

## 事業報告

### デザイン思考プログラム

#### 1 事業の目的

不安定で、予測不能な現代社会において、自ら考え、価値を創造する人材を育てる教育プログラムのひとつとして「デザイン思考」が注目されている。一つではない答えを導くために、様々な情報を探り、課題に気づき、解決策をひらめき、つくって試すという、一連の思考のプロセスを実践することによって、子どもたちの新しい学びの場を図書館で提供していくための施行事業を行う。

#### 2 事業実施概要

##### (1)事業名

デザイン思考プログラム「水風船チャレンジ」

##### (2)実施事業の目的

答えが1つではない問いに「作って、試して、改良して」を繰り返す、デザイン思考をベースとしたプログラムを通じて、デザイン思考の中でも重要な試行錯誤するプロセスを体感し、創造力を育む。今回は、身近にあるものを使って、上から落下する水風船を割れずにキャッチする道具をデザインした。

##### (3)実施概要

- ① 実施日時：令和3年7月31日（土）9:00～12:00
- ② 会場：野口ふれあい交流センター
- ③ 主催：別府市教育部教育政策課
- ④ 運営企画：株式会社オープン・エー、株式会社キュリオスクール
- ⑤ 対象者：小学3年生～6年生、20名

(4) 実施状況



アイスブレイクのマシュマロ・チャレンジ



個人に分かれて水風船をキャッチする道具を制作



水風船が割れないように工夫それぞれ工夫



試作ができれば低い高さから水風船を落として試す



工夫した点を発表する



高いところから水風船をキャッチする



集合写真

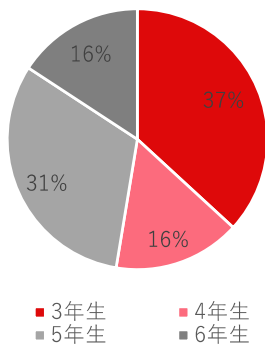


チームで難しかったことや課題を共有する

### 3 事業実施結果

#### (1) 子どもたちへのアンケート (n=19)

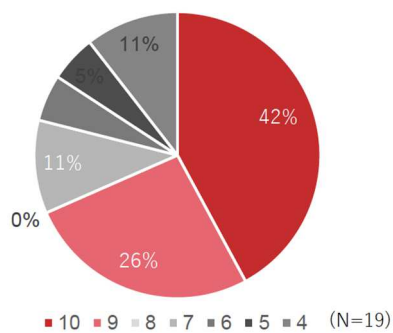
##### 1. 何年生ですか？



- ・ 小学3年生5年生が多めだが、学年はちょうどばらついた。
- ・ 学年に関わらず、参加しやすいプログラムだと考えられる。

##### 2. 今日のイベントは満足しましたか？

ワークショップの満足度



- ・ 満足度の評価は二極化しているが、参加者の7割は満足度が9~10点と高い評価をしており、満足度は高い。
- ・ 一方、割れてしまったことで満足度を下げている参加者もいる。

→3の回答より、「失敗=よくない」ことではなく、次に活かして試行錯誤していくことが大事であるということ体感する場を多く用意する必要がある。

### 3. なぜそう思いましたか？

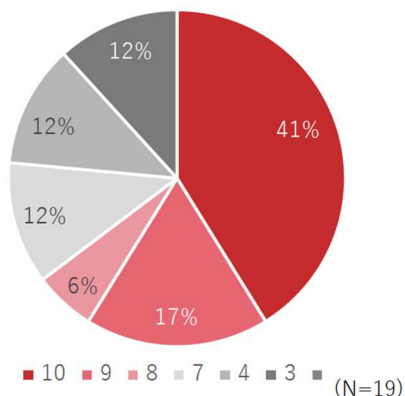
【満足度を高く感じた人の回答】 ※回答の一部は読みやすいように編集

- ・ マシュマロ・チャレンジは難しかったけど、水風船はたくさん考えられたからです。
- ・ 試行錯誤を繰り返して、なぜだろう？どうしよう？などの考えを持つことができたからです。
- ・ 思ったより作るのは難しくて楽しかった。
- ・ 水風船チャレンジで割れずにキャッチすることができたから。
- ・ ちょっと失敗したりしたから。
- ・ 先生がよかった。
- ・ 水風船をキャッチできなかったから。

【満足度を低く感じた人の回答】

- ・ 2階から落としたりしたら割れたけど、大人の背丈からやったら割れなかった。

### 4. 今後も参加したいですか？



- ・ 参加したいという回答が多いが、テーマがあまり好きではないという参加者もいる。
- 企画の目的である「試行錯誤の姿勢を育む」という観点では十分な成果が見られる。
- ・ 一方、今回のようなイベントでは、親に勧められて参加した可能性のある子どもの満足度は低くなりがちである。そのため子ども自身が参加したいと思えるテーマ設定が重要となる。

### 5. なぜそう思いましたか。

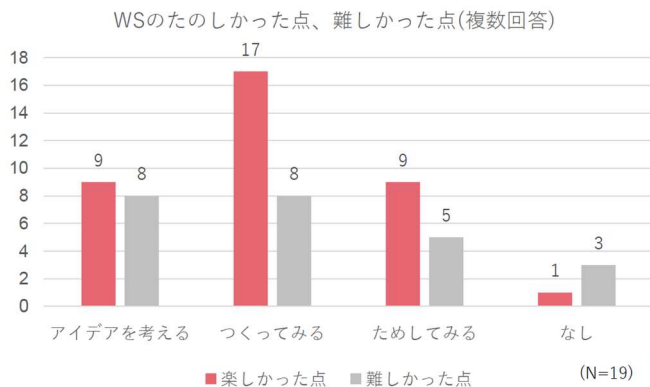
【参加したいと答えた人の回答】 ※回答の一部は読みやすいように編集

- ・ 今回間違えたことを直したいからです。
- ・ 達成感がでてうれしかったり、楽しかったからです。
- ・ 一人一人に真剣に話してくれるから。
- ・ つくって成功していきたいと思った。
- ・ 次は 2 階から落ちても割れないように作ってみたいから。

【あまり参加したくないと答えた人の回答】

- ・ こういうイベントがあまり好きじゃないから。
- ・ あまり好きではなかったから。

6.7. 今日のイベントでは何が楽しかった／むずかしかったですか。



・「つくってみる」ステップに対して楽しかったと評価をしている人が多い。

→プロトタイプ（試作品）をつくってすぐに水風船を落として繰り返し試せるという環境を用意できたことで、参加者は試行錯誤を楽しむことができた。

・「アイデアを考える」「ためしてみる」ことは、難しく感じている参加者もいるものの、楽しむことができていた参加者の方が多い。

→日常的に試行錯誤する経験を繰り返す場を用意することで、参加者が難しく感じた点についてはより緩和していくことができると考える。

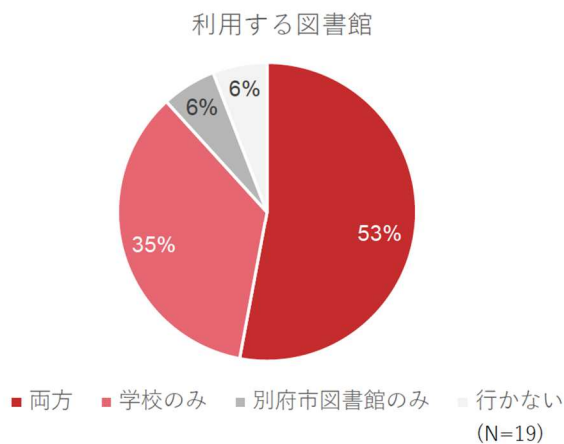
8. 同じようなイベントがあったら「こんなことやりたい!」「やってほしい!」と思うことを教えてください

- ・なぜ水風船は割れてしまうのかをやってほしいです。
- ・窓はどうやってつくられているか?
- ・ティラノザウルスをつくってみたい。
- ・ロボットを自分で作ってみたい!

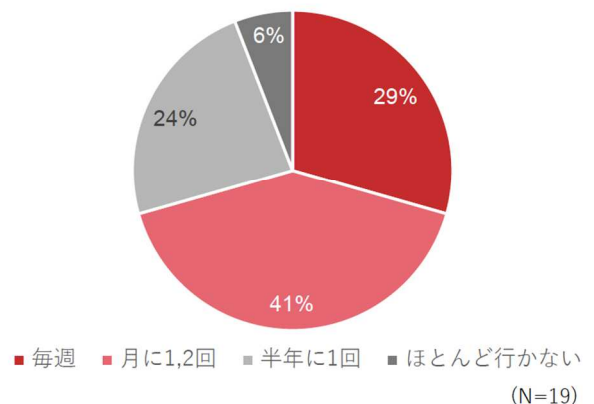
・何かをつくってみたい、なぜ? どうやって?を知りたいという意見が多い。

9. 学校の図書館や別府市図書館に行きますか?

10. 図書館に行く回数を教えてください。



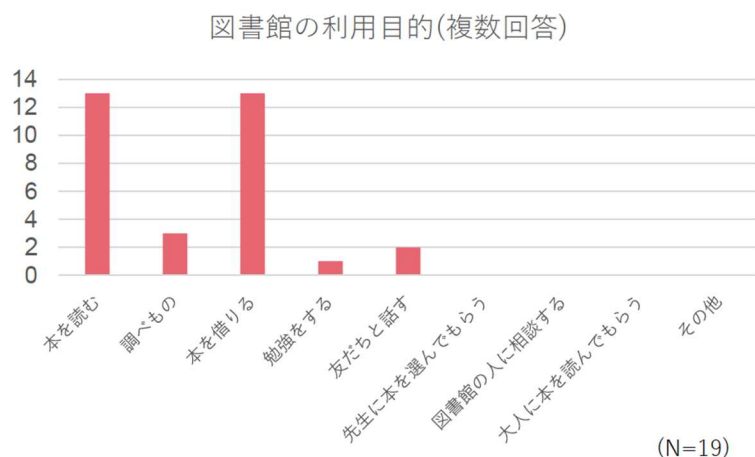
図書館の利用頻度（学校、市を区別しない）



・学校の図書館を利用している参加者は多い一方で、別府市の図書館を利用している参加者はやや少ない。  
 ・毎週、月1,2回利用している人が7割と、頻度は高い。

→新しい学びの場として、デザイン思考プログラムを実施する相性は良いと考える。

11. 図書館には何をしに行きますか？



- ・本を読む、もしくは本を借りるとい  
う利用目的がほとんど。
- 図書館の役割（本を読む・借りる以  
外の選書やレファレンス等のサービ  
ス等）に対する利用目的がない。
- ・今後、子どもたちにとって新たな情  
報を得る場、また新しい学びの場と  
して機能を訴求していくことが求め  
られる。

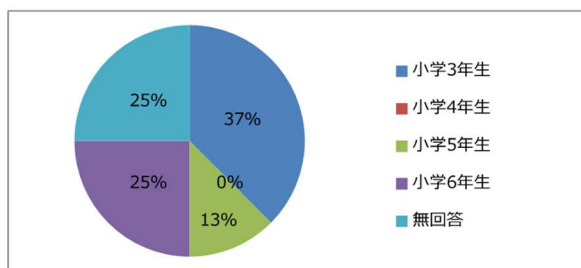
12. 図書館に何ができたら行きたくなくなりますか？自由にアイデアを書いてください。

- ・自分の家で本が今借りられているかわかったらいいと思います。
- ・スタンプカードのようなもので、たまると本がもらえるなどごほうびがあるといきたい。
- ・イベント
- ・考えた本がすぐ読める。
- ・いろんなことに使えるスペースがある。
- ・イスとなるものがいろんなもの！
- ・動いたりするところ
- ・プロジェクションマッピング
- ・あそべる。

## (2) 保護者へのアンケート (n=7)

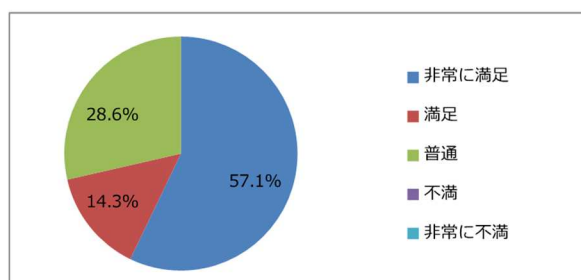
1. 参加されたお子さんの学年を教えてください。

項目	回答数	%
小学3年生	3	37.5%
小学4年生	0	0.0%
小学5年生	1	12.5%
小学6年生	2	25.0%
無回答	2	25.0%
小計	8	100.0%



2. 保護者の立場から本日のプログラムの満足度について、お聞かせください。

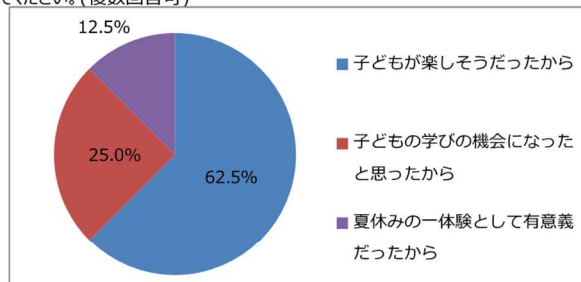
項目	回答数	%
非常に満足	4	57.1%
満足	1	14.3%
普通	2	28.6%
不満	0	0.0%
非常に不満	0	0.0%
小計	7	100.0%



・「非常に満足」「満足」が7割を超えた。

3. 【2の質問で「非常に満足」「満足」と答えた方】回答の理由について教えてください。(複数回答可)

項目	回答数	%
子どもが楽しそうだったから	5	62.5%
子どもの学びの機会になったと思ったから	2	25.0%
他の子と仲良くなるきっかけになったと思ったから	0	0.0%
夏休みの一体験として有意義だったから	1	12.5%
小計	8	100.0%



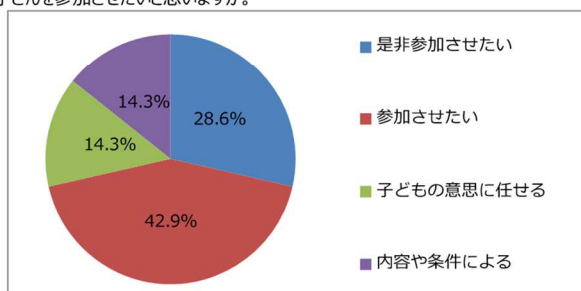
・「子どもが楽しそうだったから」と答える保護者が6割を超えた。子どもの反応が保護者の満足度につながる。

4. 【2の質問で「非常に不満」「不満」と答えた方】回答の理由について教えてください。(複数回答可)

・回答者なし

5. 図書館内に、創造力を育むことを目的とした講座やプログラムがあれば、お子さんを参加させたいと思いますか。

項目	回答数	%
是非参加させたい	2	28.6%
参加させたい	3	42.9%
子どもの意思に任せる	1	14.3%
内容や条件による	1	14.3%
小計	7	100.0%

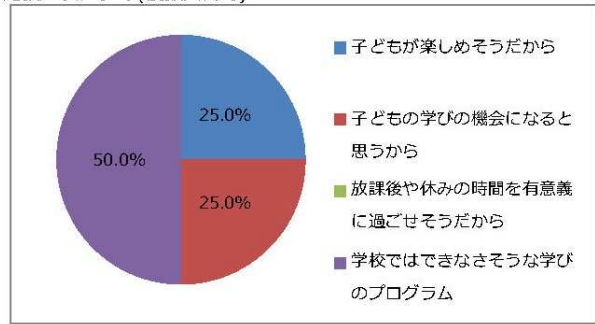


・「是非参加させたい」「参加させたい」が7割を超えた。こうしたプログラムがあれば子どもや子育て世代が図書館を訪れるきっかけにつながる

6. 【5の質問で「是非参加させたい」「参加させたい」と答えた方】回答の理由を教えてください。(複数回答可)

項目	回答数	%
子どもが楽しめそうだから	2	25.0%
子どもの学びの機会になると思うから	2	25.0%
放課後や休みの時間を有意義に過ごせそうだから	0	0.0%
学校ではできなさそうな学びのプログラム	4	50.0%
小計	8	100.0%

・子どもが楽しめそうなプログラムや「学校ではできない学び」が参加動機になることがわかった。



7. 【5の質問で「内容や条件による」と答えた方】子どもを参加させたいと思う要件を教えてください。(複数回答可)

・プログラムの内容 (1名)

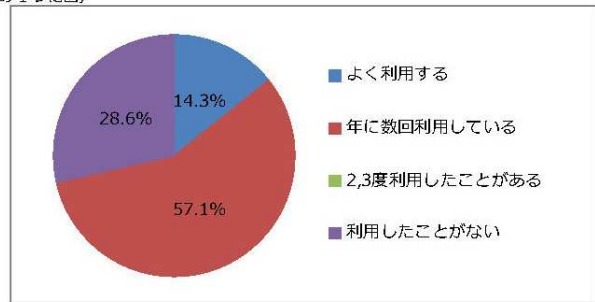
8. 【5の質問で「参加させようと思わない」と答えた方】回答の理由について教えてください。(複数回答可)

・回答者なし

9. あなたご自身は現在、別府市の図書館を利用していますか？(該当項目の1つに☑)

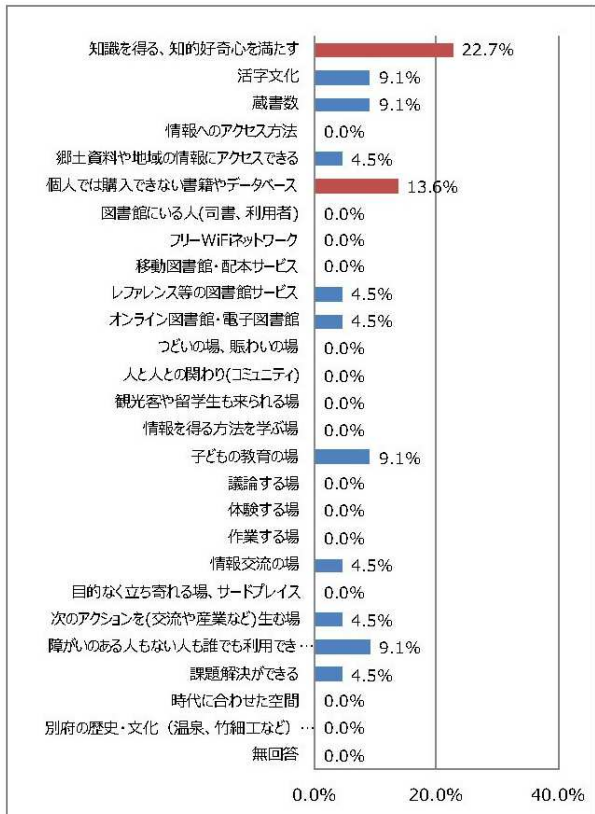
項目	回答数	%
よく利用する	1	14.3%
年に数回利用している	4	57.1%
2,3度利用したことがある	0	0.0%
利用したことがない	2	28.6%
小計	7	100.0%

・「年に数回利用している」が半数以上となった一方で、「利用したことがない」が3割弱いる。



10. あなたご自身が新しい時代に公共図書館に求めるものは何ですか。(該当項目に☑、複数回答可)

項目	回答数	%
知識を得る、知的好奇心を満たす	5	22.7%
活字文化	2	9.1%
蔵書数	2	9.1%
情報へのアクセス方法	0	0.0%
郷土資料や地域の情報にアクセスできる	1	4.5%
個人では購入できない書籍やデータベース	3	13.6%
図書館にいる人(司書、利用者)	0	0.0%
フリーWiFiネットワーク	0	0.0%
移動図書館・配本サービス	0	0.0%
レファレンス等の図書館サービス	1	4.5%
オンライン図書館・電子図書館	1	4.5%
つどいの場、賑わいの場	0	0.0%
人と人との関わり(コミュニティ)	0	0.0%
観光客や留学生も来られる場	0	0.0%
情報を得る方法を学ぶ場	0	0.0%
子どもの教育の場	2	9.1%
議論する場	0	0.0%
体験する場	0	0.0%
作業する場	0	0.0%
情報交流の場	1	4.5%
目的なく立ち寄れる場、サードプレイス	0	0.0%
次のアクションを(交流や産業など)生む場	1	4.5%
障がいのある人もない人も誰でも利用できる場	2	9.1%
課題解決ができる	1	4.5%
時代に合わせた空間	0	0.0%
別府の歴史・文化(温泉、竹細工など)がわかる	0	0.0%
無回答	0	0.0%
回答者数	22	100.0%

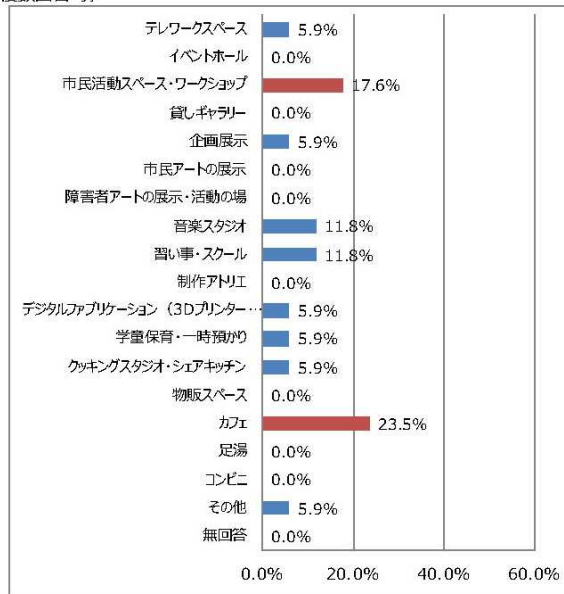


・「知識を得る、知的好奇心を満たす」「個人では購入できない書籍やデータベース」を期待する人が多い。



1 1. 図書館にどのような機能があれば利用したいですか？（該当項目に☑、複数回答可）

項目	回答数	%
テレワークスペース	1	5.9%
イベントホール	0	0.0%
市民活動スペース・ワークショップ	3	17.6%
貸しギャラリー	0	0.0%
企画展示	1	5.9%
市民アートの展示	0	0.0%
障害者アートの展示・活動の場	0	0.0%
音楽スタジオ	2	11.8%
習い事・スクール	2	11.8%
制作アトリエ	0	0.0%
デジタルファブリケーション（3Dプリンターなど）	1	5.9%
学童保育・一時預かり	1	5.9%
クッキングスタジオ・シェアキッチン	1	5.9%
物販スペース	0	0.0%
カフェ	4	23.5%
足湯	0	0.0%
コンビニ	0	0.0%
その他	1	5.9%
無回答	0	0.0%
回答者数	17	100.0%



・「市民活動スペース・ワークショップ」など活動の場や、「カフェ」など目的なく訪ねることができるスペースを望む声が多い。「習い事・スクール」「音楽スタジオ」を望む声がある。

1 2. その他、本プログラムや新図書館整備事業に対するご意見等、ご自由にご記入ください。

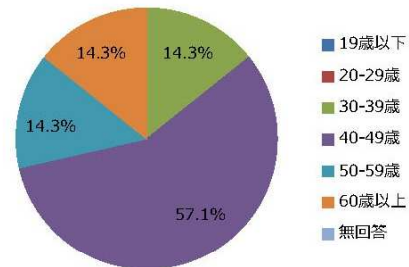
・子供が楽しそうで良かったです。工作は元々好きなようでしたが、キャッチするという目標があることで、より意欲的にやれたみたいです。スタッフの若い方達が子供達との関わり方が上手だなあと感じました。両親ともにサービス業(シフト制)の為、講座のチラシを早めに配ってくれると助かります。行きたいワークショップがあっても、送迎ができずにあきらめることがあるので...

・蔵書数が多いと嬉しいです。

・スタッフの方々が子どもたちによりそって、いきとどいてるなと感じた。

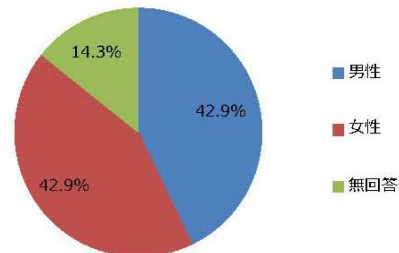
1 3. あなたの年齢・性別・居住地を教えてください。（該当項目の1つに☑）  
保護者の年齢

項目	回答数	%
19歳以下	0	0.0%
20-29歳	0	0.0%
30-39歳	1	14.3%
40-49歳	4	57.1%
50-59歳	1	14.3%
60歳以上	1	14.3%
無回答	0	0.0%
小計	7	100.0%



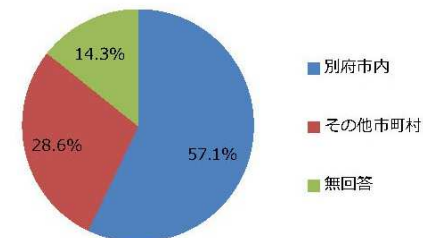
性別

項目	回答数	%
男性	3	42.9%
女性	3	42.9%
無回答	1	14.3%
小計	7	100.0%



住所

項目	回答数	%
別府市内	4	57.1%
その他市町村	2	28.6%
無回答	1	14.3%
小計	7	100.0%



### (3) 今後の検討課題

デザイン思考プログラムの実施やアンケート結果などを踏まえ、今後の検討課題を下記にまとめる。

これまで経験したことのない課題や社会変化の中で、子どもたちはますます自ら課題を見つけ、答えを生み出していかなければならない状況に置かれている。答えがひとつではない課題に対して、自ら調べ、アイデアを考え、つくり試すことで答えを導いていくことは、社会においても日常的に求められている。こうした学びの場が、子どもたちの生きていく力を育んでいくと感じられるプログラムであった。

「つくる」ことは楽しく、「アイデアを考える」「試す」ことには楽しさと同時に難しいと感じる子どもたちも多かった。なかなか自ら考えて試すという経験がないため、難しいと感じたのではないかと考える。また、「次はこうしたい」といった振り返りや課題発見、「なぜ割れるのかを知りたい」といった疑問や探究心が生まれており、それらが次へのチャレンジ、新たなアイデアの創造を生んでいくことにつながった。これが連鎖していくことで、自ら課題を見つけ解決していく人材を育てることができるのではないかと考える。学年、年齢に関わらず、また子どもに限らず、こうした試行錯誤のプロセスを教える場が図書館にあることで、さらに豊かな創造力やチャレンジ欲を育む教育環境や人材を生んでいくことができる。

また、発表時やグループワークの際に、どこを工夫したかやなぜそうしたかを他者に伝えられる子どもは少ないと感じた。自らの感覚や行動理由を言語化して伝えるという場や経験がまだまだ少ないことが理由ではないかと考えられる。こうしたコミュニケーション力やプレゼンテーション力を養う場として、図書館の役割や学びの場づくりも必要ではないかと考える。