

平成24年度学内教育GPプログラム事業経費 成果報告書

区分	萌芽型
事業名称	ライフ・イノベーション・ワークショップ・プログラム “LIDEE” 生活に新たな価値を創造するイノベーション教育プログラム
取組代表者名 担当者名	* 事業担当者は全員記入してください。 太田裕治, 元岡展久, 松田雄二, 松浦秀治, 仲西正, 大瀧雅寛, 近藤恵

1. 成果の概要

実施した事業の成果について、その具体的内容、意義、重要性等を、当初設定した目的・目標に照らし、3ページ以内で、できるだけ分かりやすく記述すること。必要に応じ、図表を用いても構いません。

事業概要

現在、技術を新しい考え方によって応用したり組み合わせたりすることで、生活の仕組みやものに新たな価値を創造する「イノベーション」がますます重要となってきた。それに伴い、理科系の専門知識を用いながら、創造的に問題解決する能力、新たな社会的価値を創造する能力が社会で求められている。

本プログラムでは、生活や環境に対して新しい価値の創造を目指す、文理融合型、問題解決型の教育を実施する。学生は、イノベーションのプロセスを学ぶため、ワークショップを通じ、具体的かつ総合的なテーマに取り組む。そして人間の行動や生活に対する新たな価値の創造「ライフ・イノベーション」を生み出す過程（アイデアの出し方、デザイン・スキル、プレゼンテーション手法など）を修得する。問題解決型の創造力とともに、科学的知識と表現力を用い、生活に新たな価値を生み出すプロセスに習熟した人材を教育する。

※成果に関しては、別途作成した annual report を添付する。

2. 今後、申請を予定している競争的資金

本経費は、外部の競争的資金等を獲得するための準備経費として助成しました。今後、競争的資金の申請を予定している場合は、資金名を記入してください。

本実施成果に基づき、今後、積極的に外部資金の獲得を目指す。（理数学生応援プロジェクトを狙ったが、今回は公募が見送られたようである。）

LIDEE の24年度25年度の実施を通じて、多くのノウハウが蓄積されつつある。本取組で行ったワークショップはPBL (Project-Based Learning 課題解決型学習)とも共通し、今後、学内からの各種プログラムへの応募に際しベースとなろう。（Leading 大学院 program, 6年制トラック教育高度化プロジェクトなど）



Workshop #2

高齢者の外出を支援する



特別講師
横田幸信氏
東京大学 i.school アシスタント・ディレクター。
ilab Inc. 創業者兼 CEO。イノベーションの実践活動と科学・工学的観点からのコンサルティング事業、および研究活動を行っている。

◆ 概要

テーマ

日本のみならず、先進国が直面する高齢社会において、「高齢者の外出を支援する」ような製品やサービスを創出する。

ゴール

人間中心イノベーションの概念と方法論について、体験を通じて理解を深める。さらに、ワークショップを通じて、イノベーション教育を楽しむ。

◆ 実習内容

○○な私です！

ワークショップ 2 回目は、東京大学 i.school の横田幸信先生をお招きし「高齢者の外出を支援する」をテーマにワークショップを行いました。
まず、4～5 人の受講生とテーブルサポーターとして i.school 出身者 1 名を加えたグループに分かれます。最初にあたらえた課題は、「○○な私です！のように、自分を表すキーワードを入れて自己紹介する。」という i.school 式自己紹介です。グループ内で順番に自己紹介をおこない、3 分間で何周できるか競います。「お昼はうどんでした。」「今日 2 限に遅刻しました。」と次々に自分のことを紹介します。中には 12 周したグループもありました。

Date: 11/2, 11/30
Venue: お茶の水女子大学
Facilitator: 横田幸信 (東京大学) 新隼人 (東京大学)
Assistant: 加藤京子、内田美希、新田かおる
Special Support: 東京大学 i.school 出身者の方々

この写真で、なにか気づくことはありますか？

つぎに受講生に配られたものは、ファシリテーターが巣鴨で撮影してきた高齢者の写真の数々でした。まずは、写真から見いだした「気づき」を次々とポストイットに書き出し貼っていきます。普段は当たり前だと見過ごしていることに目を向け、高齢者を支援するためのヒントを探していきます。

「気づき」を出したところで、次に写真をグループピングし、そのまとまりごとに概念化したタイトルをつけます。同じ写真でもチームによって着眼点が異なっています。チームの視点の違いを知ることで自分の視野が広がります。具体的な場面から抽象的なテーマやコンセプトを収斂させていきます。そして、新たなサービスや製品が対象とする場面、領域（機会領域）を各チームで議論し設定します。

アイデアの強制発想

抽象的なコンセプトから、つぎは具体的な製品やサービスのアイデアを出していきます。ここで、各グループにインスピレーションカードが配られました。そこには「こたつ」「ルンバ」「一輪車」など高齢者の外出には全く関係がないものばかりです。インスピレーションカードと、各チームが設定する機会領域で、類似性を見だし、アイデアを強制発想していきます。

例) 一輪車 ⇒ のりにくい ⇒ 練習必要 ⇒ 上達すると楽しい ⇒ 練習して楽しい車いすの提案
インスピレーションカードから「そのアイデアの何が面白いのか?」「そのアイデアの何が高齢者に活かせるのか?」と繰り返し問い、アイデアを捻り出していきます。高齢者がショッピングカートを引きながら買い物をする場面と「ルンバ」をかけあわせた「後ろをついてくるショッピングカート」やベンチでおしゃべりする場面と「家庭菜園」を組み合わせた「家庭菜園ベンチ」などユニークなアイデアが紹介されていきました。そして、チームメンバーはアイデアのよい点をポストイットで貼っていきます。全員のアイデア紹介が終わったところで、グループとして発表するアイデアを選抜していきます。アイデアが決まったら、よい点を考慮しながらアイデアをブラッシュアップ。具体的なもの、リアリティあるものにつくり込んでいきました。

◆ 成果物

<p>「らくらくカエル」 買い物をしたものをひとつのロッカーにまとめて入れておいてくれるサービス。買ったものを持ち歩かなくていいので、らくらくショッピング。</p>	<p>G 「暮らしのカギ」 鍵もカードも携帯も 1 つの「カギ」に。これを持つだけで暮らしがバリアフリー。若い人と同じように、情報技術を使いこなすための高齢者支援機器。</p>	<p>H 「お出かけコンシェルジュ」 テレビで近隣のイベントをサーチして紹介してくれるサービス。高齢者の外出の動機づくり。</p>
<p>「家庭菜園ベンチ」 高齢者が集まる場所の提供。野菜作りという共通の話題で会話のきっかけにも。</p>	<p>K 「座るときもあったかコート」 おしり部分にクッションが内蔵されているコート。椅子がなくてもどこでも座れて疲れ知らず。</p>	<p>L 「PLUS わん歩計」 GPS やおしゃべり機能のついた万歩計の提案。高齢者が、毎日歩いて、健康増進だけでなく、人とのコミュニケーションを支援する万歩計。</p>



特別講師

田中元子氏
けんちく体操ウーマン1号・
ライター・クリエイティブファ
シリテーター

大西正紀氏
けんちく体操マン2号・編集
者・建築家
mosakiメンバー
「建築とその周辺を豊かに面白
くしたい」をモットーに、建
築物を模写する「けんちく体
操」等を通して、国内外、老
若男女を問わず、建物や街並
みへの意識向上を図っている。

Date:
11/2, 11/30
Venue:
お茶の水女子大学
Facilitator:
太田裕治、元岡展久、
松田雄二
Assistant:
加藤京子、内田美希、
新田かおる
Guest:
長澤夏子（早稲田大学）

◆ 概要

テーマ

子どもたちの生活から、体をつかった遊びが減ってきている。ビデオゲームやコンピューターゲームではない、体を使ったこどもの遊びを考えよう。もの、施設、教材、ゲーム、体験など、自由な発想で提案する。

ゴール

体を使った遊びを体験することや、インタビュー・身の回りの調査から、アイデアを発想するプロセスを学ぶ。具体的な遊びのアイデアをシミュレーションし、リアリティある提案をおこなう。

◆ 実習内容

▶▶ 1日目

特別講師の大西正紀先生、田中元子先生を

13:30 **けんちく体操の体験** お招きし、全員で「けんちく体操」を体験。

「けんちく体操」とは、建物の形を身体でマネをする体操である。プロジェクターに映し出された建物を観察し、即座に自分の身体でその形をマネる。形ができあがった瞬間、建物になりきりじっとする。小さな建物は一人で、複雑で大きな建物は、グループで作り上げる。観察と思考と身体表現によって、建築や造形を学ぶ。



▶▶ 15:00 気づきの抽出

けんちく体操の「ねらい」や、「意義」「発想の原点」など講師の先生にインタビュー。「けんちく体操」から気づきを抽出。遊びのヒントを探る。

▶▶ 16:00 ターゲット、シチュエーション設定

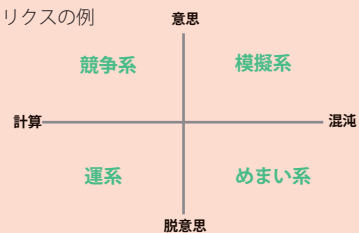
各チームの提案において、ターゲット（対象）や、シチュエーション（機会）を検討



▶▶ 15:40 遊びのマトリクス

遊び要素に対応する軸を設定。マトリクス上に各種遊びをマッピング。

マトリクスの例



▶▶ 15:20

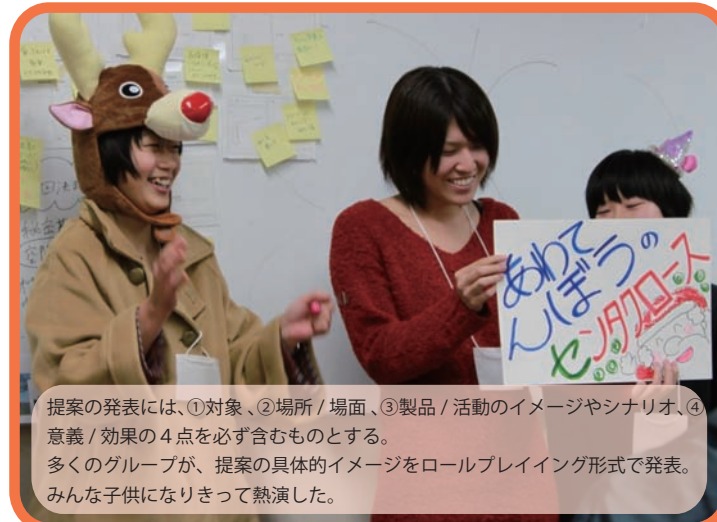
遊び要素にもとづく 遊びのグルーピング

道具や遊びの写真から、「遊び要素」を抽出し、ポストイットに記載、張りまくる。類似した遊びをグルーピングする。



◆ 成果物

▶▶ 15:40 成果発表



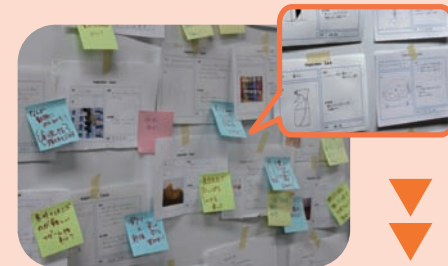
提案の発表には、①対象、②場所/場面、③製品/活動のイメージやシナリオ、④意義/効果の4点を必ず含むものとする。多くのグループが、提案の具体的なイメージをロールプレイング形式で発表。みんな子供になりきって熱演した。

▶▶ 2日目

13:20

成果の共有

身の回りのものから遊び要素を取り出すインスピレーションカードを各自作成（授業前課題）そのインスピレーションカードを各自もちより、チーム内で発表。成果を共有する。



▶▶ 14:10 アイデアの強制発想

身の回りのものの遊び要素に、機会や対象を掛け合わせて、アイデアを広げる。

▶▶ 15:00

遊びの具体化

シミュレーション

誰に提供するか（遊びの対象）。どのような場面か。製品や活動のイメージ、遊びの意義や効果を検討



特別講師

猪野正浩氏

株式会社タニタ広報室室長
タニタ社員食堂、レシピ本を
プロデュース。



内山朋香氏

株式会社タニタ開発部
お茶の水女子大学人間文化創
成科学研究科（博士）。生体電
気インピーダンス、体組成計
などの研究開発業務に従事。

Date:
12/7, 12/14, 12/21
Venue:
お茶の水女子大学
Facilitator:
太田裕治、元岡展久
Assistant:
加藤京子、内田美希、
酒井英里、新田かおる
Guest Critic:
長澤夏子（早稲田大学）
横田幸信（東京大学）

◆ 概要

テーマ

健康に関する「もの」、「こと」をデザインする。インタビュー、調査、観察を行う。それらの結果をグループで検討し、健康に関する具体的な問題についてターゲットをさだめ、その問題の解決をはかる。

ゴール

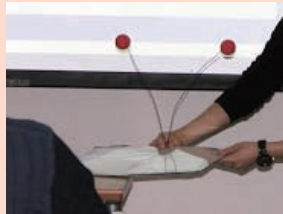
健康に関する「もの」「こと」を具体的にデザインし、最終成果をプレゼンテーションする。提案の際に、必ずデザインした「もの」や「サービス」の実現可能性を追求する。

◆ 実習内容

- 健康に関するデザインを提案するにあたって、タニタ 広報室室長 猪野正浩先生の講演を聴き、デザインのヒントを得る。
- インタビューや観察を通じて、課題を発見し、デザインのターゲットと場面を設定する。
- ブレインストーミング、マインドマップ、強制発想、GROW モデルなどの発想の手法を駆使して、問題解決の方策を検討する。
- プロトタイプのコックアップ、あるいは、サービスのシミュレーションを検討し、アイデアの実現性を追求する。
- プレゼンテーションをおこない、アイデアを有効に人に伝える。



◆ 成果物



iiNE

デスクワーク時に正しい姿勢を保つ姿勢改善器具。折りたたんでどこにでも持っていけることにこだわったデザインになっています。

コメント

紹介 VTR が凝っていて面白かったが、素材についてはもう少し工夫が必要かもしれません。しかしプロトタイプを実際に制作したのは、とても評価できます。

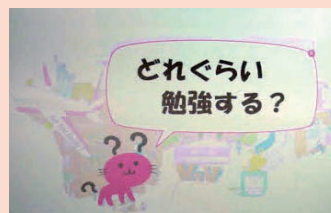
へるすにつき

睡眠、体温、簡易体調項目チェックなどがはいた携帯アプリ。マチキャラがアドバイスをくれます。



コメント

Twitter や外部機器などと同期、連動したら面白いかもしれません。



しゅーぞー

大学生による受験生支援サイト。勉強+息抜きの両方を提供、また連携させることで受験生のモチベーションをサポートします。

コメント

大学生（運営）側のメリットを設けられると良いですね。それもお金という報酬以外だと、素敵です。



G.M.B

“Good Morning Breakfast” 略して G.M.B. 睡眠に着目し、イケメンや美女が温かい朝食を届けてくれることで生活リズムを矯正するというサービスイノベーション。

コメント

コスト面を考えると、店舗型にしたほうが効率的ではないか、自分の健康のためにいくら出せるかといった議論が起こったが、イノベーションが生み出されるようなアイデアは賛否両論が激しく起こるものであり、期待できるのではないのでしょうか。



家楽*美膳

忙しい人への料理素材サポート。“一人分”二着目し、材料や調味料がセットになって移動販売車が来てくれるというもの。

コメント

料理の楽しさを伝えるには OK ですが、自炊を促すにはもう一歩必要かも…？



LIDEE みたいな授業をもっと増やしてほしい!とても楽しかったし、就活中の現在にも役立っている気がする。



イノベーションは、意表をつくようなすごい発想が必要なのではないことがわかった。



日常の見つめ直しが非常に大事で、そこからの課題発見が大変だった。日常の見つめ直しは、どうしても大学生目線になってしまった。

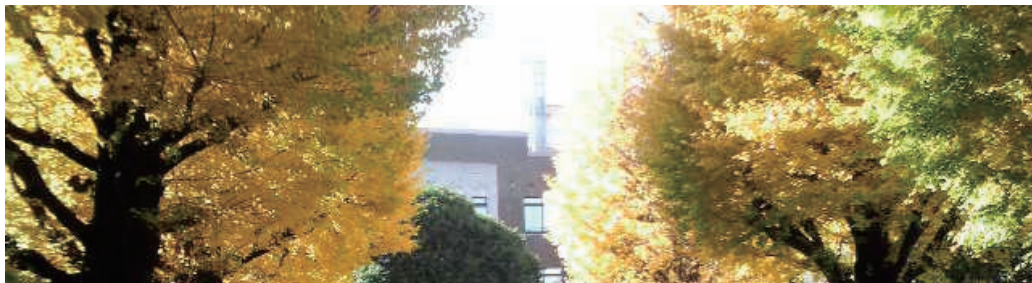
チームで何かを進めていくよい経験になった。常に自分の意見をもつために、こういう授業はとても有意義だった。



授業時間ですべてを準備することを徹底したい。定められた時間で良いモノをつくる、という方が、全グループの条件が統一されるし、負担も軽くなる。



他大学の人と接すると、すごく学ぶことがあると思う。お茶大にはお茶大の傾向があるし、他大学には他大学の色がある。



太田裕治 (お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科教授 LIDEEディレクター)

2012年度にLIDEEを開始しました。実践的なイノベーションを中心に据えた参加者主体の体験型授業スタイルは新鮮であり、熱のこもった毎回のワークショップを通じて、学生、教員ともども知的興奮を味わえたと思います。

外部からおよびした特別講師の皆様、また、経費援助を頂きました本学関係者に深く感謝致します。2013年度も規模を拡大して実施します。どうぞご期待下さい。



◆ 2013年度プログラム

LIDEEは、2013年度さらにパワーアップして、実施されます!

■ 多彩なワークショップ

生活科学部人間・環境科学科、文教育学部人文科学科地理学コース、芸術・表現行動学科舞踊教育学コース、理学部情報科学科の共同企画により、より多彩なワークショップを展開します。

「お茶大グッズのデザイン」「スポーツを科学する」「印刷物の未来」「生活コンピューティング」「サバイバル・シミュレーション」といったワークショップを企画中です。

■ 多様な学生が参加

文教育学部、理学部、生活科学部のどの学科の学生でも参加できます。また、1年生から4年生までの学年でも履修できます。新しい出会いがあるかもしれません。

■ 刺激的なゲスト講師の招聘

外部の専門家をお招きして、さらに刺激的な講義を企画します。



2012年度LIDEEポスター

◆ 履修の方法

4月下旬にガイダンスを行います(日程は、webページ <http://www.eng.ocha.ac.jp/> ならびに掲示板へのポスターで告知)。履修希望者は必ずガイダンスを受講してください。定員数をオーバーした場合は、できるだけ多様な学生が集まるよう、セレクションを行います。ご了承ください。2013年度に履修できなくても、2014年度以降も続きます! なお、どの学部の学生も、履修登録の科目名は、以下のようになります。

2013年度入学生は、人間・環境科学科『環境総合演習』

2012年度以前の入学生は、人間・環境科学科『人間環境科学特別講義』

◆ 問合せ Information

ワークショップに関する情報は、お茶の水女子大学、人間・環境科学科のホームページに掲載いたします。<http://www.eng.ocha.ac.jp/> にアクセスし、LIDEEのページにアクセスしてください。

LIDEEは、大学内の活動にとどまるものではありません。当プログラムは、産学連携の試みでもあります。ワークショップにご協力いただける企業、団体等、ございましたら、下記連絡先までご連絡ください。

連絡先

112-8610 東京都文京区大塚 2-1-1 お茶の水女子大学 総合研究棟 8階 802室 LIDEE 事務局
mail : ohta.yuji@ocha.ac.jp <http://www.eng.ocha.ac.jp/>