

こうどうひと  
■行動人講座

【ユースコース】 高校生対象 思考力向上キャンプ<sup>®</sup> (定員50名) 1泊2日

会場：秋田県青少年交流センター（ユースパル）

| 日             |             | 時                          | テーマ                                        | 講師                                                  |
|---------------|-------------|----------------------------|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| C1<br>+<br>C2 | 5/17<br>(金) | 16:20～18:30<br>19:30～21:30 | アイスブレイク グラフィック・レコーディング①<br>グラフィック・レコーディング② | 秋田グラフィック・レコーダーズ<br>共同代表 平 元 美沙緒 氏<br>秋田県生涯学習センター職員  |
|               | 5/18<br>(土) | 9:00～12:00<br>13:00～14:00  | デザイン思考を学ぶ<br>～人間を中心に考えた問題解決方法～             | 工学院大学工学部機械システム工学科<br>准教授 見 崎 大 悟 氏<br>秋田県生涯学習センター職員 |

この講座は、充実した生徒会活動を推進する手法の一つとして、県内高校の生徒会役員が、課題解決のための思考法を学ぶ講座です。青少年交流センター（ユースパル）主催の「高校生生徒会ネットワーク会議」の一部として開催し、1泊2日の日程で16校49名が参加しました。

C1 5月17日（金）「アイスブレイク グラフィック・レコーディング①②（以下グラレコ）」

～話し合いを見える化！～

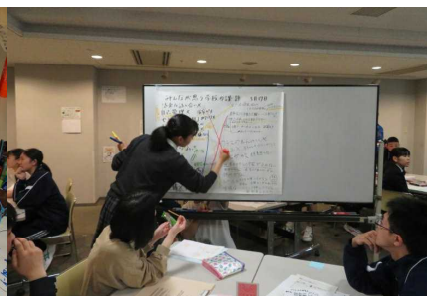
グラフィック・レコーディングは話し合いの生の言葉を、文字や記号、イラストなどで図示して記録し、可視化する手法です。

グラレコを始める前に、ユースパル職員の渡部和緒氏から、参加者の心と体がほぐれるように、無言を条件にして、誕生日順に並ぶ「バースデイレリング」を指導いただきました。その後、乾麺のパスタ等を使い、18分間で自立可能なタワーを立て、最も高いタワーを作ったチームが勝利となるゲーム「マシュマロチャレンジ」を行い、グループで競い合いました。

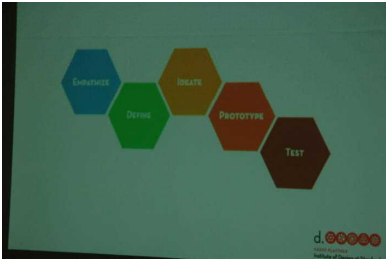


その後、秋田グラフィック・レコーダーズ共同代表の平元美沙緒氏から、1日目の中心テーマであるグラレコの手法を指導していただきました。まず、2色の付箋を使ったアンケートやイラストしりとりを通じて、ペンの使い方やアイコンの描き方等、グラレコの基本を練習しました。次に、自己紹介シート作りを行い、自分の似顔絵や好きなもの・こと、今の気分等を描き表します。生徒は練習した技を使いながらシートに描き、それを掲げて個性的な自己紹介をしていました。それから、話し合いの場で困ったことや良かったことを思い出して意見交換をしました。平元氏やアシスタントの大学生からのファシリテートを受けることで、「共通認識がもてる」「発想が刺激され、話し合いが活性化する」「聞いてくれたという安心感を与える」「何を話したかに着目できる」「即興の議事録として情報共有できる」といったグラレコの効果を実感することができました。

夕食後はグループを変え、生徒が個々に調べてきた50個の「みんなが思う学校課題」を共有し、見える化する活動をしました。話す人・聞く人・描く人の3つの役に分かれ、出た課題を、類似・相違・因果の3つの線で意見を結びます。生徒たちは、校則、生徒の生活態度や授業態度、目標意識、環境設備、部活動等についてを話題にし、結ぶ活動を通じて、互いの立場や現状を理解できるよう努めていました。アンケートでは、「生徒会だよりを作るときにグラレコを生かしていきたい。」「各校の課題を知ったり、グラレコなど新しいことを学べたりしてとても楽しくて、来て良かった。」というように、今後の生徒会活動の参考にしたいと多くの生徒が答え、大満足していました。



## C2 5月18日(土)「デザイン思考を学ぶ～人間中心に考えた問題解決方法～」



2日目は、工学院大学工学部機械システム工学科の見崎大悟准教授から、「デザイン思考法」について指導していただきました。デザイン思考とは、課題解決に取り組むために、デザイナーがアプローチする際の手法です。ここでいうデザイナーとは造形や美術に携わる人を指すだけではなく、多岐にわたる課題を解決するための考え方や行動も含めて、デザインをつくっていく人と定義します。デザイン思考はスタンフォード大学の教育プログラムの一つで、見崎氏はそのスタンフォード大学で教鞭をとられた先生です。

1日目とは別のグループになり、まず二人組になって似顔絵を描きました。次に、付箋とアルミホイルだけで作る紙飛行機をデザインしました。作った物は2階から一斉に落とし、滞空時間が長くなるように工夫します。生徒は紙飛行機が落ちていく様子をよく観察し、決められた時間内に手を動かしながらアイデアをどんどん出して、試行錯誤を重ねました。これらは「観察する」「関わる」「見て聞く」ことが求められた活動でしたが、この活動は「共感」するための必要な要素であり、「共感」の段階は人間中心を原則としたデザイン思考の過程において、核となる重要な段階であることを押さえてもらいました。また、デザイン思考には「共感」「問題定義」「創造」「プロトタイプ」「テスト」の5つのステップがあることを例をもとにして説明していただきました。

次にワークシートを使って、個々に調べてきた課題の中からグループで取り上げたい話題を選ぶという「問題定義」に進みました。ここでは問題を生じさせていると思われる人（ユーザー）を特定し、「どんなことをしている人なのか」「その人は何を必要としていたのか（できるだけ動詞を使う（例：△時間 ○時間をつぶす ○時間を与えられる））」「それはなぜか」を考えシートに書きました。



これにより内在した問題が見えるようになり、ユーザーが本当に求めていることが浮かび上がってきます。問題を解決するときには、見る範囲を広く狭くと変えたり、見方を近くから遠くからとずらしていったりすることで、解決策が見つかるケースがあることを知るとともに、同じ目的で人をコントロールする場合には、コントロールされる側の自主性が鍵になることを教わりました。

そして次は「創造」の段階です。グループの課題に対する解決策を、個別に、絵で付箋に5つ描きました。そして後程、描いた付箋をグループの課題シートに貼って共有しました。

「プロトタイプ」（最終的な解決策に近づく質問に答えるために、繰り返し加工品を生成する段階）の段階や「テスト」の段階はそれぞれの学校で協力者を得ながら進めることになりますが、誰の協力を得たらやりやすいのかを考え、まずは小さいところから始めてみる（なるべく早く安く失敗しながら形をつくっていく）ことが求められるそうです。付箋に描いた解決策を学校に持って帰り、効果がありそうなどから少しずつ試してもらいたいことを伝えました。また、それをする中で何を学ぶことができるかや、それをやってどのように評価していくのかといった今後の見通しについても触れました。

見崎氏は最後に、「ユーザー目線になってとにかくやってみること」と「協力者を得ながら前に進めること」を強調しました。「I Like, I Wish, What If」、新しいことをやろうとしているときにはポジティブに捉えることが、自分も明るくなるし、周りもハッピーになることにつながるとまとめました。

受講後、生徒から、「話し合う形とは違って、やり方を教わるという形は、新しいことを学ぶことが多く、自分の考え方も変わりました。今後の活動に絶対に役立ってます。」「ユーザーの事を考え、ユーザーだったらどう思うのかを考えていくことが大切だと分かりました。デザイン思考で生徒会活動を行っていきたいと思いました。」と意欲の高まりが感じられる感想が多く寄せられ、今後、学校や地域をリードしていく姿が想像でき頼もしく思えました。