

『デザイン思考』を取り入れた福祉実践教育の試み



淑徳大学総合福祉学部社会福祉学科
戸塚法子、松山恵美子



【発表のネライ】

身近な地域を素材に学生たちの「発見」をもとに創り上げていく「チーム型演習」を取り入れる中で、ネット上で有益な情報を福祉的視点から発掘し、地域の固有情報と組み合わせ「誰でもが引き出せる情報」にデザイン(福祉マップ化)する効果と課題を紹介。

【社会福祉実践教育が直面していること】

「解のない時代」のなかで社会福祉実践教育が直面している問題

(経済的困窮・生活再建、いじめ問題、自死念慮、自己実現といった側面を複合的に併せもつ問題が増え
てきており、単一の「解」だけではおさまりきれなくなっている。こうした時代背景のなかで、社会
福祉を学ぶ学生教育に取り入れていかなければならない不可欠な「力」として、以下の3つの「力」に焦点化
した。



- ①多面的な視点から、ものごとを柔軟に読み解ける「力」の育成。
- ②ICTを含め、さまざまな情報をもつ「固有性」を繋ぎ合わせられる「力」の養成。
- ③福祉マインド、共感力を土台とした、その「人」にふさわしい「便利」をカタチに現す「力」の育み。



科目「福祉デザインの基礎」

授業目的（シラバス）

大学近辺の地域を素材としながら、地域が抱える課題を理解することで、地域共生社会について考え、そのなかで福祉を専修する学生が貢献できる役割には何があるかを考えていく。

多様化する社会が必要とする「福祉マインド」とは何か、人々の暮らしを助ける福祉的サービスをデザインすることの必要性を模索していく。



「デザイン思考」による授業展開

「自分で考え、行動する」の前提としての講義＋応用としての体験型授業形態によって、柔軟性や思考力を養成していく

→ 「福祉マップ」のデザイン



【授業設計ポイント ①】

「共感」

「福祉マップをデザインする」という課題に対し、学生が「チーム」として共有しあうなかで、どのような「問い」をたて、その根拠を示し、住民や学生、障害者、社会人の「目線」から求める〇〇マップとして提供していけるか。

【4つの段階から成る「デザイン思考」】

段階1：共感

「着眼点発掘」「問題発見」に向けた、学生相互の「目線合わせ」力の重視。

社会福祉領域における対人支援教育（演習）は、ある程度対象「枠（領域）」を絞り、学生に考えさせていくスタイルで実施。しかしここでは、そうした「枠」そのものを取りはずすことで、学生が複数の視点を取捨選択し「チーム」ならではの「マップ」としての「売り」を提示していく。

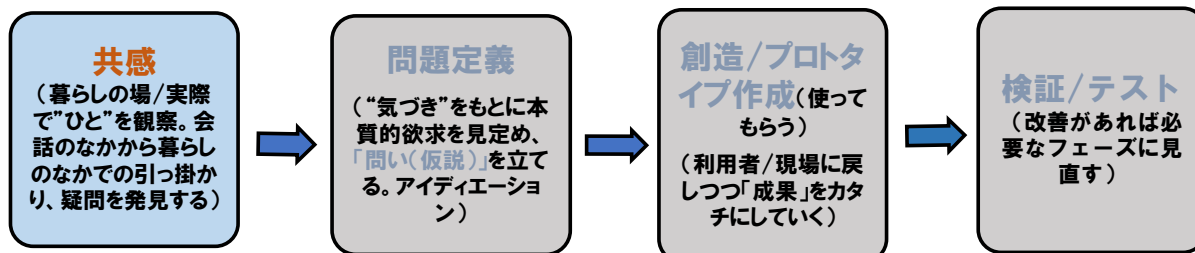


図 デザイン思考の流れ



まずは個人個人が、地域のなかで
気づいた情報を持ち寄る。



【授業設計ポイント ②】

「問題定義」

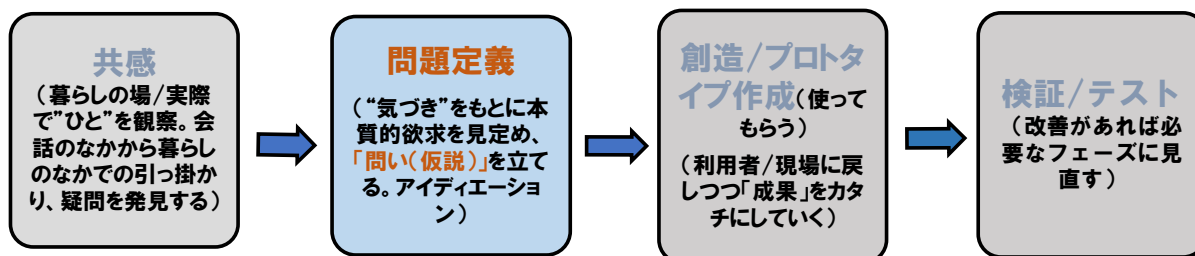
学生の五感に訴える相互の「場」を軸にしていく。マップが示す生活圏に利害関係を有する人たちの“感情”にコミットしていく。

【4つの段階から成る「デザイン思考」】

段階2：問題定義

最寄り駅周辺を生活圏とする人々の感情にいかに入念に没入していけるかが一つのポイント。そこで暮らす人々が抱く期待・願い、そこを利用する人々が抱く期待・願いの一端をどう掴みとることができるか。

人々の主観的な「生活上のリアル感」を捉えることができるか。



図デザイン思考の流れ

【授業設計ポイント ③】

「問題定義」

最寄り駅周辺を探索したことで、見えてきたさまざまな情報をいかに「利用したくなる情報」へと編集していけるか。「なぜ」「どのように」「どんなとき」について深掘りをしていく。

【4つの段階から成る「デザイン思考」】

段階 2 : 問題定義

- ・最寄り駅周辺を利用する人たちの「潜在的ニーズ」の発見。
- ・仲間同士が自らの経験、スキル、考え方の多様性を認め合い、受け入れて合っていく。
- ・「チーム」における個人レベルでの意見のつき合わせや問題の洗い出し（試行錯誤）。
- ・「チーム」を通じて一つひとつのアイデアを吟味・評価（脆弱な検討ヶ所の発見）。

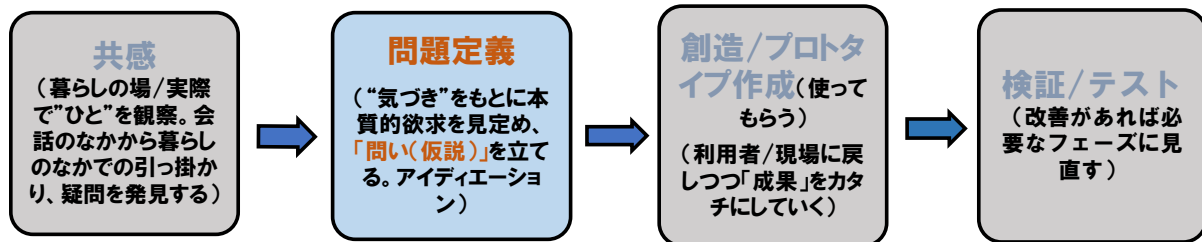


図 デザイン思考の流れ

7



学生が主体的に取り組む体制 ..チーム型演習

社会福祉学科の1年生 約100名

【準備】2020年（高校1年生3学期頃より）コロナ感染予防対策開始

さまざまな活動の禁止（体育祭 文化祭 修学旅行）

意見交換の場の減少（友人とのLINE）

自分の考えに自信をもてない



【対策】

①各自の考えを事前・事後学習で提出

②提出された課題を授業内で共有することで、学生に新たな気づきと安心感

③近い座席同士での意見交換（自分の意見を発言できる環境）



【チーム型演習】3人程度のチームを結成

①チームリーダー

②チーム名によるチームの一体感

授業のゴールの明確化とそこでのチームの役割の明確化

同じ目標に向かって一緒に活動することで成果が最適化する



福祉マップの基本資料

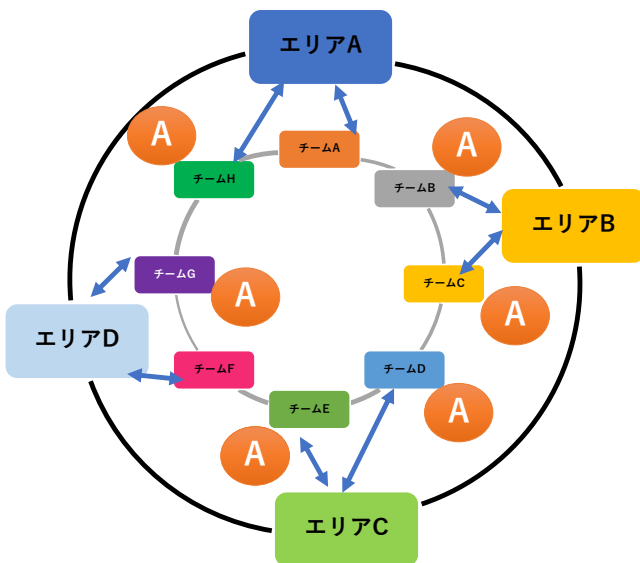


9

学生が主体的に取り組む体制 ・ ・ チーム型演習

段階1：共感

「 エリアを4分割し、福祉的視点からの気づきや必要な情報をチームで検討



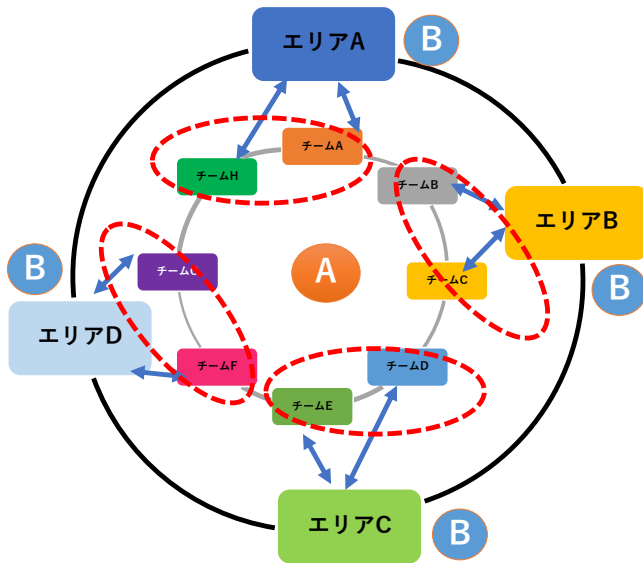
A チームで各エリアについての情報収集
現状の把握と理解、問題の洗い出し



学生が主体的に取り組む体制 ・ ・ チーム型演習

段階2：問題定義

エリアを4分割し、福祉的視点からの気づきや必要な情報を**複数チーム**で検討



- チームで各エリアについての
情報収集・現状の把握と理解
- ①各エリアのチームリーダーによる
情報共有・アイデアの検討
- ②マップへの具体的な方向性を検討



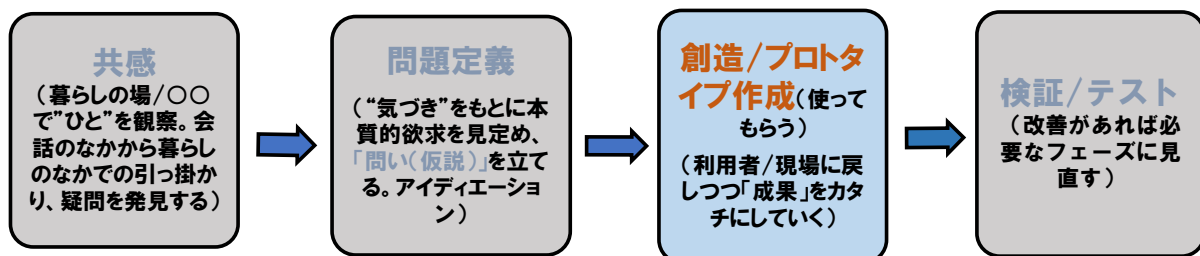
【授業設計ポイント ④】

「創造・プロトタイプ作成」(「チーム」メンバーのさまざまな意見をもとに、それらを「ひとつ」に重ね合わせていく。多様性にあふれたアイデアを吟味・評価しつつ、マップ作成に向けた魅力的な情報の示し方をしているか。)

【4つの段階から成る「デザイン思考」】

段階3：創造/プロトタイプ作成

- ・ 個々のメンバーの多様な動機を背景とした活発な議論 (チームの士気を高める)。
- ・ 「誰のために、何を、どう工夫したのか」がマップに載せているか。
- ・ 既存の「枠」に縛られないイノベティブな着想がなされているか。



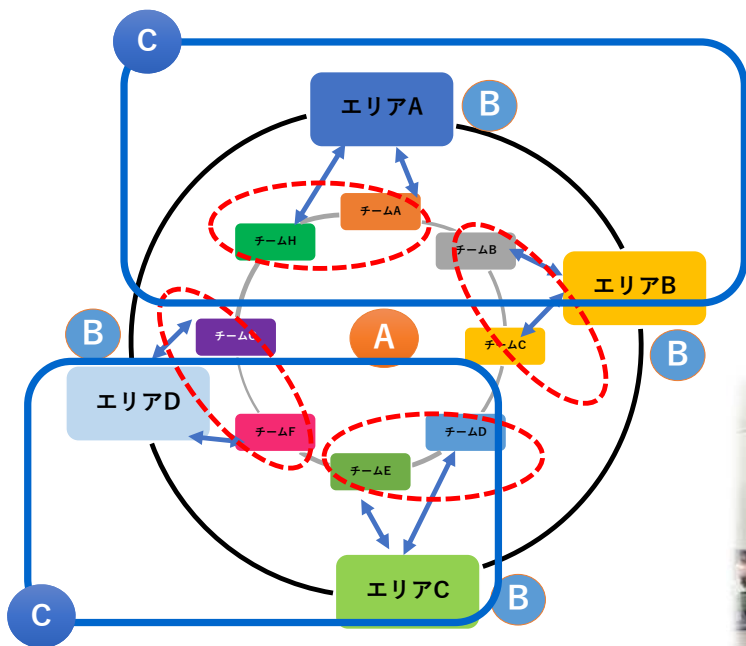
デザイン思考の流れ



学生が主体的に取り組む体制 ●チーム型演習

段階3：創造/プロトタイプ作成

エリアを統合し、福祉的視点からの気づきや必要な情報を複数チームで検討



- A チームで各エリアについての情報収集・現状の把握と理解
 - B ①各エリアのチームリーダーによる情報共有・アイデアの検討
 - C ②マップへの具体的な方向性を検討
- ①エリアを結合し情報共有
- ②課題についてはチームで再検討



蘇我駅西口 みんなに優しい福祉マップ



飲食店

飲1	ガスト	平日8時～23時30分、休日7時30分～23時30分	
飲2.3	びっくりドンキー	月～日 8時～0時	
飲2.3	ゆでたろう	月～日 7時～22時	
飲4	松屋	月～日 24時間営業	

薬局

薬ヒラタ薬局蘇我駅西口店	土/木 9時～18時 日 休 休 日 休 日 休 日 休 9時～19時
--------------	-------------------------------------

コンビニ

C ローソン	月～日 24時間営業 自動ドア
C セブンイレブン	月～日 24時間営業 自動ドア

	エレベーター設置場所 蘇我駅西口 歩道橋 (4か所)		多目的トイレ設置場所 蘇我駅西口 びっくりドンキー
--	----------------------------------	--	---------------------------------

・車いすユーザーUDタクシー
043-214-3011 アスモ介護タクシー千葉



090-9685-0278 あんしん介護タクシーポパイ



・トイレ情報共有マップくん



■ハーバースティ蘇我 無料巡回バス



時刻	平日	時刻	土曜・日曜・
9時	0, 15, 30, 45	9時	0, 15, 30, 45
10時	0, 15, 30, 45	10時	0, 15, 30, 45
11時	0, 15, 30, 45	11時	0, 15, 30, 45
12時	0, 30	12時	0, 15, 30, 45
13時	0, 30	13時	0, 15, 30, 45
14時	0, 30	14時	0, 15, 30, 45
15時	0, 15, 30, 45	15時	0, 15, 30, 45
16時	0, 15, 30, 45	16時	0, 15, 30, 45
17時	0, 15, 30, 45	17時	0, 15, 30, 45
18時	0, 30	18時	0, 15, 30
19時	0, 30	19時	0, 30
20時	0, 30, 56	20時	0, 30, 56
21時	22, 48	21時	22, 48

【授業設計ポイント ⑤】

「検証・テスト」：最終的に一本化されていったアイデアを「マップ化(見える化/工夫されたマップ)」として実際に活用し、可能な範囲でいろいろな意見を聞いていく(取り込み)。これまでの作業を通じた「効果(副産物)」として、全体を俯瞰的に捉え・関連づける「力」の醸成。

【4つの段階から成る「デザイン思考」】

段階4：検証/テスト

- ・福祉実践教育で今後ますます重視される「力」の醸成。
- ・暮らしのなかに点在するさまざまな「目に見えない困難」を発見し、現状の数十歩先を見据え、福祉マインドあふれるサービスを展開し、ていける「力」の醸成へ一定の効果が見られた。
- ・暮らしのなかにある「イノベーション」の掘り起こし。

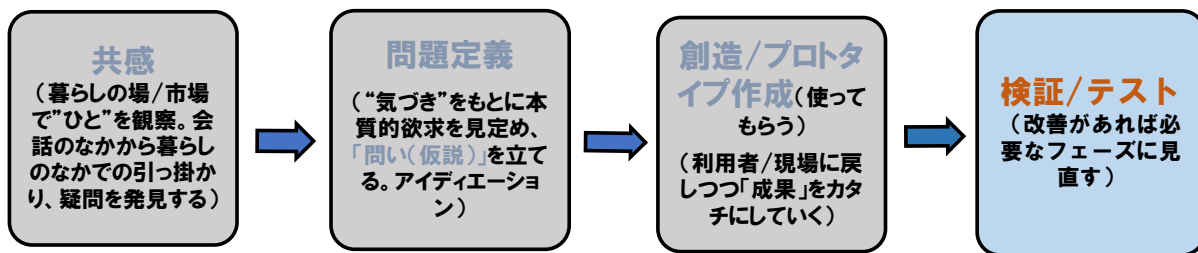


図 デザイン思考の流れ



まとめ 一効果と課題一

個人レベルでのさまざまな「暗黙知」を「形式知」へと変換、そして定着へ。

【学生にみられた効果】

- ・今まで気づけていないことに気づくことができた。
- ・その地域に必要なものを何かを考えるきっかけになった。
- ・潜在的な必要感をマップ上で「見える化」することへの着目。他

※ このあたりのもう少し具体的な説明は、対話集会当日に予定。

