


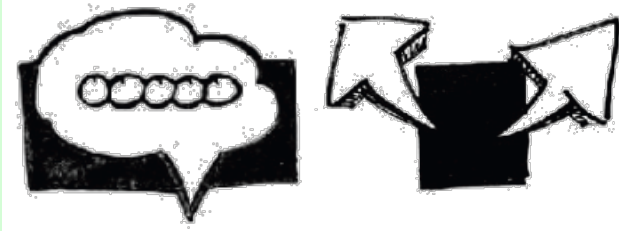
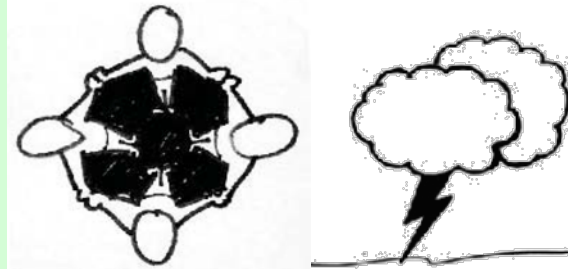
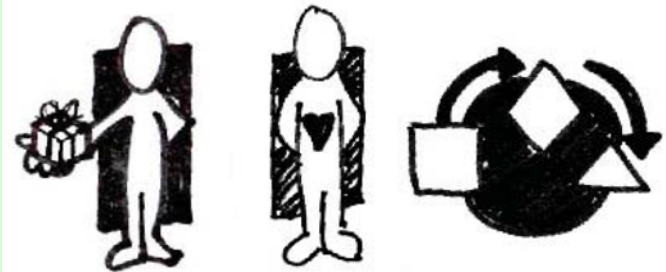
## 第269回 デザイン思考を用いた授業設計

- デザイン思考：ユーザー中心デザイン
  - ①ニーズの本質をつかむ、②アイデアをたくさん出す
  - ③アイデアを絞り込む
- スタンフォード大学 d.school → 日本：デザイン思考研究所
  - 7つの心構え 
  - 5ステップ：①Empathize：共感、②Define：問題定義、③Ideate：創造、④Prototype：プロトタイプ、⑤Test：テスト
  - ストーリーテリング
- デザイン思考を用いた授業設計例
  - プログラミング I での ミニワーク、振り返りノート
  - Fレックス地域協働学習プロジェクト (方向づけのベース)



## 7つの心構え

- ① 言うのではなく見せる
- ② 人々の価値観に焦点を当てる
- ③ 素早く形にする
- ④ 徹底的な協働
- ⑤ 明快な仕事
- ⑥ 過程に注意
- ⑦ 行動第一

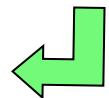


# プログラミング I における デザイン思考ミニワーク(ペア)

小学生向けゲームプログラムの制作

→小学生時代に経験した遊び(ゲーム)体験のリデザイン

- 深い共感: インタビュー4min、掘り下げ3min
- 問題のリフレーミング: 概要把握「ニーズ、インサイト」3min  
問題設定3min
- 創造: 相手のニーズを満たす、驚くべきアイデアを5つの絵に5min  
解決策の共有 & フィードバック5min  
フィードバックを反映させた新しい解決策3min
- プロトタイプをつかって試す: 解決策のプロトタイプづくり10min  
解決策を伝えてフィードバック3min  
(良い点、改善点、質問、アイデア)



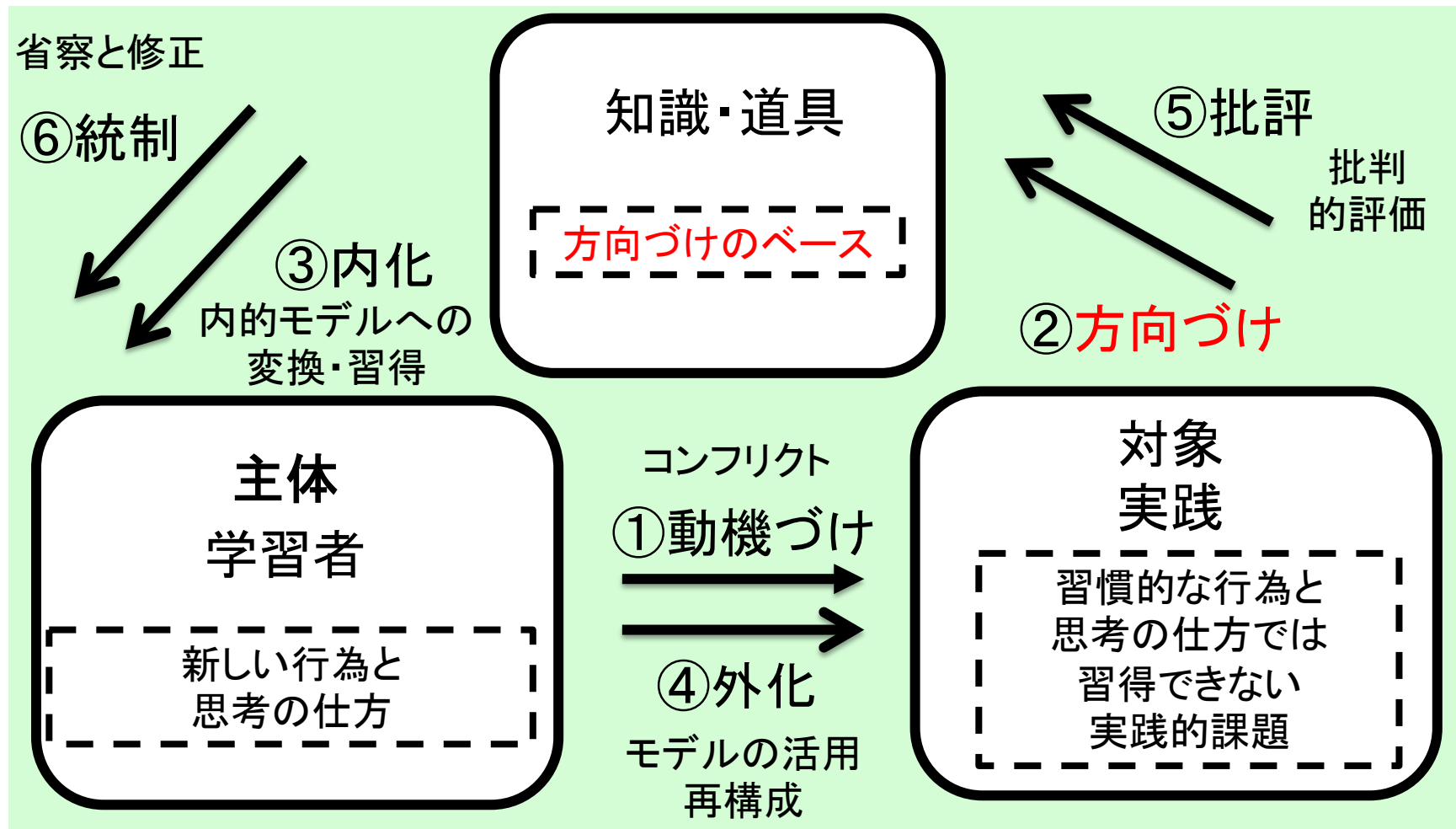
## ミニワーク後の振り返りシート

- ・ 相手のニーズを満たすようなアイデアを出すのはすごく難しい。
- ・ 実際絵を描いて切ったものを見せたときに、自分が忘れていたアイデアや新しいアイデアがたくさん見つかった。
- ・ 自分とは違ったアイデアがでてきて、それを絵にするのはとても楽しかった。
- ・ 何回かフィードバックをしたため、パートナーのやりたいことがわかるようになり、また周りの人から直した方が良いと思う点などを教えてもらうことにより良い作品ができた。
- ・ 私好みのゲームを作成してくれ、私のやりたいゲームを分かってくれたのがうれしかった。



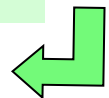
# 探究的学習のサイクル(6つのステップ)

ユーリア エンゲストローム(2010)



# Fレックス地域協働学習

- 福井県立大学「地域社会とフィールドワークA」
- 福井市殿下地区(中山間地)、課題「情報の伝え方」
- 事前学習10/3(土)@県大
- フィールドワーク10/4(日)、11/14(土)~11/15(日)@殿下
- 発表・振り返り12/20(日)@殿下
- 学生: 県大14名、工大3名、仁短2名(+サポーター4名)
- 教員: 県大、工大、仁短、高専から1名ずつ
- 2014年度との相違点
  - 単位化、日程(2014:事前学習+2泊3日)
  - デザイン思考の活用([5ステップの様子](#))



# 地域協働学習の様子



共感



問題定義  
& 創造



プロト  
タイプ  
& テスト



ストーリー  
テリング

