



未来の先生展  
2017

# デザイン思考×STEAM×SDGs

～里山の環境問題解決プロジェクト体験～

講義&ワークショップ形式

開催日時 2017年 8月 26日(土) 14:20-15:50

場所 武蔵野大学有明キャンパス1号館2F 204教室

講演者 黒沼 靖史 (くるぬま やすし)

## 内容

(絵の上手下手、手先の器用さ不問) 「美術・デザイン専門(に勉強したい人)」ではない人にもぜひ受けてほしい授業の体験。講義&ワークショップ。

みんなで力を合わせ新しいアイデアを  
考え出す気持ちづくり  
の時間  
(レクチャー)

4人のグループでの  
アイデア創出の話合い  
の時間  
→ブレインストーミング  
(デザイン思考入門)

短い時間で簡単に、ア  
イデアを見えるように  
形にしてみよう。  
→プロトタイピング  
(デザイン思考入門)

できたデザインを最新  
のデジタル工作機器で  
加工しよう。  
→デジタルアプリケーション  
(STEAM教育体験)

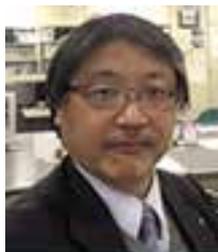
できあがった作品以外  
にこの授業で得られた  
ものって何?  
学びを共有しよう。  
(リフレクション)

## ここに注目!

90分の授業の中に、グループでのアイデア創出フェーズで「デザイン思考入門」、デザインを本物の材料で試作するプロセスで「STEAM教育」を体験。

さらに授業自体が「里山の環境問題解決プロジェクト」となっている現在進行中の美術授業カリキュラムのダイジェスト版の体験を詰め込みました。教室を外部施設とインターネットでつなぎ、最新のICT機器も駆使しますが、受講者の方に伝えたい大切なことは「人のためにモノを作る」プロジェクトの授業の中で起きる、「人や環境につながる」意識の体感をはじめとする幅広い豊かな学びの可能性です。リフレクション(振り返り)では参加者のみなさんの繋がりをお手伝いする試みも用意する予定です。

## 講演者プロフィール



黒沼 靖史

聖徳大学附属女子中学校・高等学校 聖徳大学附属取手聖徳女子中学校・高等学校 美術科教科主任 教諭  
日本アクティブラーニング学会会員 viscuitファシリテータ

四半世紀の間、小学校、中学校、高等学校で図工・美術教育に関わりながら、教科の枠を超えて子供たちに今本当に必要な学びは何か問い続けてきました。広い意味でのデザインの学びに注目し、「どう作るか」より「なぜ・誰のために作るのか」を大切にしています。現在、造形教育だけにとどまらず、「デザイン思考」、「STEAM教育」、「SDGs(国連提唱の持続的開発目標)」など、新しい領域の学びとの融合を試み、微力ながら美術教育の進化の可能性を追究しています。

## 講演者から参加者へのメッセージ

周りの人と協力して、ぜひこの場と時間を楽しんでください。それが一番ですが、もしよろしければこの後に綴る、私の思っていることを頭の片隅にちょっと置いて参加してくださると嬉しいです。

美術の授業で絵が上手になることや立派な作品を作ることができるのは素晴らしいことですが、美術の学びのもっとも大切なことは上手な成果物(作品)よりも、その制作の過程での学びの内容だと私は思っています。

また、唯一の正解のない問いに取り組むことや、人を思いやりお互いの違いを認め合う姿勢など未来を担う子供たちに身につけてほしい力は幾つもあります。これらは教科を超えて、さらに学校の内外問わず学びの場を広げるべきですが、実は美術の授業でできることが結構あるのではないかと私は思っています。

そこで今回は学校での美術の授業、「協働でのデザイン」の授業でこれらの多様な学びを実感してもらえることを目指しました。いかがでしょうか?

