけではなくても、全工程に責任持つ、どこまでやるかも全部考えないとならない。個人ワークで、発想から最後まで全部やるためには、社会とは何かということ問われる部分があり、その掘り下げ方はおそらく違うかなという気がしました。社会人としては絶対許されないような考えだけどもモヤモヤしていることを社会人の皆さんは多く持っていて、それはアーティストよりも結構持っている部分があって、そこを解放すると、逆にその問題に社会が入っているという発想がある。社会を発見して何かをするのではな

く、そもそも自分の中にモヤモヤがあって、その言葉にならないものには社会という問題が介在しているので、そこが少し違うところかなと感じました。

長谷川 VCPというプログラムを補足すると、イントロダクションとクロージングを含む全10回、10日間の終日プログラムで、そのうち3回を石川先生が担当されるアートのプログラム、毎回違うテーマを与えられて個人制作を行うという、社会人からすると非日常なプログラムを行います。その後、残りの7回がグループワークで、グループごとに自分たちが社会の中の課題を見出して、課題に対する解決策や新しい事業といったものを実践していくプログラム構成になっています。

チームを何グループかに分けてそこに現役のアーティストの人がついて、作品制作に関する指導やメンタリング、講評を行います。その中で全責任を持ってもらいますよね。

石川 そうですね、はい。

長谷川 真面目とか不真面目っていう二項対立ではなく、考えていることをやろうとすると、それが社会規範的に不真面目と見なされることもあって、でもそれを不真面目とは誰も言わないですよね。

石川 そうですね。

長谷川 真面目、不真面目といわれるのは、多分トラディショナルな、伝統的な社会的批判ということがあるけれど、本当はメタ的に見出してもらってプロセスが、アーティストと作品制作をしていくプロセスになるのかなとお話を聞きながら思いました。

石川 そうですね、だから出口までアートではダメだと思っている部分があります。つまり、みんながアーティストになればいいということに僕も半分賛同していますが、萩原さんパートにつながりながらも、アートはやっぱり無意味なものであることが強みと思っています。最後まで無意味で行くという話ではなく、1度無意味の本当の意味みたいなものを想像して、それを萩原さんの方にまで繋げていきたいというのが、僕の感情です。

萩原 社会に出て、「自分が思う通りにやっでらん」とか、「ルールを壊してやっでらん」と言われる機会がありません。VCPでは、最初の3回でアート、色々な「問い」を石川先生から投げ、それに答えてもらう。その後グループに分かれて、自分たちの身近な問題を見つけ、それを解消するためのプロジェクトを考えるという流れです。石川先生から僕のほうにいつながりができているとは思いますが、グループになると、合議で決めるという作業が始まり、例えば1人がアイデアを出しても尖りすぎていると通らなくなってしまうことが突然起きます。アーティストは、頭の中で抽象的なものとか、具体的なものとか、曖昧なものとかを行ったり来たりして、そこから自分の中でアウトプットを出しますが、多人数になると、説明しやすく合議的に決めやすいことに決まってしまう。

僕は大人数でも、「抽象的でおかしなものになっていくためにはどうしたらいいだろう」と問いかけているだけです。だから、学習をしてくださいというプログラムではなく、問い続けているつもりです。多分それができない限りは、社会で新しいプロジェクトを立ち上げることや、合議で決めることもできないのではないかなという思いが根底にあります。

伊勢 石川先生の内なる思いと、萩原さんの「問い」というところでももしかしたらヒントになるかもしれないですが・・・学びの中で、教える側の教員が創造的ということに自信を持ってないという話があり、授業の中にどのように落とし込んだらよいかわからないという質問が来ています。

VCPを受講すればよいのではとも思いますが、お二人の意見をお願いします。



石川 話がずれてしまうかもしれないですが、歴史を遡ると、デザイナーやアーティストは、デザイナー、アーティストとしてだけ生きていたわけではなく、『レオナルド・ダヴィンチ』のように、物理的な兵器やおもちゃを作ったり、都市デザインをしたりと、領域横断をしていました。例えば『ゲート』は、詩を書いて、植物学をやったり、政治をやったりと、様々なこととしていたわけですね。先ほど伝統的な教育と、今日的なある種アクティブラーニング的なデザインの教育とがあって、何が言いたいかと言うと、学校の教員とはそれだけのリソースがいるということです。それぞれの専門家が。

アートをメディアム、つまり、AとBの領域をつなぐ媒介にする。例えば、歴史を見ると、数学的なアートや、科学的なアート、国語的なアートがあって、あらゆる領域に関係するのがアートです。つまり、難しいのであれば教員がコラボレーションするという方法が僕の考えです。

あとは、「ズッコケ3人組」みたいなモデルができればいいと思います。

長谷川 どういうこと？

石川 「問いのデザイン」を提唱している安齋勇樹（あんざいゆうき）さんが、軍事モデルとビジネスでは言われるが、冒険者モデルになったらどうだろうかというようなこと言われています。冒険者モデルとは何かと言うと、未知な領域に行くとか、社会をより良くするということがありますが、要はパーティーです。つまり「ズッコケ3人組」とは、自分たちの得意な専門性を活かしながら、補完関係でコラボレーションをするということです。みんなが同じことをやるよりも、個々の得意なところを活かすことができるいいと思います。

個人制作の良いところは、キュレーションをできることで、個人ワークを通して、ある人の作品が面白かったよねということから、チームで作ると何ができるだろうと、考えられるようになります。あそこが得意で、あれに興味があるというような感じでグループワークができたら、1人の先生のポテンシャルに関係なくできるのではないかなという感じです。

萩原 教える側が全てをわかっている存在ではないという前提で行えばいいと思っています。教える教材も、教える内容も、自由でいいと思います。だから僕の授業では最初に、「スパイダーマンから皆さん学ぶことありますか」という問いか



けをします。僕はスパイダーマンから学んだことがたくさんあって、みなさんも好きなものから色々なことを学べるはず。教える人の知識のみから学ぶ必要は全くなくて、共通の話題を1つ決めて、そこから創造的なものを導き出していくというメソッドがあれば、何でもいいし、誰が教えてもいいと思います。全てのことはそうだと思うっていて、例えば体育の教師がものすごく優秀な人でなくても教えられるのと同じことだと思います。

創造性とか、アートとか、デザインを教える時に、どのようなメソッドや中身が必要かということは、例えば体をこら動かせば筋肉がつくというくらい一般化したらいいのかなと思いました。僕らが特別なことを言っているわけではなく、体系化されていないために起きているのかもしれないと思っています、だからどうしたらこのVCPで行っていることをもっと広げられるかを考えているのかなと。

長谷川 そろそろクロージングの時間になってきたので、最後のコメントをもらって締めたいと思います。

今の萩原さんの話は、教える側がクリエイティビティに自信がないという問題は、それぞれが自分の見えたもので、そのものについて考え続けてればいいということ、いかに社会

が許容できるかって問題に転換できるということだとも思います。何からでも学べるということ、全員同じことから学ばなくてもいいと。

場面設定をどう変えていくかという問題に、難易度は上がるけれど、個々にアートの制作を追求するもよし、サイエンスでも別のコミュニティ活動でも、何かに邁進すればいいということが許容されるようになるかという、普遍性のある問いに持っていったと思いました。

最後に無茶ぶりですが、今日の話を受けて、次のVCPで新しく取り組むこと、何かないですか。

石川 飽きないこと、大事ですよ。僕とても飽きやすいので、飽きないためにどうすればいいだろうと。

長谷川 いいですね、教える側が飽きないためには、いいと思います。萩原さんいかがですか。

萩原 再現性がないですが、2期のみなさんはパッションというか、熱がありました。いかにその熱を初めからバーンといけるかを考えたいと思っています。再現性がないとは言いましたが、過去2年続けてきてなんとなく見えてきたこともあって、それがあれば、後は何とでもなるかなという気もしています。

だから、どこであっても、いかにその場の熱が上がるかどうかを考えながら生きていきたいと思いました。今日は皆さん上がりましたか？

長谷川 だいぶ上がったんじゃないでしょうか。

長谷川 後半戦も論点盛りだくさんで、スライドにあげていただいた質問もほとんど答えられてはいないですが、後日、事務局や僕の方から答えられるところは答えていきたいと思ひますし、これを元に議論もしていただきたいですし、今日発表した学生に、実際どうだったのかを聞いていただければと思います。

本日の目的としては、色々と動いているプロジェクトの情報交換をして、分析的なディスカッションをすることでした。このプロジェクトのレポートとして、記事化、言語化をしていきたいと思ひますし、武蔵野美術大学という大学の研究成果として今後どう繋げていくか、皆さんからスライドで頂いた質問も参考にさせていただきたいと思ひます。

冒頭で河野さんが話されたように、ここソーシャルクリエイティブ研究所は、元々「学びのデザイン」を大きなテーマとして掲げて活動していますので、今後も継続して検討、議論を続けていきたいと思ひております。できれば、コミュニティ

にもしていきたいと思ひていますので、是非今日ご参加の皆さんは、この流れに乗って、熱いパッションを持って参加をいただければと思ひます。

本日はどうもありがとうございました。



発行日 2024年11月1日

発行 武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所 (RCSC)

〒162-0843 東京都新宿区市谷田町1-4

<https://rcsc.musabi.ac.jp/>

<https://www.musabi.ac.jp/>

監修 Supervision

岩崎友彦 Tomohiko Iwasaki

編集・デザイン Editing/Design

田中千尋 Chihiro Tanaka

中尾優海 Yumi Nakao

記録映像 Document Movie

渡辺真太郎 Shintaro Watanabe

山倉一樹 Kazuki Yamakura

多持大輔 Daisuke Tamochi

藤田恵実 Megumi Fujita

石川愛梨 Airi Ishikawa

関根亮 Ryo Sekine

写真 Still

いしかわみちこ michiko ishikawa