

高校における情報デザイン教育のための冊子制作

Designing Booklet for Information Design Educators at High School

上平崇仁[‡]

Takahito KAMIHIRA[‡]

[†] 専修大学 ネットワーク情報学部

[†] School of Network and Information, Senshu University

要旨:

2021年以降全面実施される新学習指導要領において必修となる情報Ⅰでは、「コミュニケーションと情報デザイン」が学習領域の柱の一つとして位置づけられている。しかしながら、中等教育の中でデザインをどのように扱うのかはまだ活発に検討されておらず、スムーズに授業を始めることは困難が予想される。教育者もまたデザインの学習者であり、教員自身が広くデザインを学ぶ意義を知ることができる入門的な資料を作る必要がある。そこで筆者は高校生向けのデザイン教育にむけた教材の試案と、それらをまとめた冊子制作を行った。本稿ではそのデザインのプロセスについて報告する。

Abstract:

This paper discusses about contents design for information design educators at high school. This booklet contains a lecture and five educational materials for high school students.

It is necessary to make introductory materials that can learn the meaning of DESIGN for the educators who are also design learner. About 200 booklets were distributed to educators, educational administrators, and researchers. We concluded that it became meaningful as a prototype for dialogue.

1 : はじめに

未来の社会の方向性が変わりつつある現在、戦後の製造業中心に発展してきた我が国の産業だけでなく、その人材育成を支えてきた学校教育のあり方を問い直していくことは喫緊の課題である。これを反映して、2018年3月に告示された新学習指導要領においては、高等学校における情報科目の授業構成の大幅な変更が行われた[1]。具体的には、1年生の履修が想定された情報Ⅰ(必修)において、「コンピュータとプログラミング」「情報通信ネットワークとデータの活用」などと並列して「コミュニケーションと情報デザイン」が学習の柱として追加されることになった。さらには課題研究においては、「情報Ⅰと情報Ⅱで身に付けた資質・能力を総合的に活用し、情報と情報技術を活用して問題を発見・解決する活動を通して、新たな価値の創造を目指し、情報と情報技術を適切かつ効果的に活用する資質・能力を高めることができる」という目標が設定されることになった。

これまで、不確実な解に挑む創造性の育成よりも明確な解を持つ実学を志向してきた我が国の教育において、部分的に

せよすべての高校生がデザインを学ぶことになるという今回の指導要領の改訂は、極めて大きな変化である。今後の日本において新しい産業や公共社会を生み出していくためには、本当の意味でのデザインの考え方を学び、力を発揮できる人材を多く育てることが重要であり、さらにそのための文化的な土壌をつくっていくことが必要とされる。しかしながら、中等教育の中でデザインをどのように考えていくのかについては、まだ活発に検討されているとは言い難い。そして導入される予定の情報デザインという概念は、定義や学習範囲も明確でないという長年の問題を抱えており、2021年の全面実施以後、デザインの初学者である教員によってスムーズに授業を始めることは困難が予想される。そこで、生徒の前に教員自身がまずは広くデザインを学ぶ意義を知ることができる入門的な資料を作る必要があると考えられる。本稿では、筆者らがおこなった2017~2018年度に高校生向けのデザイン教育にむけた試案と、それをまとめた冊子制作についての取り組みを報告する。

2. 「情報デザイン」再考

2-1 学びのプロトタイプとしての冊子

共に何かを始めるために対話する際のセオリーとして、何も無いところからゼロベースで話を始めるよりも、まずは「たたき台」を用意することは重要である。開かれた試作品があることによって、多くの人の視点や考え方を集め、さまざまな角度からのアイデアを生むことができる。そこで筆者の手持ちの情報をまとめ、学びをつくるためのプロトタイプとして位置づけることから出発することにした。

2-2 情報デザインの経緯

今回の改訂で組み込まれる「情報デザイン」については、これまで本国において 20 年ほどの歴史が存在する。いくつかの教育機関では相応の実践の蓄積があり、筆者は幸いにもその草創期から立ち会い、問題意識や実践内容の移り変わりを間近に観察することができた。その中で長年、研究者間でしばしば議論になっていたことは、情報デザインという概念の中心の無さである。

まず、この情報デザインという領域が成立したおおまかな経緯を解説しておきたい。90年代に入ってコンピュータとインターネットが一般の人々の生活に浸透してくるようになり、様々な新しいメディアが生まれはじめた。その中で従来の『プロダクト』や『グラフィック』という言葉では扱うことができない新たな領域をデザインする必要がある、注目されるようになった。例えば、ウェブサイトは紙のような静止したものとしてではなく、特定の文脈の中にある人々が情報を探し、操作して目的を達成していくあいだにある動的なプロセスを考える必要がある。それら問題意識に先行する事例として影響を与えたのが、コンピュータの操作を人間の側のわかりやすさに近づけようとするヒューマン・インタフェースや認知科学の分野、そして一方では新聞や雑誌などの雑多な情報に方針をもたせてまとめていく「編集」のコミュニケーションデザインの分野であった。当時はまだ IT 技術も発展途上であり、未分化であったため、当時の人々は何を目指せばいいのか、ごく一部の専門家を除いてよく分かっていなかった。そのため企業の側も発注先がわからず、手が動く大学生たちに大きな仕事が回ってきたりするという牧歌的な時代であった。その時期に急速に変化していく現実の社会にあわせつつ、モノとしての輪郭を持たないものをすべて、「情報」のデザインとして全部まとめて扱ったわけである。2000

年頃に情報デザインとして扱われた問題領域には、UX (ユーザエクスペリエンス)、UI (ユーザインタフェース)、IA (情報アーキテクチャ)、コミュニティデザイン、wayfinding (案内・誘導)、インストラクション (説明)、マニュアルライティング、編集術、インフォグラフィックス、データビジュアライゼーション、グラフィックレコーディング etc、今ではそれぞれ名前が付いて別々に発展しているものが全部含まれていた。だからこそ、専門家が進み、分化した今の時代から見れば、何を指すのかが曖昧になってしまっているという事情がある。一言で言うならば情報デザインは過渡期の言葉だったのである。

新学習指導要領の解説の中では、「情報デザインとは、効果的なコミュニケーションや問題解決のために、情報を整理したり、目的や意図を持った情報を受け手に対して分かりやすく伝達したり、操作性を高めたりするためのデザインの基礎知識や表現方法及びその技術のことである」とされている。この定義は、一見ではそれほど問題が見あたらないように見えるかもしれない。しかしながら、この短い説明の中だけで少なくとも 3 つの困難を指摘することができる。一つ目は、コミュニケーションの視点とインタフェースの視点が同じ文章内に含まれており、情報デザインは複数の分野にまたがる統合的な用語として用いられている。つまり明確な焦点を絞って「これを学ぶことが情報デザインの学び」と言い切ることが極めて難しいということである。このことは学習の達成度を評価することも困難になることを示す。二つ目は、情報に対する暗黙の前提が変化しているということである。この言葉が生まれた当時は、「いつでもどこでも情報が取れば、人間は幸せになる」という楽観的な期待が大きく、かつその時にわかりやすく伝えられる情報は「真実である」という想定があった。しかし、現在では情報過多やスマホ中毒に加え、ポスト・トゥルースの問題が指摘されている。客観的な事実より、虚偽であっても個人の感情に訴えるものの方が強い影響力を持ち、人々に受け入れられるという状況である。こういった前提の変化を踏まえると、「目的や意図を持った情報を受け手に対して分かりやすく伝達する」という当初の命題は、必ずしも善であるとは言い切れなくなっている現状がある。言い方を変えるとデザインは人の心を動かすために悪用されており、倫理的な判断を考慮する必要性が生まれているということである。三つ目は、目的を示さずに効率化 (例えば、「効果的な」コミュニケーション、「分かりやすく」伝達、

操作性を"高めたり"するなどの文言)を強調しているため、当事者性の無い他者が肩代わりできる仕事、と解釈できてしまうことである。効率化自体が悪いわけではない。しかし、効率化できたかどうかを指標にしてデザインの良し悪しを評価するならば、非専門家が実践するより専門家に委託するほうがよい結果になるという論理にすり替わってしまう。そうではなく、万人が学ぶということは、数字には出なくても「自らが関与する態度」の醸成こそが大事なはずである。情報デザインが当初強く注目された背景として、「情報」という双方向の社会の中で、だれでも情報を扱い、発信し、関与することが可能な社会になる「民主化」が期待されたことを思い出さなくてはならない。苛烈さを増す社会の中で、共に助け合いながら生きていくために、だれもが携えていくべき基礎的な考え方であることを改めて強調しなければならないだろう。

以上で指摘した3点を踏まえれば、20年の経緯を無視して当時の整理や概念をそのまま現在で再利用するのではなく、随時アップデートしていく必要があることは自明である。そこで筆者は livework 社によるサービスデザインの定義[2]を参考に、情報デザインとは「デザインの基本的な考え方を、社会における諸問題や、自分自身の日常生活の中に情報学の視点から応用していく活動のこと」とすることを提案している[3]。今ではデザインはどの社会領域でも必要になっているが、情報デザインはあくまでもデザインの下位概念である。情報とデザインをそれぞれ分割した上で、まずは情報という概念と、デザインという概念をそれぞれ理解することから出発することが適当だろうという考えによる。

2-3 情報デザインの役割

指導要領の中では「情報デザインの役割」を指導することが必須となっている。情報社会の草創期と成熟期ではデザインに求められる役割も移り変わる。筆者の個人的な解釈になるが、「情報デザインの役割」とみなされるであろうことを、5点に整理してみる。

役割1)「伝えると伝わるをつなぐように配慮する」

生活、学習、クラブ、趣味、多くの場面で活動を行うために、誰もが情報を伝え合っている。人々は、制約の多い口頭でのコミュニケーションの欠点を乗り越えるために各種メディアを活用して伝える工夫を行ってきた。具体的な例として、

イベントの案内、パンフや冊子などの紙媒体や、Web サイトや SNS などのデジタルメディアであり、さらには、忘れ物防止の工夫やテプラの注意書きなどである。

しかし、「伝えたこと」と「伝わったこと」には、しばしばズレが発生する。このズレ(ディスコミュニケーション)が発生する原因は、伝える側の問題と受け取る側の問題に大別される。それらを防ぐために、まず発信する側が前もってできることを成さなければならない。まず最もよく行われることは、冗長なテキスト情報の要点を絞って整理整頓することや、視覚的な要素を用いて変換することである。また直接見ることができない現象や事象、関係性を感じることができるよう区切っていく工夫[例:時間を見えるようにした時計、聞こえるようにした時報]や、余分な情報を削って簡略化し、シンプルな記号として表す工夫[例:天気の晴/雨/曇りの記号など]がある。現代の情報機器の中にも絵文字は多く利用されているが、実は近代になって発明されたものではない。絵文字は象形文字などに古代から用いられており、概念化されたものを具体的に見えることにしていくという意味では、むしろ先祖返りでもあることには注意しておきたい。

役割2)「伝える」と「伝わる」の二重性を理解する

人々のリテラシーはみな同じではなく、認知能力もそれぞれ異なるのが通常である。いくら伝える側が工夫したとしても、受け取る側が上手に処理できない場合に、相手の責任にするのは建設的な姿勢とは言えない。「伝わった」ことがすべてなのである。そこで、相手の理解力だけに委ねるのではなく、受け取る側の立場や文脈を逆算しながら情報を組み立てるという、より難易度の高い配慮が重要になる。その配慮を具体的なものにしていくためには、使う対象者を考慮した適切な反復プロセスが必要になる。

役割3) 何かの操作・指示のわかりにくさを減らす

我々は日々多くの道具やシステムに囲まれて生活している。例えば朝の短い間だけでも、スマートフォンのアラーム、電子レンジ、ウォッシュレット、SNSによるニュースチェックなどコンピュータが隅々まで浸透していることがわかる。利用者とシステムが接する面のことをユーザー・インタフェース(UI)と言う。情報機器は機能が増えるほど複雑になっていく傾向があるが、その操作の体系を、利用するタスクを考慮しながら繋ぎテストを繰り返してエラーを減らしてい

くことで、利便性（ユーザビリティ）を向上させることが出来る。ユーザビリティは、「特定の利用状況において、特定のユーザによって、ある製品が、指定された目標を達成するために用いられる際の、有効さ、効率、ユーザの満足度の度合い」（ISO 9241-11）と定義されている。「特定の」という言葉が繰り返されていることでわかるように、汎用的に決まるものではないし、技術革新の影響を受けて満足度の度合いも変化することには注意したい。（例：切符の販売機のユーザビリティの問題は、Suicaの普及によって不要になる）。

UI 設計は多くは専門家によるものであるが、ウェブサイトやゲームの操作画面、アプリを作る場合には個人でも行うことになる。また操作することは実はコンピュータに限らない。利用者が何かの行動を「する」ものを作る場合、たとえば何かのマニュアルを作る、保存する書類の整理、引き出しの収納配置を決めるなどの際にも大いに活用される。特に属人性を超えて他人と共有する場合には極めて重要となる。

役割 4) 人と人のつながりを生み出すコミュニティをつくる

「効果的なコミュニケーション」が目指すものはなんだろうか。情報を得ることは決してゴールではない。一般的に言われるように、データは文脈によって情報になり、何かの経験とともに知識に変化していく。人々のやりとりが単発に終わらず、長期的に関わりあう先には、人々が協働するコミュニティ（共同体）の存在がある。コミュニティには、SNS やイベントのような関心の近さによって集うテーマ型、地域社会のように場所的近さをもとに集う地縁型があるが、いずれにしても人々が関わり合いを深め、相互に学び合い、楽しさや喜びを分かち合い、困難を助け合う良質なコミュニティをつくりあげていくことは、情報デザインが目指すべき目的の一つと言える。逆に言えば、良いコミュニティが自然に構築できているのであれば、そこは何らかの形で、よい情報のデザインが成功しているのである。コミュニティにおけるメンバーの関係づくりや、共有知の蓄積、アイデンティティ形成にはデザインの知見を大きく活かすことが出来る。高校生に身近な事例でいえば、クラスTシャツやキャッチコピーは自分たちのコミュニティの旗印となるものであり、自分たちらしさを誇るアイデンティティづくりの一環と言える。

役割 5) 全ての人がより豊かな人生を生きる

良いコミュニティの中には、それぞれの個人が尊重され、

充実した経験がある。このような経験を重ねることがよい人生に繋がっていくものである。デザインのもともとの理念は、技法そのものではなく人々の幸せを求めていくことにある。ウィリアム・モリスがアーツ&クラフツ運動を起こしたのも、産業革命期に人間が疎外されていく生活に対して、豊かさの質を再定義するためであった。モリスは言葉で説得するのではなく、プロダクトを通じて生活スタイルを率先して具体化し、提示したのである。こういったデザインの本質は、21世紀になった今でも意義を失っていない。

さまざまな属性を持った人が自分の能力を発揮し、相互に尊重し合い、よりよい社会をつくっていくことにデザインは貢献できるだろう。とはいえ、身体的あるいは精神的なハンディキャップがあっても壁を越えてアクセス出来るようにすること（＝アクセシビリティの向上）は起点であり、決してゴールというわけではない。それを示す事例として、チョコレートメーカーの日本理化学工業（川崎市）を挙げよう。この会社は、全社員の7割以上が知的障害を持つ人々が雇用されている。重度の障害があっても企業の対応次第で真正なビジネスの戦力になることを証明する例として広く知られている。彼らが働くワークプレイスは、それぞれが力を発揮できるように、長年の改善を繰り返して隅々までデザインされている。情報が適切にデザインされているからこそ、知的障害があっても指示内容が正しく伝わり、自ら理解することで仕事をすることを可能にしている。ここで注意しなければならないことは、指示が分かることは、働くことを可能にする手段にすぎないが、しかしその手段の先に働くという体験を味わうことが出来るようになっていく、ということである。

会長の大山は、若い頃に僧侶との対話を通して、人間にとっての幸福とは、大事に面倒をみられることではなく、働くということを通して役割を得ることや感謝されることなのだ気付き、障害者の雇用を進めるようになったという。そして一般的に寿命の短い知的障害者が、働く喜びを知ることによって幸せを知り、寿命を延ばしているというエピソードを語っている。社会の中で役割を得ることは、人間の自己効力感を高め、生き延びる力までも変えていくということである。つまり、情報デザインは、人々がそれぞれの力を発揮し、適切な役割を得られるコミュニティをデザインしていくことに貢献できるということである。究極的には、どんな人でもより幸せに生きることを手助けする役割を持つと言えるのである。

以上5点のうち、1~3は過去の言説でも言われていたことであり、4および5は、情報を得られることがあたりまえになった近年になって改めて浮上してきたことである。わかりやすさや使いやすさの先にある目的を抑えておくことで、デザインの役割ははっきりしてくるだろう。

2-4 冊子にすることの意義

ここまで延べたことは、筆者の独断ではなく、情報デザインに関する研究会（日本デザイン学会情報デザイン研究部会）や産学コミュニティ（情報デザインフォーラム/Xデザインフォーラム）に関わる中で得た経験を元に言語化したものである。情報デザイン関係の書籍は多くが2000~2010年頃出版されており、近年は議論されることも下火になっている。こういった知識を社会的に場で伝えることができないかと考えていたところ、偶然ながら筆者は、2017年11月のAdobe MAX JAPAN 教育セッション[4]、2018年6月の都立高等学校情報教育研究会[5]などで公の場で提言する場を持つことが出来た。講演時のスライドはSlideShareにアップしてあるが、講演のログは無い。また無編集の映像を1時間の間、離脱せずに視聴することは難しい。そこで、講演をベースに研究室活動を追加した成果集をつくり、それを「たたき台」として配布することを発案した。冊子であれば、またスライドだけでわからない文脈も含めることができる。また知り合い以外の人にも届けて、パラパラと眺めながら面白い所から読むことができる。このアイデアについて関係者へのヒアリングを行ったところ、2022年開始の新学習指導要領実施の前に、まず教科書ができてしまうので、一人の教員が何かを提言するならその前の2017~2018年でなければタイミングが合わないのではないか、というコメントを得た。そこで2018年度の夏に開催される全国高等学校情報教育研究会の会場で頒布するという目標を立てた。

3.収録コンテンツ

2017年度と2018年度の上平研究室の活動から以下の6点を選定した。

■#1 講演録「いま、情報デザインを学ぶ/教える意味」

上平 崇仁

平成30年度東京都高等学校情報教育研究会研究協議会(2018年6月5日、都立立川高校)において行われた講演を書き起こし、加筆再構成したものである。情報デザインが必要と

された歴史的な文脈を概観し、現代的な意義を再検討する必要性や教育者に求められる態度/姿勢の問題について論じている。

■#2 Let's Design Kit 問いの粒度を検討することを支援するためのデザインツールキットの試作 上平 崇仁

高校でのデザイン学習を想定した教材である。なにかを作る前にそのデザインの目的を検討し、焦点を絞るためのツールキットである。社会人向けデザインスクール(産業技術大学院大学人間中心デザインプログラム)「デザイン態度論」において試験的なワークショップとして実施された。

■#3 DESIGN SHORT SHORT デザイナーと情報教育者による双方向的なデザイン学習メディアの開発 (2017年度上平研究室学生)

高校生向けの情報デザイン教育の教材設計・開発に応用できるようなデザインの考え方や、デザインに関する発見を紹介し・読者との双方向でやりとりすることを狙ったウェブメディアを開発した。日常生活の中にある視点として「何をするのがデザインなのか」、「トイレから考えるデザインとアートの違い」、「野良デザインを探そう」など10本の記事を収録した。コンテンツはインターネット上に公開されている[6]。

■#4 問題発見に焦点をあてたデザインの学び (2017年度上平研究室学生)

東京都のJ高校でゲスト授業として行われた「問題発見に焦点をあてたデザインの学び」の授業シナリオと配付資料を掲載した。デザインはしばしば問題解決と呼ばれるが、実は問題解決の前に、日常生活の身の回りにある小さな問題を捉え直して問題と位置づけていく必要があるという考えをもとに発想された。

■#5 ピクトグラムといっしょ: ティーン向けの視覚言語に関する読み物 (2017年度上平研究室学生)

東京オリンピック2020において、国際イベントに関心の薄い10代の若者達のための小さな読み物をデザインした。外国人との異文化の共通理解を持ってもらうために、言語が違っていても互いに理解を深めることができるピクトグラムを題材に選び、その成り立ちから変遷などポイントを抑えて紹介した小冊子である。



図1 冊子の表紙と裏表紙のデザイン

■#6 情報の送受信者の文脈差を考慮した高校生向け情報デザイン学習教材の開発(2018年度上平研究室学生)

「高校生が必修で学ぶ」という時期になったことを考慮して発想された教材。現代的な問題として情報の送信者・受信者のそれぞれの文脈の差に焦点を当て、送信側の意図によっていかに歪められているかを体験する。それをもとに普段の情報の受容の仕方について考えていく、というワークショップである。このワークショップは都立高校において、試験的に実施された。

4.冊子のデザイン

4-1 : グラフィックデザイン

前章で挙げたコンテンツをもとに、紙面のデザインを行った[図1]。日本語タイトル「すべての人がデザインを学ぶ時代に向けて」、そして英タイトルの「Toward an Age When All People Do Design」や裏面コピーの「Design by Ourselves」には、最近の筆者の活動理念を反映した。冊子の仕様は、A4変形(210mm×210mm)全88ページ、フルカラー、横書きで右側に図版、左側に文章を中心に配置している[図2]。入稿データは、本文はInDesign、表紙はillustratorで作成している。すべて自分で行うことで、原稿作成からレイアウト、修正といったプロセスをワンストップで行う圧倒的な短縮が可能になった。タイトルのフォントは凸版文久見出しゴシック

(漢字) +NPG エナ(かな)、本文書体はこぼりなゴシック(漢字/かな) +Univers(欧文/数字)である。

表紙写真は、演習アシスタントでもあるフォトグラファーの大池康人氏による撮影である。表紙のデザインにはそれほど労力をかけていないが、学生達の瑞々しさを絶妙に切り取った写真の力で演出されることになった。

4-2 : 刊行に関わる資金

学生達との教材作成の活動にかかわる資金は専修大学情報科学研究所の共同研究助成から、冊子の印刷資金は科研費の資金を頂いた。もともとは無料での配布を想定しているため、安価に済ませるためにモノクロでの印刷を考えていたところ、クリエイティブ関連商社のTooさんが来研された。Too社の担当者はAdobe MAX JAPANでの筆者の講演を聞いており、冊子のスポンサーになってくださった。このご厚意により、カラーで約200部(原価一冊860円)を作成した。またデータを流用してPDFで閲覧する電子版(原価無料)を作成した。

5.頒布および公開後の反応

5-1 : 頒布

スケジュールはおおよそ1ヵ月であったが、上述したワンストップ工程の効果で期限に間に合わせる事ができた。作成し

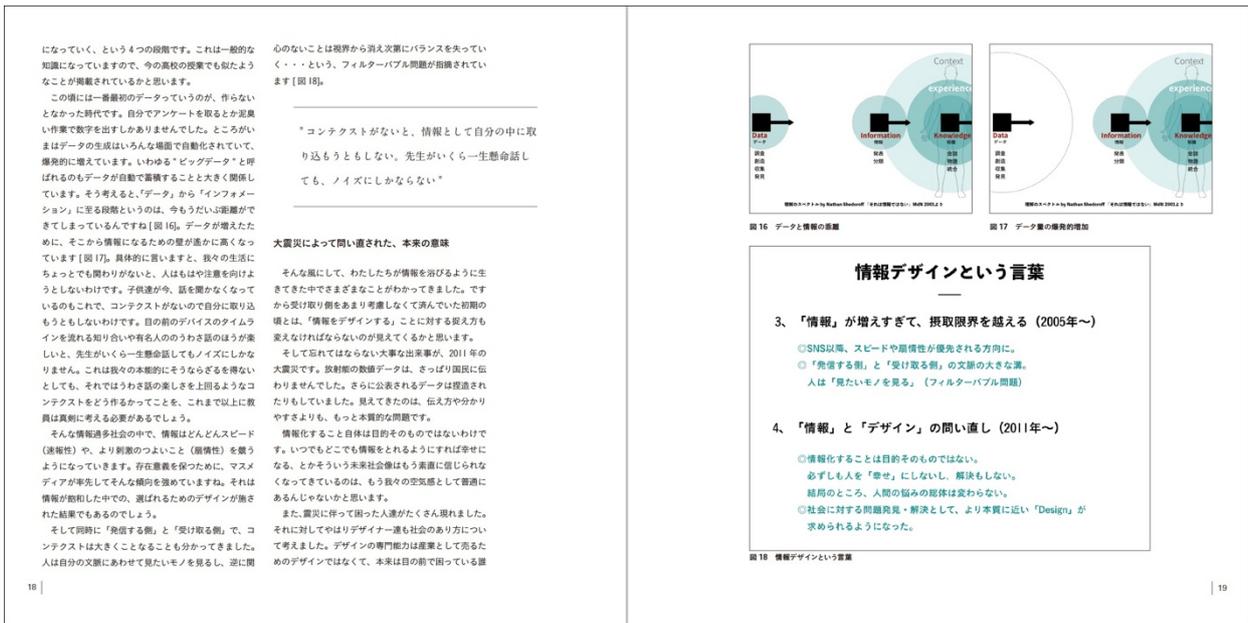


図2 ページのレイアウト例

た冊子は、2018年の8月9日、10日に秋田公立美術大学にて開催された第11回全国高等学校情報教育研究会（高校情報科の先生たちの全国大会）のパネル発表の場および懇親会会場での頒布を行った[図3]。



図3 全高情研2018 パネルセッションでの頒布

この大会は、全国の情報科を先導する優れた教員が集結するコミュニティであり、各県に持ち帰っていただくための最良の場である。会場では100部を配布し、残りはSNS経由で希望する教育関係者に送付した。教員だけでなく、文科省の教科調査官、経産省のデザイン経営担当者、神奈川県教育委員会など、行政に関わる方々にも届けることができた。また教育関係者以外でも企業の方々が入手を希望する声が多く、リクエストに応じて電子版を50部ほど配布した。

5-2 : 公開後の反応

アンケートなどの定量的な評価は行っていない。しかしメールやSNSなどを通じて多くの反響を頂いた。「まだ情報デザインとは何なのかに手がかりが少なく困っていたが、参考になる内容だ」「この分野の可能性について知的な刺激を得られた」など、概ね取り組みに対しては好意的な意見を得ることが出来た。想像以上の反響があったと言え、たたき台としては有意義なものになったと評価出来るだろう。

またPDFは無料ダウンロードするという案もあったが、問い合わせしてきた人に差し上げるという方式にした。そしてそれによって、感想を伝えてくれる人が多く現れたことは興味深い。なにも障壁がないとただダウンロードしただけになりがちであるが、わざわざアドレスを送付するという手間暇を生じさせることで返報性の原理が働き、読者の方にもフィードバックする動機が生まれるということだろう。

最後に、ある研究者からは「この冊子づくりで発揮されているのは、グラフィックデザインのスキルというよりも、コンテンツをデザインするスキルだ」というコメントを頂いた。筆者的には制作プロセスにおいてグラフィックに関わる部分は当然配慮したが、見えにくい編集の視点、すなわち何もないところからコンセプトを立ち上げコンテンツをまとめていく過程はほぼ暗黙になっていたため、この評価は嬉しく思った。長年所属する組織でコンテンツデザインプログラムを指導していることが反映できたのかもしれない。

謝辞

本研究は、平成 29 年度 専修大学情報科学研究所共同研究助成、平成 30 年度科研費「態度形成のプロセスに着目した教育者向けデザイン学習プログラムの開発」(8K11967) の支援を受けたものである。調査や実施に関してご協力頂いた皆様に、この場をお借りして御礼申し上げます。

6.おわりに

高校生向けのデザイン教育にむけた試案と冊子制作についての取り組みを報告した。コンテンツとしては、今回収録した 6 点に他にも高校生向けの 1day ワークショップの開催事例が二つあり、容量の問題でそれらを収録できなかったことが心残りである。しかしながら少ない時間の中でそれなりに充実したコンテンツになった。

この冊子を刊行した 2 ヶ月後には、2018 年の 10 月には神奈川県情報部会での研修会兼ワークショップで登壇する機会を頂いた。先に実績をつくることで、今後の研究につながるネットワークも形成されていく。科研費の研究題目である「態度形成のプロセスに着目した 教育者向けデザイン学習プログラムの開発」についても、よいスタートを切ることができたと言える。

参考文献

- [1] 高等学校学習指導要領 (平成 30 年 3 月公示)
http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2018/07/11/1384661_6_1_2.pdf
- [2] Marc Stickdom & Markus Edgar Hormess: This Is Service Design Doing: Applying Service Design Thinking in the Real World, O'Reilly Media, 2018
- [3] 「始まる情報デザインの視点」
神奈川県情報部会 2018 年度第二回研修会資料
<https://www.slideshare.net/TakahitoKamihira1/ss-120670158>
- [4] 「いま、なぜ情報デザインなのか」
Adobe MAX JAPAN 2018 教育セッション資料
<https://www.slideshare.net/TakahitoKamihira1/ss-83174171>
- [5] 「いま情報デザインを教える/学ぶ意義」
東京都高等学校情報教育研究会・2018 年度研究協議会
<https://www.slideshare.net/TakahitoKamihira1/ss-100029236>
- [6] Design Short Short
http://kmhr.sakura.ne.jp/design_ss/