

小学生向けのデザイン思考の教育法確立

アタマ→カタチプロジェクト

愛川 優

辻川 菖太郎

マクナーニ 咲来

研究の背景

近年、「デザイン思考」という思考法が教育機関や企業で取り上げられることが増えている。本研究は、このデザイン思考を、児童/学生の間に身につけることで、日常生活や学問に応用することができるのではないかと、大人とは異なるイノベーションが生まれるのではないかと期待から出発した。また、現在の義務教育における画一的な指導法ではなく、デザイン思考を用いて教育を行うことで、真に子どもが楽しんで学べる授業を提案できると考えている。

研究の目的

1. 児童期の子どもたちが主体的に考え学ぶ教育法の確立
従来のような画一的な指導ではなく、子どもが楽しみながら主体的に参加し、知識を身につけながら双方向に学べるような教育法を提起する。
2. デザイン思考の学童期の子どもへの教育法の考案
「デザイン思考」を学童期の子どもが学ぶ際に適切なテキスト、アクティビティ、テーマや構成を検討する。
3. 小学生からの案を企業と協力して試作品に
企業から与えられたお題に対して、子どもがデザイン思考を用いてアイデアを生み出し、そのアイデアを企業に検討・実現してもらうことで、「考えがカタチになる」経験と自信を子どもに提供する。

実績①国立市での実施

2024年3月11日から3月15日にかけて、くにたち未来共創拠点 矢川プラスにて計5日間のワークショップを実施。
4年生5人、5年生2人、6年生3人の計10人の小学生が参加。
ワークショップは各日放課後に2時間ずつ実施された。

実績②「てっくり」サポート

社会人（エンジニア・デザイナー）向けにデザイン思考を教える半年のプログラムに、鷲田先生のTAとして帯同。
社会人チームによる多摩市の課題解決アイデアのブラッシュアップとアニメーションの絵コンテ・台本作成・アテレコを行い、多摩市に納品。

実績③北秋田市での実施

2024年7月30日・31日に北秋田市民ふれあいプラザ コムコムにて計2日間のワークショップを実施。
4年生3人、5年生3人、6年生1人の計7人の小学生が参加。
ワークショップは夏休み期間中に各日5時間ずつ実施された。

実績④日本マーケティング学会発表

2024年10月に行われた日本マーケティング学会において、本研究についてアカデミアや企業の方から講評を得ることを目標に、ポスター発表を行なった。デザイン思考と小学生の掛け合わせに面白みを見出したという声を多くいただいた。

実績⑤一橋祭ゼミ対抗プレゼン出場

DDPアタマカタチチームとして、一橋祭のゼミ対抗プレゼン企画に参加。
実際に行っているWSのレクチャーを一橋祭verの簡易版にアレンジし、会場で実施。
デザイン思考の理論や実績などについて発表。

メディア掲載・評価

北秋田市で行われたWSについて、複数の新聞に掲載された。



また、経済産業省・内閣府・消費者庁・こども家庭庁が後援する、子どもや産み育てに配慮したデザインの顕彰制度である「キッズデザイン賞」の第19回において、「子どもたちの創造性と未来を拓くデザイン」部門「調査・研究」カテゴリとして本プロジェクトが受賞した。



WSによって得られた成果



2回のワークショップ終了後に行ったアンケートには、国立市の参加者の100%、北秋田市の参加者の70%から回答があった。デザイン思考の全体のプロセス/各ステップに関する理解度を問う設問には、90%以上がよく理解できたと回答した。問題定義について理解するのが難しかったという意見が多く、最も楽しんだステップとしては6人がプロトタイプ、5人がアイデアと回答した。普段から使えるステップとしては、共感という回答が半数を超えた。回収率は児童には届かなかったが、保護者向けのアンケートも行った。

成果への考察

1. 内容について

「問題定義」は用語が多く、抽象的な思考を求められる。小学生がウォンツ・ニーズ・インサイトの区別をつけ、適切な論理の展開が行えるようにするために、他のステップよりも例示を増やしたり、反復して演習したりする必要があるということがわかった。

2. アクティビティについて

付箋やホワイトボードを使って書いたり話し合ったりするのが楽しかった、という回答が多く見られた。手や体を動かして学ぶと、主体性と集中力が期待できるといえる。

3. 開催形態について

解説や話し合い、プロトタイプの時間を伸ばしてほしいという意見もしばしばあり、全体のスケジュールを延長して1日あたりの負担を減らす必要があると考えられる。

展望

1. ラストワークショップ

2025年冬に第3回・そして最終回となるワークショップの実施を予定している。「最適なデザイン思考の教育法の考案」という目的を達成するため、児童を複数グループに分けての比較やより数値的にアイデアとイノベーションを測る指標を取り入れる。

2. 今後の課題

アイデアを「カタチ」にするプロセスを実現するために、企業との協働を行うことができればよかった。
また、北秋田市以外の地方都市での実施や、小学校のカリキュラムに組み込んだ、よりデザイン思考を児童に浸透させられるような、長期スパンでの実施をフューチャーワークとしたい。