

平成 25 年度 学内教育 G P プログラム事業経費計画書（萌芽型）

事業名称	生活に新たな価値を創造するワークショップ・プログラム 総合型問題解決教育プログラム“LIDEE”
取組代表者名 担当者名	太田裕治（人間・環境科学科長） 人間・環境科学科：松浦秀治、仲西正、大瀧雅寛、元岡展久、松田雄二、近藤恵 人文科学科地理学コース：宮澤仁、水野勲、長谷川直子 芸術・表現行動学科舞踊教育学コース：新名謙二 情報科学科：椎尾一郎、伊藤貴之
事業内容	<p>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。プログラム参加学生は、ワークショップを通じて、具体的かつ総合的なテーマに取り組み、イノベーションを創出するプロセスを学ぶ。すなわち、人間の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）を修得することがねらいである。問題解決のための創造力とともに、科学的知識と表現力を有し、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育成する。</p> <p><大学全体の波及効果> 本プログラムは、幅広い分野の学生・専門家との共同作業を通じ、分野を横断した発想力や知識を統合した問題解決能力を涵養させるプログラムである。したがって、多様な学生の参加と、専門分野の多様な教員による指導が鍵となる。そのため本プログラムは、広く全学的に、人間・環境科学科、人文科学科地理コース、芸術・表現行動学科舞踊教育学コース、ならびに情報科学科の教員による共同での企画運用とする。それにより、専門分野や学年等について、多様な学生から受講生を選抜するとともに、共同ワークショップを通じ、発想力のみならず、プロジェクトの実践力や説明力も同時に習得するプログラムとする。さらに、専門分野を横断した共同プロジェクトに発展する可能性をもった課題をワークショップテーマとして取り上げることで、学内共同研究に発展する効果も狙う。</p> <p><支援期間後の見通し> 本年度学内教育 GP の支援を受け、既に LIDEE を実施している。全学から参加者を得ており、現時点で 4 回のワークショップを終えた。本学に従来ないスタイルの科目であり、参加者には概ね好印象をもって受け止められている。学外見学者（本学 OG）もある。次年度は、人間・環境科学強化プログラム内に、LIDEE 専用の新規科目「環境総合演習」を起こす。 支援期間以後（H26 以降）についても継続実施を計画するが、一方で、本年度のワークショップ運営を通じて、企画運営負担が課題として挙げられている。すなわち、事前準備や外部講師の手配などは相当量の負担となることが明らかとなり、ワークショップすべてを一学科（人・環）で単独運営することには限界があることが分かった。そのため、支援期間以降は、複数学科間での共同企画として実行することを考えた。このことは、教員負担の軽減であると同時に、教員サイドの多様性担保（すなわち、ワークショップテーマの多様性）にもつながり効果的と考える。従って、H25 は（支援を受けて）共同運営体制を確立しグループワークテーマをパッケージ化するとともに、H26 以降（支援後）はその体制・テーマに則って継続活動することを目指す。</p> <p><外部資金への申請状況（結果とその評価）> LIDEE の活動内容をベースに、平成 24 年度「理数学生育成支援事業」に、「ライフイノベーションをリードする課題解決型理系女性の育成」として生活科学部か</p>

ら申請を行った。結果は残念ながら不採択であった。ライフ・イノベーションは今後もキーワードであり、類似プログラムには積極的に応募する考えである。実際に課題解決ワークショップ型プログラムは多くの大学（大学院）で進行中である。東京大学 i.school、京都大学（思修館）、大阪大学（超域イノベーション）など。本学においても、これまでの研究教育資産を生かしたユニークな提案が十分に可能と考える。

上記に加えて、本年度博士課程教育リーディングプログラムの叩き台として、本申請を取り入れた提案を行った（生活関連課題解決のための女性研究者の育成～複雑系人工物システムのデザイン）。すなわち、生活関連分野における、「課題解決型」研究開発手法を、博士前期・後期課程を通じた一貫教育プログラムとして提案した。この提案においては、女性研究者が進出しやすい新たな研究分野を開拓するため、生活科学と工学を融合させた複数のラボ群を設けたうえで、それらのラボ群を一体的に運営することを考えた。これは、多様な学生が共同でプロジェクトに取り組むことで、相互に影響をあたえつつ切磋琢磨し、新しいイノベーションの創造に向かわせるという、まさに今回の提案と同様の試みであった。

平成 24 年度 学内教育 G P プログラム事業の進捗状況と今後の事業計画（萌芽型）

取組代表者 太田裕治

事業名称	生活に新たな価値を創造するワークショッププログラム 総合型問題解決教育プログラム “LIDEE”
現在の進捗状況	<p>上記事業は、平成 24 年度、学内教育 G P プログラム事業の支援を受け、現在進行中である。全 7 回のワークショップ・プログラムを企画し、申請現時点で第 4 回まで終了した。以下に進捗状況を記す。また、これまでに作成したレポートを添付する（参考資料①）。</p> <p>第 1 回 10 月 19 日 WS_0: 『お茶の水女子大学の魅力をつたえる』（ガイダンスならびにワークショップ）ブレインストーミングの方法、アイデアのまとめ方などを学んだ。</p> <p>第 2 回 10 月 26 日 WS_1: 『高齢者の外出を支援する』 横田幸信氏（東京大学 i-school）を招待講師として、上記テーマにて、1 日ワークショップを開催した。ワークショップのプロセスを中心に学んだ。</p> <p>第 3 回 11 月 2 日 WS_2: 『子どもの遊び（1 回目）』 「けんちく体操」の大西正紀氏、田中元子氏を招待講師として、「けんちく体操」の WS を行った。インタビューや自らの経験を通じて創造のヒントを見つけ出すことをねらいとした。次回 WS のためのフィールド調査課題がだされた。</p> <p>第 4 回 11 月 30 日 WS_2: 『子どもの遊び（2 回目）』 前回課題であるフィールド調査によるインスピレーションカードを題材として作業を行った。また、体を使った（ビデオやコンピュータゲームではない）こどもの遊びの提案を行った。</p> <p>第 5 回 12 月 7 日 WS_3: 『健康をデザインする（1 回目）』 株式会社タニタより特別講師を招き、新しい健康サービスや施設、あるいは製品開発のプロセスを聴講する。講演を聴きディスカッションを行うとともに、グループで健康のためのアイデアを発想することがねらいである。</p> <p>第 6 回 12 月 14 日 WS_3: 『健康をデザインする（2 回目）』 各グループの最終目標（もの、サービス、施設など）をヴィジュアルライズし、モックアップを作成する。プレゼンテーションの戦略を検討する。</p> <p>第 7 回 12 月 21 日 WS_3: 『健康をデザインする（3 回目）』 講評会ならびに学びの説明（何を学んだのか、学びはどのように役立つのか）。受講者は全回の報告書を作成する。</p> <p>（第 4 回終了時点での）平均的参加人数は、人間・環境科学科学生 24 名、他学部他学科学生（院生）2, 3 名の状況であった。「共同作業」の「ワークショップ」によって、具体的な課題に対する「総合的な視点での解決策を提案」することが求められるこのプログラムは、目新しくもあり、学生の積極的な参加を促し受講者には好評である。加えて、毎回平均 2 名の TA（大学院生）も参加し、積極的に WS のファシリテーターとして準備や学生指導に携わっている。研究面で優れた発想を得ることのみならず、就職・教職に対してもよい経験となることから、TA に対する良い教育機会として機能していると判断できる。</p>

今後の事業計画

LIDEE プログラムの現在の課題として多様性の低さが指摘できる。すなわち、本プログラムは全学部生（院生）を対象とし企画設定されているが、参加の中心は人間・環境科学科の学生である。そのため、グループワークの到達点は互いに類似する傾向にある。さらに、ワークショップ全体を企画担当する教員が人間・環境科学科教員に限られているため（適宜外部専門家を招聘してはいるが）、テーマの広がりとは十分とは言えない。

したがって、来年度は、
○他学部他学科から、より多数の学生の参加を促し、グループワークの多様性を担保する。
○同様に、視点・課題・指導についても多様性を担保するため、教員や外部講師含めて様々な分野から企画参加できるプログラムとする。
の2点を目標とする。

具体計画を以下に記す。
○現在、人間・環境科学科の教員のみで企画運営している本プログラムを、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、情報科学科の教員をふくめた共同企画・運営体制とする。

(テーマ例)

- 人間・環境科学科：『新しいお茶大グッズをつくる』（生協、広報等との共同企画）
- 人間・環境科学科：『福祉用具をつくる』（リハビリテーションセンターやメーカーなどと共同で、障害者向けの新しい生活支援装置をつくる）
- 地理学コース：『サバイバルシミュレーションの作成と実践』
- 舞踊教育学コース：『スポーツ指導に科学を生かす』（スポーツ・スキルの指導において適切なフィードバックを選択することの重要性について、具体的なスキル獲得課題の実践を通じて体験する。）
- 情報科学科：『生活コンピューティング』（生活の中にコンピュータ、センサ、ネットワークを組み込む事で、生活に新たな価値を付加する装置、アプリケーション、サービスを提案する。）
- 情報科学科：『生活に密着したコンテンツ選択』（生活環境や感性に適合した音楽やファッションの推薦、コンピュータ画面上での仮想3次元環境の構築などを通して、日常生活をより心豊かにする。）
- 多様な専門分野の学生の参加を促すために、広くプログラム情報の告知に務める。
- 新規授業科目「環境総合演習」を起し履修者には単位を与える。（現在は本プログラムが独立した授業科目とはなっていない。）
- ものづくりを志向するテーマでは、より実践的な開発センスを養成することをねらい、3Dプリンタ（既存設備、参考資料添付②）を活用したモックアップモデル製作を組み込む。
- テーマごとに適切な大学院生 TA を学内から選び、グループワークのファシリテータとして活用する。

なお、参加希望者が多数の場合には、WS では十分な指導ができないこと、また、ファシリテーションの事前準備に担当教員の負担が大きいことなどから（参加者のモチベーションを維持するためにも）、履修生の選抜方法について検討する。