

社会的相互作用の過程を創造的理解につなげる学びのデザイン

オンライン大学院におけるアクティブラーニングの実践

Learning Design for Creative Understanding through Social Interaction Processes • Active Learning Practices in Online Graduate Schools

早川克美

Katsumi HAYAKAWA

京都芸術大学大学院学際デザイン研究領域

Abstract : The Interdisciplinary Design Studies (IDS) aims to foster individuals who can practically utilize design thinking. In design thinking, teamwork, respect for individual perspectives and ideas, and a collaborative attitude towards problem-solving are required. The purpose of this study is to design a lesson plan where learners can co-create ideas through social interaction with others. Social constructivism was referenced as the Key Word : Active Learning, Flipped Learning, social constructivism

theoretical background to ensure a learning environment that constantly brings social interaction. The lesson plan combined flipped learning and active learning in an online learning environment. As a result, autonomous and proactive learning leading to creative understanding was achieved, and peer learning was also obtained as a secondary effect.

1. はじめに

人生 100 年時代を迎えようといわれている今、社会環境の変化や技術革新から必要なスキルや知識の変化が予測されるため、社会人の学び直しが求められている。一方、現代社会は複雑な問題を多数抱え、これらの問題を解決するためには、知識や経験だけではなく、従来の枠組みにとらわれない発想が必要であり、創造的思考が求められている。社会人の学び直しの中でも、創造的思考を獲得することは、新しいアプローチを可能として、問題解決能力を高めると注目されている。ただ、社会人は多忙で大学に通学することは容易ではなく、それに代るべく様々なオンライン大学・大学院が誕生した。しかし、これまで国内において、創造的思考を育むプログラムをオンラインのみで提供し、「修士(芸術)」を修得できる芸術大学の修士課程はなかった。

これらの状況をふまえ、京都芸術大学では、2020 年に大学院芸術専攻(通信教育)学際デザイン研究領域(以下、IDS)を開設、社会人を対象として、デザイン思考による創造的思考と、伝統文化の探求力を両軸に、学際的に研究する 100%オンラインの修士課程をスタートさせた。

本論は、IDS における、創造的思考の獲得を目標とした授業の授業開発設計について報告するものである。オンラインの学習環境下で、学習者が主体的に創造的思考を構成することを目標として、自律・協調・問題解決を柱とした学習を実現するために、社会的構成主義(Social constructivism)という学習理論を背景にアクティブラーニングを採用し、開発設計を行った。

2. IDS の概要

2020 年に開設した IDS は、研究者の育成というよりも、生活の中から課題を見つけ、答えを導き出し、解決に向けて活動する実践者の輩出を標榜している。1 学年は 50~55 名で、すべての授業においてオンラインで、5 名 1 組を原則としたグループワークによるピアラーニングを導入している。領域の専門科目は、特論 4 科目、演習 4 科目、研究 1 科目という構成で、それぞれ、特論 3 ヶ月、演習 6 ヶ月、研究 1 カ年(2 年次)という履修期間で学修する。2 年次の研究科目では、社会への観察を起点として新しい価値の創造を研究し、社会実装を目指している。

3. 学習理論的背景

IDS の教育の核となるデザイン思考は、実務では複数の専門家

やステークホルダーの共創が成功の鍵となる。つまり、チームワークが非常に重要で、個人の視点やアイデアを尊重し、協力して問題解決に取り組むことが求められる。オンラインの学習環境が常にチームワークの相互作用をもたらすようにするための理論的背景として、社会的構成主義(Social constructivism)に着目した。社会的構成主義における学習観とは、知識は単独で獲得するのではなく、周囲の人々との相互作用によって共有しながら構築することを重視し、文化的・社会的な要因にも着目していく考え方である。

この理論においては、デューイ,J.(1975)とヴィゴツキー,L.S.(2005)は、社会的環境の重要性を説いている。プラグマティズムに位置づけられるアメリカの哲学者デューイは、学習者が社会的相互作用を通じてアイデアを共有し、対話を通じて新しい考え方を獲得することが重要だと主張している(1)。また、ロシアの心理学者ヴィゴツキーは、学習者が他の人との社会的相互作用を通じて創造的な理解を得ることができると主張している(2)。

これらを受け、授業設計においては、知識の共有と学習者間の対話を反芻するプロセスを導入した。また、学習者個人の授業中の作業に対して学習者同士の相互批評という機会を設け社会的相互作用を通じてアイデアを創造・共有していくプロセスをデザインしていくことが重要であると考えた。

学習研究の知見からは、プロジェクト学習を参照した。これは、問題設定そのものを学習者にゆだね、解決の方法を(デザイン・問題解決・意思決定・情報探索)学習者が自律的に行い、プレゼンテーションを実施するまでのプログラムである。プロジェクト学習では、領域固有の知識や技能に加え、コミュニケーション能力や批判的思考などの高次能力の伸びも見られる。(3)(山内,2020)これを受け、IDS では、すべての授業でグループワークによるプロジェクト学習を応用して設計することとした。

4. 「学際デザイン特論 I-1」授業設計

次に、専門科目の内、「学際デザイン特論 I-1」という授業の設計を例に具体的に解説していくこととする。

1) 授業目的・到達目標

授業副題は「デザイン概念研究」、科目の概要と到達目標は、デザインという概念の変遷、うつりかわりについて、社会とデザ

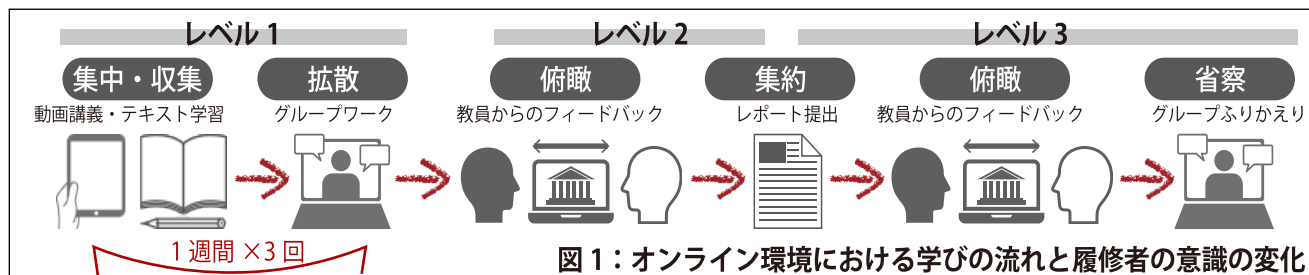


図1：オンライン環境における学びの流れと履修者の意識の変化

インの関わりの中からひもとして、理解し、今日注目されているデザイン思考について、成立の背景とそのプロセスを理解することである。

この目標を実現するために、次の授業形態を設計した。

2) 授業形態

授業形態は、反転授業の応用とアクティブラーニングを組み合わせている。アクティブラーニングとは、山内（2020）によれば、「読解・議論・作文などの活動において、分析・統合・評価といった高次思考過程への関与によって、聴講と比較して積極的に参加する学習」と定義される。また、山内は、アクティブラーニングの方法を3つのレベルに分類して示しており、このレベルを授業の中で段階的に到達できるように構築した。(3)

「レベル1」知識の共有と反芻

「レベル2」葛藤と知識創出

「レベル3」問題の設定と解決

また、学習者が学習情報を取り扱う上で、情報処理のための基本的なプロセスである、集中、収集、拡散、俯瞰、集約という順で意識の変化に働きかけられるような構成とした。(図1：オンライン環境における学びの流れと学習者の意識の変化)

- ① 集中：オンデマンドの映像教材による知識学習
- ② 収集：自らの設定したテーマについての調査・観察
- ③ 拡散：思考の外部的・視覚化
- ④ 俯瞰：グループワークによる議論という客観・俯瞰・検証
- ⑤ 集約：議論を深め、統合による成果
- ⑥ 評価：価値の検索、納得
- ⑦ 省察：ふりかえり、知識の定着

授業は、授業専用のSNS上で行われ、グループ毎の自己紹介を経てスタートする。まず、オンデマンド映像教材による個人学習①の後に、ミニワークが出題され、個人のワーク②～③に取り掛かる（ここまでは反転授業における事前学習の部分）。次に制作したミニワークをグループのSNS上で各自が披露し、グループ内で相互批評（反転授業におけるディスカッションやクリティーク）を実施④、ここまでは1週間の作業として、3週間繰り返す、知識の修得と検証を行う。そして、3週間で理解した知識を確認、実感として体得するために、最終課題に取り組む⑤。最終課題で学習者は、教員から示された3つのテーマから1つを選択して、課題解決のスタディに取り組み、レポートにまとめる。最終課題は映像配信で講評され⑥、それをふまえてグループでふりかえりを行い⑦、授業は完了となる。(図1：学びの流れと学習者の意識の変化)

以上、7つのステップは、ただ教室に座って受動的に授業を受けている状態よりも、オンライン環境下で1週間という時間をステップごとに刻んで進めることができる。ミニワークの制作とディスカッションでは「自らの選択に責任を持つ」ことを求められるため、主体的な参加意識のもとに、知識の体得が実現すると

考えられる。アクティブラーニングのレベルとしては、3週間でレベル1～2を反芻し、最終課題でレベル3に到達することとなる。学習者の、集中、収集、拡散、俯瞰、集約、省察という意識の変化は、身体のセンサーを刺激し、グループメンバー間の平行で平等な議論展開は、相手の立場を想像しながら進める感受性に働きかけている。

3) 授業の実態

2022年度春期の授業では、1グループ5名-全11グループが履修した。平均的な履修態度と見られるAグループを見ていくと、1週目のグループSNSの総コメント数は、65コメント（1コメント200-250字程度）、2週目もほぼ同様の61コメント、3週目は68コメント、最終課題の出題後は個人ワークになるが、情報交換のためか10コメント、講評後のふりかえりは17コメントというやりとりだった。特筆すべきは、ふりかえりのコメントで、各々の提出したレポートをグループ内で公開し、相互批評を行っていたことだ。さらに、グループを飛び越えて、履修者全体のスレッドにおいてもレポートの相互批評は実施され、ふりかえりを創造的な議論の場に昇華させていた。この自主的な学習活動は、社会的相互作用の過程を用いた授業の形態に、ピアラーニングを促し、創造的な理解の達成につながる作用があったことを示していると考えられる。

6. おわりに～今後の展望

近年、リーダーシップを育成する動きが顕著だ。その一方で、リーダーにポジティブに賛同し、協業していく圧倒的多数のフォロワーのための教育は存在しない。先導者が必要なと同時に、ポジティブなフォロワーは社会に必要不可欠だ。ポジティブなフォロワーは、新たな価値の拡散と価値の普遍化の獲得に貢献するだろう。これをデザインに置き換えると、デザイナーを育成すると同時に、デザインを理解しデザインを拡散する人たちの育成が必要といえる。ポジティブなデザインフォロワーに必要なのは、従来の枠組みにとらわれない柔軟性と創造的思考、得られた知識を知恵として生かす実践力だろう。そしてそれは、短期のセミナー等で得られる性急なスキルアップではなく、社会的相互作用の過程による地道な探求と考察の積み重ねによって体得するものといえる。IDSの学びは、世の中の人々のデザイン教養のベースを底上げし、ポジティブなフォロワーの育成のみならず、その中から本当の意味でのリーダーの誕生を期待するものである。

参考文献：

- (1) デューイ J. (1975) 『民主主義と教育』 松野安男訳、岩波書店
- (2) ヴィゴツキー, L. S. (2005) 『教育心理学講義』 柴田義松・宮坂瑠子訳、新読書社
- (3) 山内祐平 (2020) 『学習環境のイノベーション』 東京大学出版会