

# 教職学生に向けた“創造的な学びのデザインプログラム”の提案

デザインスプリント型プログラム Creative Learning Design Camp の実践報告

Proposal for a “creative learning design sprint” for university students on teacher training courses

伊勢 壮太<sup>1)</sup> 鈴木 哲平<sup>2)</sup> 武田 丈太郎<sup>2)</sup> 山田 亮<sup>2)</sup> 長谷川 敦士<sup>3)</sup>

Sohta Ise<sup>1)</sup> Teppei Suzuki<sup>2)</sup> Ryo Yamada<sup>2)</sup> Atsushi Hasegawa<sup>3)</sup>

1) 武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所 2) 北海道教育大学 3) 武蔵野美術大学

This paper proposes and reports on a design sprint-based program developed for teacher training students to practically learn how to design creative learning environments. A design sprint is a user-centered problem-solving framework that encourages creativity through iterative prototyping and feedback. This program adapted the structure of a design

sprint for educational settings, enabling students to co-design and implement learning activities with children. Conducted as a six-day residential camp, the program guided participants through five steps: Experience, Observe, Design, Implement, and Reflect. This program is proposed as a Creative Learning Design Sprint.

Key Word : Creative Learning, Design Sprint, Learning Design

## 1、はじめに

近年の教育において、複雑で予測困難な社会のなかで、学習者が自らの価値観や知識をもとに課題を捉え、新たな意味や解決策を見出ししていく力の必要性が議論されている。OECD では、学校は生徒の創造性と批判的思考を育み、さまざまな視点から物事を見ることを助け、自他のものの見方の限界を理解させ、アイデアをイノベティブなソリューションに転換することを助ける場でなければならない[1]とされており、教育における創造性の重要性はますます高まっている。このような背景のもと、学校教育においても、知識の再生産にとどまらない「探究型学習」や「プロジェクト型学習 (PBL)」といった、学習者主体の学びの重要性が強調されてきた。こうした学習においては、「つくることを通して学ぶ」創造的なアプローチが有効と考えられる。特に、未来の教職者を育成する教職課程においては、学習のプロセス自体を創造的にデザインし、子どもたちの学びをエンパワーする力を涵養することが重要であり、創造的な学びを生み出せる教育実践者の育成が必要である。

本稿では、そのような課題意識のもと、教職課程の学生に向けた実践プログラムとして、筆者が企画・運営に携わった「Creative Learning Design Camp」を取り上げる。本キャンプでは、短期間で課題設定からアイデア創出、試作・検証までを行う「デザインスプリント」の手法を学びのデザインに応用し、参加者が創造的に学ぶ経験を通して、自らが学びの場をデザインする力を養うことを目指した。本稿の目的は、この実践の構成とその中で意図された学習デザインの特徴を明らかにし、教職学生に対するデザインスプリント導入の有効性について検討することである。

## 2、先行事例と課題認識

学習者が自ら課題を発見し、他者と協働しながら深く学びを深める「主体的・対話的で深い学び」の必要性が強調されている。これは、変化の激しい社会に対応する資質・能力の育成を目指すものであり、学習者が知識を活用しながら創造的に課題を解決する力が一層求められている。こうした教育的要請に応えるためには、教職課程においても、創造的な学習や学びのデザインに関する実践的理解を深めることは極めて有意義であると考えられる。そのための手法として、限られた時間内で課題発見からアイデア創出、プロトタイピング、ユーザー検証までを一貫して行う「デザインスプリント」は、創造的な学びの構造を体験的に学ぶプロ

セスとして有効である。子ども達に対しての創造的学習を設計し、実践を通じて子ども達からのフィードバックを得ることは、学習者にとっての深い学びにつながると考えられる。

先行事例として、青山学院大学の「ワークショップデザイナー育成講座」や上越教育大学での「ワークショップを実践できる教師の育成を目的とした授業プログラム」[2]のように、創造的な学びの実践力を育成する取り組みが進められているが、これらは主に参加者同士での模擬実践にとどまり、子どもを対象とした創造的学習の場を自ら実践する機会は限られている。そこで本研究では、先行事例を参考にしながら、教職課程の学生が創造的な学びを自ら体験し、実際の子どものに対して実践できる場として、「Creative Learning Design Camp」を構築した。

## 3、創造的な学びのデザインスプリントの提案

一般的なデザインスプリントは、Google Ventures によって提唱された「理解 (Understand) ・発散 (Diverge) ・決定 (Decide) ・試作 (Prototype) ・検証 (Test)」という 5 つのステップから構成されており、短期間で反復的に価値を創出するプロセスとして知られている[3]。一方で、本実践では創造的な学びのデザインを教育に応用するという目的に合わせて、①自身が創造的学習を体験すること、②異質な他者と協働しながら学びの場を構想すること、③子どもとの観察や実践を通してフィードバックを得ること、という三つの観点を軸に「体験 (Experience)、観察 (Observe)、設計 (Design)、実践 (Implement)、省察 (Reflect)」の 5 ステップに再構成した。

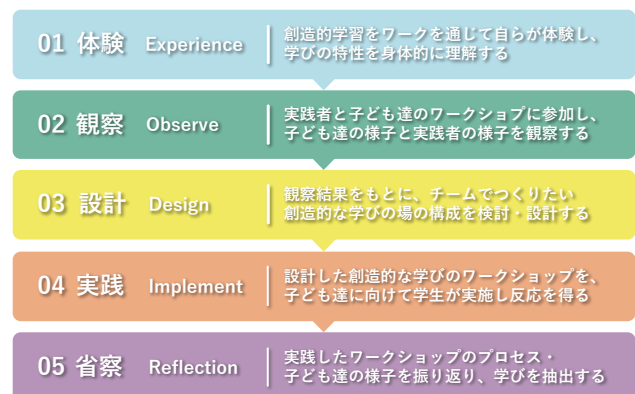


図1：創造的な学びのデザインスプリント



図2：Creative Learning Design Campの様子

このように、創造的な学びを実践できる教職者の育成を目指し、デザインプリントの思想と方法論を踏まえつつ、創造的な学びのデザインに向けて再構成したプロセスを提案する。

#### 4、実践の概要：Creative Learning Design Camp

本実践は、教職課程の学生が創造的学習の場を自らデザイン・実践する経験を通して、創造的な学びを体験的に理解することを目的に実施された。2024年9月、北海道日高町にある「国立日高青少年自然の家」を拠点とし、5泊6日の合宿形式で実施された。参加したのは、北海道教育大学の4キャンパス（札幌・岩見沢・釧路・函館）に所属する学生および武蔵野美術大学の学生、計20名で、学部1年生から修士2年生まで多岐にわたった。

本プログラムでは、先に提案した5ステップ（体験・観察・設計・実践・省察）に基づいて構成された。第1ステップの「体験」では、創造的な学習実践の第一線で活動するゲスト講師を招き、哲学対話、造形ワーク、身体表現、アウトドア活動といった多様なテーマのワークショップを学生自身が体験した。第2ステップ「観察」では、ゲスト講師が子どもたちに対して行うワークショップに学生も同席し、子どもたちの学びの様子とファシリテーターの関わりを両面に注目しながら観察を行った。第3ステップの「設計」では、異なる専門性や経験を持つ学生が4人1組のチームを組み、観察に基づいて自分たちが届けたい学びを構想した。その際、ワークショップデザインの基本的なフレームを用いて設計を行った。第4ステップ「実践」では、設計したワークショップを、学生自身がファシリテーションを担いながら実際に子どもたちに向けて実施した。実践は2回に分けて行われ、日高町立日高小学校・岩見沢市立志文小学校の協力を得て、いずれも協力校である小学校の児童を対象とした。5チームが作った5つのワークショップを、低学年向け2つ、高学年向け3つに分けて、それぞれを対象に実践を行った。第5ステップ「省察」では、実践後の振り返りとして、自らのワークショップがどのような「学びの共同体」を創り出していたのかを検討するために、オーケストレーションスクリプト[4]の作成を行った。活動の構造を言語化することで、学習目標と現場での出来事を往還的に捉える省察が促された。

本プログラムにおいて重視した設計上の工夫は三点ある。第一に、創造的学習の多様性を理解するために、専門性の異なる複数のゲスト講師からの体験的学びを導入した点。第二に、多様な背景を持つ学生がチームを組むことで、異なる価値観を調整しながら学びのデザインを進める機会を設けた点。第三に、子どもたちとの実践の場を複数回設けることで、計画と実施・再設計のプロセスを体験的に学べるようにした点である。これらの要素を組み合わせることで、学生たちは創造的学習について、多角的かつ実践的に理解を深めることが可能となった。

#### 5、実践の振り返りと考察

本プログラムに参加した学生たちは、最終的にいずれのチームも、子どもたちに対して創造的学習の場を提供できるワークショップを完成させ、実践することができた。各チームの活動を通して、学習者として子どもたちとのリアルな関わりを前提とした学びの構想が行われ、子どもたちの反応に対する柔軟な対応力や、場をデザインするための具体的な工夫が随所に見られた。また、最終日に実施された省察セッションや、学生のコメントからは、本実践を通して創造的学習のデザインプリントが、教職課程の学生に対して以下の効果をもたらしていたことが示唆された。

第一に、「子どもから発想する」という姿勢が養われた点である。デザインプリントは「ユーザー理解」から始まることが特徴であるが、本プログラムにおいても学生たちは、観察フェーズにおいて子どもたちの行動や反応に注意深く向き合い、そこから着想を得て学びを構想していた。

第二に、「学習環境デザインの視点」が身についた点が挙げられる。子どもたちに対して実践を行うという目標があるからこそ、ワークショップの構成や進行だけでなく、場所の設定、使用する道具、チームの役割分担といった学習環境の構成要素にも意識が向くようになっており、創造的学習における環境の重要性を体感的に理解していたことがうかがえる。

第三に、「チームで学びをつくる姿勢」が育まれた点がある。チームを組んで他者と共に学びの場を設計するプロセスを通して、協働的に創造する経験を重ねた。特に、教育大生と美大生が混在するチーム編成は、「異質な誰かと共に学びをデザインする」という経験つながっていた。学校教育における探究的な学びやPBLが地域や外部機関との連携を前提とする現在、こうした姿勢の獲得は実践的に価値のある経験である。

#### 6、今後の展望

参加学生の内的変化を質的・量的に分析することで、創造的学習のデザイン体験が学びに対する考え方や創造性の捉え方の変化・態度変容について明らかにして、創造的学習のデザイン体験が教職学生に与える影響をより精緻に明らかにしたい。また、本アプローチの汎用性や再現性・更なる改善を検討していきたい。

#### 参考文献

- [1]OECD 教育研究革新センター：創造性と批判的思考 ―学校で教えることの意味はなにか（2023）
- [2]城間祥子：ワークショップを実践できる教師の育成を目的とした授業プログラムの開発，上越教育大学研究紀要(2019)
- [3]Richard Banfield, C. Todd Lombardo, Trace Wax：デザインスプリント―プロダクトを成功に導く短期集中実践ガイド(2016)
- [4]キース・ソーヤー：クリエイティブ・クラスルーム―「即興」と「計画」で深い学びを引き出す授業法(2021)