

第 119 回 子ども学講演会

「学びのデザインワーク」

◆プレゼンター 三宅 由莉

トロワ・メゾン代表、学びとデザインの研究所 un labo. 主宰

◆司 会 西尾 新

甲南女子大学総合子ども学科 教授 / 教育心理学・人間発達論

西尾：今日お迎えした、三宅由莉先生は、皆さんの先輩で、甲南女子大学を卒業され、本学の大学院で教育学修士を修められた後、多摩美術大学プロダクトデザイン科で副手として勤務されました。その後、広告関連の編集デザインやイベントの企画などに関わられ、現在は独立されてデザイン事務所「トロワ・メゾン」の代表として活躍しておられます。今日は、「学びのデザインワーク」というテーマでお話させていただきます。「学び」と「デザイン」と聞くと、この二つの言葉の間には、あまり関連がないように感じられます。しかし、「子どもが主体的に学ぶ/遊ぶための環境構成」というと、皆さんが今まで学んできたことと関連も見えてくるのではないのでしょうか。「楽しく、主体的に学ぶための環境をデザインすること」についてお話させていただきます。

では三宅先生、どうぞよろしくお願いいたします。

三宅：皆さん、こんにちは。三宅です。今日は「学びとデザインに関わるお仕事」についてお話しします。皆さんの顔を見ていて、大学生時代に「学習環境デザイン」という分野に出合った時のことを思い出しています。「教育」、「デザイン」のイメージが自分の思っていたものと全然違って、これまで受験や進路で悩んでいたことが吹き飛ばすような衝撃を受けました。それから 30 年くらい、ずっとこの分野に関わってきています。そのきっかけをまさにこの大学でもらいました。その当時、私を感じた学びとデザインのエッセンスを、今日みんなにも感じてもらえればいいなと思っています。

もう少し自己紹介をさせてもらおうと、私はこの大学の当時の学科名称、人間関係学科で学びました。人間関係学科の制度では、心理学・社会学・教育学を 1、2 年生で学び、3 年生のときに専攻を 1 つ選ぶというなか、教育学を専攻しました。今は教育学を学んで本当によかったなあと思っているのですが、実は当時、「教育学」が一番やりたくなかったのです。それは、学ぶのは自分なのに教育学には「教えてあげる」「育ててあげる」という、ちょっと恩着せがましいイメージを持っていたからです。私の両親が教師だったこともあるのかもしれません。皆さんもそんな風を感じたことはないですか？

ところが、どうして教育学を専攻したかといいますと、今は同志社女子大学にいらっしゃる上田信行先生が、この学校で「学習環境デザイン」「教育メディア学」という分野を教えておられました。上田先生は、

ハーバード大学でアメリカの教育番組「セサミストリート」の研究をされており、セサミストリートを初めてみた時に、「こんな楽しいものが教育なの!？」と衝撃を受けたそうです。

私は教育のイメージを一方向的に“教える”ものだけということばかり考えていたのですが、上田先生がされていた研究は全然ちがっていました。「自分のお気に入りのペンだと何か描きたくなるよね、人を変えるのは難しいけれど、そんなペンをデザインすれば楽しいじゃない？」と。

私は、その時に、ハッとしたのです。「学習環境をデザインする」そんな発想がそれまでの自分には全くなかったからです。「教えてあげる」のではなくて、その人がやる気になる環境の方をデザインする。これなら、おこがましくないですし、すごくおもしろそうだったのです。そのときから、もう 30 年近くなりますが、仕事や子育てや日々の生活を通して、ずっと自分の根底にこの考え方があるのです。

こんな話をしても、結局どんな仕事をしているのか、イメージしづらいと思うので、これまでの仕事を、10 分くらいのスライドでざっと駆け足で見てもらいたいと思います。

(スライド参照=BGM 付きで様々な仕事や作品の様子のスライド)

今、私は子育てもしつつ、デザインの仕事をフリーランスとして働いています。ワークライフバランスという言葉があり、生活と仕事のバランスをとるという考え方もありますが、私の場合は、すべてが仕事であり、全てが生活であり、全てが研究です。この 3 つの軸が一体となっていることで、バランスを保っているのだと思います。

まず、最初に紹介するのは、「経験のデザイン」です。ワークショップのデザインだったり、ラーニングイベントの企画だったり、研修とか UX デザインといった活動のデザインです。

(スライドにて、先ほどの様々な仕事や作品のスライドを振り返りながら)

これは尼崎での事例ですが、歌を歌って森を育てようというお祭りを企画しました。今かかっている曲もそうですが、ベベチオというプロのアーティストと一緒に企画を行い、森の応援ソングを作ってもらいました。

これは UX デザインとよばれる分野で、ユーザー経験をデザインしようというものです。家電製品や情報機器など、どんな風に使用し、それによって生活がどんな風になるのか、モノや技術ではなく、私たちの経験の方からデザインするのです。使われるシーンを演じながら、アイデアを膨らませていきます。

これは親子を対象にいくつか、「キモチをカタチにして伝える」というワークショップをしました。この企画は、甲南女子のゼミの卒業生チームで行いました。

これは三重県総合博物館がリニューアルオープン前に、まだ新品のショーケースの中に人が入って、自分を展示物として 100 年後に残そうというワークショップを、京都大学総合博物館の塩瀬隆之先生とデザイナーの岩田さんと一緒に企画しました。三重県総合博物館の学芸員の方々にも協力していただいて、みんなで最後は 100 年残したいモノとコトを巻物に書き出しました。この絵巻物はしっかりと博物館の収蔵庫に納めさせてもらっています。

これは阪急不動産株式会社のリフォーム事業部の社員の方々に研修をさせていただいたものです。もともとあるものを活かすというのが、リフォームのおもしろいところですが、研修では、同じ職場で働くお互いを活かしていくため、イメージの共有と理解をテーマに、一人ひとりが雑誌の表紙を飾るワークを行

いました。

これは **RIO** という芦屋のコーヒー屋さんと一緒にやったワークショップです。コーヒーのおいしさをお客さんがうまく表現するにはどうすればよいか、コーヒーの味を可視化したいという依頼でした。味覚と視覚を組み合わせ、模様を選択することから、味への感覚が研ぎ澄まされていく経験に、企画した自分たちも驚かされました。

これはシャープ株式会社の方と「グッドワークプレイス研究会」という名目で、自分たちの働く場所を自分たちで変えよう！というワークです。中には、喫煙所にかわるコミュニケーションスペースとして、タバコを野菜のスティックに持ち変える、野菜バーがあったらいいんじゃないかとか。おもしろいアイデアが出ていて、そのうちいくつかは、実際に職場の改革に活かしてもらいました。

ここまで見てもらった仕事は主に **un labo.** という「デザインと学び」主軸とした研究チームと一緒に企画をたてています。これはそのチームでいくつか実験的に「**un school**」として、学校を越える学校みたいなことをやってみました。

2 つ目に紹介するのは、「ツールのデザイン」です。(スライド=ツールのデザイン) 人の心を動かし、行動に移すためのツールを開発しています。

これは三井不動産がマンションの共有部を住民の知的好奇心を刺激するようなワークショップスペースにしたいということで、そこに置く家具や文房具などのデザインに関わらせてもらいました。

これは、人と人が繋がるためのサロンで使ったもので、初対面では声を出しにくいと言う人がどうやったら声を出せるかなど、いろいろと工夫したものです。大阪のおばちゃんが餡を出してきて「これあげるわ」ってくれることとあるでしょう(笑)。あれも仲良くなるための一つのツールなんですね。

これは同志社女子大学の日下菜穂子先生と開発にしたもので、自分のキャリアデザインを考えるときに使うツールです。自分のコアになる考え方は、ガチャガチャの玉に書かれています。ワークシートなどの平面に書くのと、立体物に書くことでは、不思議と感覚が違うのです。

こちらは、上田信行先生(同志社女子大学 教授)と中原淳先生(立教大学 教授)と書籍の撮影を兼ねたラーニングイベントの企画です。予定調和な会議へアンチテーゼとして事前に何も決まっていなかったアンカンファレンス(アンカンファレンス)を企画しました。ここでは、来る前から、前のめりになってもらうためのいくつかのミッションが書かれたインビテーションカードを作りました。

3 つに目に紹介するのは、「編集デザインです」(スライド=編集デザイン) スライドとしては最後になりましたが、編集のお仕事が、すべての仕事の最初の足がかりとなっています。

ワークショップのレポート冊子をつくるのが最初のお仕事でした。ワークショップは、その場はすごく盛り上がりつつも、体験した人にしかわからない、後には何も残っていない。そういったデキゴトのデザインを、どうカタチにして残せるのかという依頼だったわけです。本来デザインは、「どういう人に伝えたいのか」「どういうメッセージを伝えたいのか」その上で、デザインはどうすべきかが決まっていくのですが、案外デザインのお仕事の依頼は、作業工程の一番最後に来るのです。最後にちょっとかっこよくなりませ

んかという感じで、依頼を受けることがあります。

デザインは企画そのものだと思うのですが、まだまだ装飾的に捉えられることが多いのはとても残念なことです。ただ、最初から企画に入らせてくださいと言っても難しいので、デザインという仕事を通して企画へ食い込んでいく足がかりになるわけです。一度お仕事を受けた所から 2 回目の依頼を頂くときは、かなりフワっとした初期の状態から相談して下さることが多くなってきました。川下から川上に上っていくような感じですね。

これはトヨタ自動車株式会社の社会貢献事業のお仕事です。車のテストコースの開発にともなう環境アセスメントを請うテクノ中部株式会社の方と一緒に、「子どものための生き物図鑑」を作りました。テストコースの周りにいる生き物を見に出かけてもらうため、発見したことを自分でも書きこめるノート型図鑑にしました。

よく周りの方から、どうしてそんなおもしろい仕事の依頼があるのですかと聞かれるのですが、最初からおもしろい訳ではなく、結果としておもしろくなったというものが、ほとんどです。全ては人のつながりなのだと思います。一つの仕事を真剣に面白がってやっているうちに、一緒にやっている仲間やクライアントの人とチームのような感覚になり、必ず仲良くなる。営業をするよりも仕事が次の仕事を生んでいくことの方が圧倒的に楽しいわけです。こんな名もない私が大手企業や研究機関のお仕事を直でやらせて頂けるのは、自分で言うのもなんですが、なかなかレアなことだと思います。先ほどもお話しましたが、デザインは末端作業として捉えられることが多く、どうしても間に代理店さんが入ることが多いのですが、こうなるとクライアントさんに直接会えなかったりするんですね。これが嫌で。私は直接クライアントに会って伺って、何を届けたいと思っているのか、何を届けるべきなのか。クライアントさんとチームになって一緒に作りたいのです。そんな思いを持って仕事をすれば、いつしかそれを良しとってくれる方から依頼がくるようになりました。

(スライド参照) 駆け足でお話しましたが、本をつくったり、おもちゃみたいなものをつくったり、イベントを企画したりと、仕事内容だけを見たら、ちょっとなんでもありで、よくわからないかもしれないですね。でも何が根っこで繋がっているかということ、先にお話した「学習環境デザイン」です。まさに私がこの大学で学んだことが全部ベースになっているのです。

いまから、この「学習環境デザイン」って何なのか？ということと、どんな風にデザインするのか？ということをお話したいと思います。

まず、こちらを見てください。「ダメなのは自分のせいじゃなくて、環境のせい」。これを言うと教育の世界では怒られますよね(笑)。教育では「人のせいにしない」「悪いのは自分でしょう」と怒られますよね。「努力が足りないからだ」「意志が弱いからだ」と。けれども、学習環境デザインでは、「環境側に原因がある」と考えられるかどうか肝なんです。環境の方を変えればいいのだという発想なんです。たとえば今日、自分ができなかったのは、何か環境要因が関係しているんじゃないか、それをちょっと変えればできたのではないかと発想を変えるのです。そこに環境をデザインするヒントが落ちている。こういう風に発想を変えるだけで、すごく気持ちが楽にならないですか？でも「私が忘れ物をしたのはお母さんのせ

い」というのはダメですよ。(笑)

(スライド参照) 1 学期に稲垣先生から『子ども学概論』の本をいただいて読ませてもらった中に、チンパンジーと人間の違いというのがあって、そこにまさにこんなことが書いてありました。

「チンパンジーは環境に適応する。人間だけがモノとコトを創造して環境を変えようとする。」

自分が置かれた環境に適応することももちろん大事ですが、たとえば会社で人間関係がしんどかった時に、なんとか自分を適応させようとするだけでなく、自分が入ることで何か環境を変えられるんじゃないかと考えてみるということですね。例えば、オフィスの空きスペースに、小さな台を置いてみたり、持ち寄り本棚コーナーを作ってみる。廊下の壁にお仕事相談の黒板をかける。自分が何かを提案したり、環境を動かしてみることで、何かが変わる可能性があるんです。環境を変えようとする、人間だけがしているのだと思うとすごくないですか？

(スライド参照) もう一つ紹介したいのは、認知心理学者のドナルド・ノーマンさんの『誰のためのデザイン?』という本です。

この図はコンロなのですが、どちらの形が使いやすいと思いますか。B だと思える人？ A だと思える人？ (学生がそれぞれに挙手)。どうして A だと思いましたか？

学生 A: 家のコンロに似ているから。

三宅: なるほど。それも一つですね。メンタルモデルと言いますが、自分が生活を通して反復学習しているとそういうモデルが、自分の中にあるんですね。家のコンロに似ていなければ、通常は B の方が使いやすいと思うと思います。どうしてかというと、B は操作口がコンロに対応した並びで、何となくわかるようになっています。だから A のコンロだと、ちょっと迷いそうです。A のようなデザインになっていたら、操作を間違えてしまったとしても、それは自分じゃなくコンロが悪いと考えるべきなんです。そうインターフェイスが悪いんです。そう考えることからデザインは始まるのだと、ノーマンさんは言っています。

(スライド参照) 私が「学びとデザイン、学習環境デザインの仕事をしています」と言うと、ちょっと誤解されることがあるんです。「教育」と聞いて多くの人を持つイメージは未だに、この図の「ラーニング 1.0」、知識注入型だからです。ですから「受験のための知識をいかに効率良く学べるためのデザインですか」と言われることもあります。塾のテキストのような。教育に対するイメージも人によって凝り固まったものがあるのかなと思います。世代によっても変わりますよね。教育ってどういう人を育てたいのかということで、社会が変われば、教育も変わります。ひと昔前はどれだけ知識を持っているかが求められましたが、今はインターネットで調べればすぐにわかりますね。

そして、この図の「ラーニング 2.0」が、いわゆるアクティブラーニングやワークショップの基礎だと思います。単に知識を湯水のように浴びて注入されるというイメージから、知識とは自分で何かを経験することで構成されるという考え方です。そして、今最も必要とされているのが、社会構成主義型という、「ラーニング 3.0」だと思っています。これまでは先人が教えてくれるものを修得すればよかったのですが、今は正解がないものをみんなの力を出し合って解決していかなければならない時代です。環境問題やエネルギー

ギー問題や人権問題など、世界は解決できない問題が山積みです。一つの正解があるわけではなく、みんながそれぞれの力を出し合っていくものソリューションを出していく。そういう力の方が、たくさん知識をただ溜め込んでいることよりも大事になってきています。今教育に求められている人物像が変わってきている。だから教育改革が進められているのだというのもわかりますよね。

では、教室一つをとっても、今までのようにみんなが先生の方を向いている配置でいいのかなとってきますよね。もっと人と人が繋がりやすい、互いにアイデアを出しやすい教室のデザインってどんなのだろう？どんな道具があったらいいだろう？というように、もっと既成概念を外して考えてみるべきなんです。今の環境を当たり前のように受け入れるのではなく、自分でどんどん変えていったらいいんです。一人一人がそういう意識を持つ、そういうところからすべてが始まっていくのかなと思っています。

(スライド参照) つぎに学習環境デザインの考えどころを2つ、皆さんに伝授したいと思っています。一つ目は「学習環境デザインの5要素」です。文献では4要素「人」「空間」「活動」「道具」とありますが、ここに「時間」を足して5要素にしました。ワークショップやイベントをデザインするとき、この図の五つのこと(「Person 人」「Space 空間」「Time 時間」「Activity 活動」「Tool 道具」)を考えて設計します。出来事の中には、この5つの要素が関わっています。

お配りしたプリントの2枚目を出してください。皆さんの1週間を振り返ってみて、良かったことと悪かったことを小さなことでいいので、思い出す限り書いてみてください。(学生、書きこむ)

では、次にお隣の人と交換して、これは聞きたいということをお互いに話してみてください。話しているうちに思い出したことがあったら、書き足してもらってもいいです。(学生、互いに聞き合う)

そしてちょっと聞いたことについて、この図にある5つの環境要因に当てはめてみてください。たとえば、そのときどういう道具を使ったのか、どういう場所だったのか、どういう人が関わっていたのか、どういう時間帯だったのか、急いでいたのか、夕方だったのか、どういう活動を行ったのか。(学生、話し合う)

では、この5つの環境要因を自分で洗い出してもらおうと思います。嬉しかったこと、嫌だったこと、一つずつ選んで、どうして起こったのか経験の要因を分析してみてください。5つの要因すべて当てはまらないかもしれませんが、当てはまるものだけでいいので、もう1枚の用紙に書いてください。「嬉しかった」「嫌だった」という自分の気持ちに隠れている環境要因を探してみてください。(学生、書きこむ)

では、書けた人のものをちょっと教えてもらいましょう。

学生 B: 良かったことは「ローストビーフ丼を食べた」こと(笑)。時間は昨日のお昼で、人は彼氏で、活動が彼氏とおしゃべりをした、昼食を食べた。空間が難波。悪かったことは「iPhoneを壊したこと」で、時間が朝急いでいるとき、活動がバイト前で遅れそうで走っていたとき、ホームボタンが床に当たって取れたこと。人が私。空間がバイト先です。

三宅: ありがとうございます。「ローストビーフ丼を食べた」のが楽しかった一番の要因は彼氏でしょうね(笑)。誰と食べるかで全然違ったはずです。じゃあ、もう一人聞きますね。彼女は良い方は一つもなくて、

悪い方だけ書いていますね。

学生 C: 悪かったことは活動が「電柱にぶつかったこと」で、時間が夜に帰宅中、バイト帰り。道具が電柱で自転車に乗りながら音楽を聴いていて、空間は踏切の前、人は通行人がいました。

三宅: ありがとうございます。何か要因がないと電柱にはぶつからないですよ。

こうして環境要因を分析していくことに正解はないのですが、デザインしていくときに大切なことは、「自分を起点に考えるな」ということなんです。自分がワクワクしたときってどういう要因があったのかな、自分が嫌だなと思ったときどういう要因があったのかなと考えてみるとそこに、環境をデザインするヒントがかくれています。こういう分析をする癖をつけておくとデザインするときに、それが全部材料になるのです。

(スライド参照) では、こうしたことが材料になることをわかってほしいので、続けて応用編をやってみましょう。「学習環境デザインの考えどころ 2」は、「経験の際(キワ)をデザインする」です。

(スライド参照) 皆さんは授業で幼稚園や小学校の教育プログラムなどを考えたりするのかな? 仕事ではなくても、友だちの誕生日会や自分たちでパーティーなどを、ひとまとまりの出来事を企画する機会って必ず誰しもあるかと思います。

こうした出来事をデザインする時に、まずは大きく何をやるかを考えて、その時間どう過ごすかを考えると思います。ただ、人の経験はそのときだけ切り取られているわけではなく、皆さんもいろいろな経験を積んで今、ここに来ているわけですよ。だからイベントやワークショップなどの経験をデザインする時にも、その切り取られた時間だけを考えるのではなく、その前とその後のこともぼんやりイメージしておいてほしいのです。先程「経験の際」と言ったのは、この図の「かまえ」の部分、期待とか共感、みんなのずっと続いてきた経験の中で、今日はイベントやワークショップでちょっとがんばるぞというような「かまえ」をつくるようなデザインと、その後の本編があって、最後に「つづく」としました。そこで終わるのではなく、「つづく」ためのデザイン。余韻や振り返るデザインです。本編のデザインばかり考えて、こうした最初と最後のデザインって意外と忘れるんです。でも、ここが本編の出来事の良し悪しを決める大事なポイントだと覚えておいてください。

(スライド参照) ではつぎに、2 つお伝えした学習環境デザインの考えどころを思い出しながら、実践編として、みんなに「すてきな人と繋がるパーティーをデザイン」してもらいたいと思います。すてきな人とは彼氏でもいいし、気の合う友だちでもいいです。とてもすてきな人と出会えて、つながって、長続きする。そんなパーティーを企画してください。これは一人で考えるよりいろんな人の意見を出し合った方がおもしろいものになると思うので、グループワークにしますね。ペアか3人で。このシートのどこから書き始めてもいいですけど、先ほどお伝えした「人」「空間」「時間」「活動」「道具」を盛り込みながら企画を立ててみてください。

まず、どんな人にこのパーティーに来てもらいたいのか、そこからスタートすると思いますよ。たとえば、私の場合は「初対面の人となかなか話せない、ちょっと奥手な人のパーティー」としました。そ

れで何人くらいか規模を決めます。いつ、どこで、どんなふうに。パーティーの概要ですね。これは私が un labo.のメンバーで実際にやった企画なのですが、初対面の人と話すのがちょっと苦手だと思っている人も、自分の好きな本の話ならできるんじゃないかなと、本をツールに人と人が繋がるパーティーを企画しました。道具とか空間の設えや机の配置等を工夫して、話がはずみやすい環境を考えたり、イベントが終わっても関係がつづくようにパーティーの様子を後日参加者にメールで送るとか、新たな読書会を企画して参加を募るとか。こんな風にみんなも、人と人が繋がるための仕掛けを考えてみてください。

では、全部埋まらなくてもいいので、10分で大急ぎで考えてみてください。

(学生、話し合う)

では、とてもいいことを思いついた、発表したいっていう人いますか(笑)。いないかな。じゃあ、このグループ、よく書けているので、発表してみてください。

学生 D: 企画名は『下町ロケット』を見ようです。テレビドラマの「下町ロケット」を見ている人 10～15人くらいで、日曜 20時からで、場所はゲストハウスを借りる。活動はドラマ「下町ロケット」を見ながら佃製作所や財前部長などを応援する(笑)。20時に集まって、今までの「下町ロケット」を振り返りながら、全員で意見を言って議論をする(笑)。空間は振り返りやすいように、ドラマをビデオでまとめておいて、全員で机を囲んで話し合いをする。21時からドラマを見て、空間は寛いで見られるように、大きめのソファとかベッドを用意します。途中はドラマに反応して、驚いたり怒ったり泣いたり(笑)。空間は全員が見られるように、大きめのテレビを用意して、音量も周りに迷惑にならないように調整します。終わってからは今見たドラマの感想を言って、次回はどんな展開になるかななどを言い合う。空間は、またお互いの顔が見えるように輪になって話し合いをします。

三宅: ありがとうございます。すばらしい、これは私もやってみたいですね。みんなでドラマや映画の感想を言い合うのってとても楽しそうです。ではもう一つ、発表してもらおうかな。

学生 D: 企画名は「つながろう」で、タカラヅカファンを対象にしてやりたいです。クリスマスのお昼から3時間、宝塚ホテルでビデオを見たり、応援しているスターさんの話をしたり、タカラヅカの歌を歌ったりする活動をしたいです。「かまえ」として宝塚大劇場にそのポスターを貼って、ホームページで予約できるようにして、そのためにパソコンやネット回線を使ったり、チラシを作ったりします。1週間前に会場の下見とか、ホテルの人と打ち合わせをしたりして、そのときにプロジェクターやカラオケ用の歌を用意したりします。当日は応援しているスターさんごとに集まって、乾杯、好きな人の話、ビデオを見て、その後は「つづく」へ。

三宅: ありがとうございます。共通の趣味を通じて、いろんな世代の人が集まりそうで、いいですね。ポスターやチラシで集客すると出てきましたが、それも一つの「かまえ」のデザインですね。チラシをつくることで、お客さんにワクワク期待してもらっただけでなく、スタッフの方の「かまえ」ができるのもおもしろいところです。皆さん、ありがとうございます。この続きを是非完成させて実施してください。

最初にいろいろ私の仕事を紹介しましたが、実は今やってもらったようなことを「仕事として」やっている、ということなんです。チラシをつくったり、ツールをつくったり、レポートを配信したり。経験をデザインすることって、やっぱり自分の感覚からしか生まれません。デザイナーだけでなく、どんな仕事でも同じです。どこに軸足を置くかということであって、皆さんも将来、教師や保育士になる人も、企業で働く人も、起業する人も、また主婦であっても、誰にだってデザインする機会はあるのです。そんな時、今日の話思い出してもらって、自分を起点に環境を変えていって欲しいと思います。

西尾：三宅先生、どうもありがとうございました。今日のお話と活動を通して皆さんは、保育や教育の場で環境を考える際のヒントを与えて頂いたのではないのでしょうか。例えば学校教育の場で授業を行う際、どのような問いを立てれば子どもの興味関心を高められるか、どのように授業を構成をすれば子どもたちの理解を促せるか、という問題につながります。また保育の場で言えば、子どもが主体的に遊びを展開してゆけるために、保育者はどのように環境構成を行うべきか、という問題につながると思います。このような問いに対して「環境をデザインする」という視点を与えて頂いたのではないかと思います。また三宅先生は、この甲南女子大学を卒業されて、様々なキャリアを積み重ねられ、今は起業して独立され、皆さんもよく知っている大企業や大学なども協働して仕事をしておられます。皆さんの先輩として、一つのキャリアモデルを示していただいたのではないかと思います。

学生 E：クリスマスの企画を友達と考えてみたのですが、考えれば考えるほど、ああしたい、こうしたいというんな考えが出てきて、とても楽しかったです。

学生 F：1週間のいいこと、悪いことを書き出していくときに、人や時間やすべてのことがちょっとしたことでも関わっているんだ、一つひとつは意識していなくても関わっているんだと、今まで見えていなかったことが見えてきておもしろかったです。

三宅：そうなんですよね。意識することで、今まで見えていなかった、いろんな要因が、その出来事に絡まっていることに気付けると思います。

学生 G：企画は私一人じゃ全然立てられなかったと思うんですが、実際にみんなで考えていくと立てられました。将来、幼稚園や保育園の先生になったり、いろんな道を進んでいくときに、一人じゃ計画できないこともみんなで話し合うことでできていくと思うので、教師間やいろんな人と連携することが大切なんだと思いました。

三宅：ありがとうございます。すごく嬉しいです。今日、紹介した仕事は私一人でやったものは一つもないんです。自分一人では絶対思いつかないようなことを企画できる。みんながそれぞれ自分の感覚で話をするから企画ってできるんです。例えばどこかのえらい方がこのように言っているとか、マーケティング

でこうなっているからとかではないんですね。自分の感覚を本心で話せる関係になっていくと、どんどん新しいものを生み出していける、先程話したラーニング 3.0 みたいな世界をつくれるんです。

西尾：これから学びの環境をデザインしていくときに、発達障がいの子どものための学びの環境のデザインが、一つの大きなテーマになっていくだろうと思いますが、その中で今日のお話は非常に有益になるだろうと思いました。障がいのある子どもたちへの学習支援の取り組みなどはあるのでしょうか。

三宅：発達障がいの子どものためのデザインワークの経験はないのですが。最初にお話した UX デザインの分野では、家電製品がどのように使われるのかというシーンからデザインしているんです。たとえば電子レンジを使うとき、ボタンのデザインをどういうふうにするか、どんな人が使うのかとシーンを設定して実際に演じてみます。小さなお子さんがいるお母さんなら料理しているときに子どもが近づいてくる状況とか、仕事に出ている時に、子どもが留守番していて、火の元が危ないとか、そのシーンを実際に演じてみることを通して開発をしています。お母さんの不在時に、子どもが安全に料理できるようなメニューボタンがほしいとか、シーンを演じる中で新しい機能や製品のバグなどが見つかるんです。発達障がいの子どものためのデザインでも、その人たちがどんな風に困っていて、どんな風に見えるのか、実際になりきってみて、シーンを演じてみるということがデザインのヒントになるのかもしれない。

西尾：発達障がいの人の気持ちを私たちが追体験するのは非常にむずかしいところもあるのですが、確かに視覚や聴覚などは何らかのデバイスを使うことで追体験が可能なこともあるかもしれませんね。文字のフォントを一つ変えることで読みやすさが上がることもありますね。

三宅：フォントを変えると発達障がいの方だけではなく、高齢の方にも優しくなりますね。例えば、他に高齢者の気持ちになるというのは、実際に重りを付けたりとか器具がありますから、開発では実際に使っています。

西尾：今日のお話を通して、さまざまな学びと気づきを与えて頂きました。本当にありがとうございました。