

観察によって他者の感情や思考に共感する授業設計

Instructional Designing to Empathize with Feelings and Thinkings by Observation

田中 洋一
Yoichi TANAKA
仁愛女子短期大学
Jin-ai Women's College
Email: you@jin-ai.ac.jp

あらまし：デザイン思考を学ぶ科目において、観察によって他者の感情や思考に共感する授業の設計及び学生の振り返りを報告する。具体的には、①ジェスチャー（非言語コミュニケーション）での対話、②NVC（非暴力コミュニケーション）の Feelings や Needs リストを用いたスピーチの振り返り、③ボードゲームを用いた多様性の理解、という3つの実践を通して、観察力と共感力を学ぶ。

キーワード：デザイン思考、共感、観察、感情、思考、ニーズ、心理的安全性、Instructional Design

1. はじめに

筆者は、仁愛女子短期大学生生活科学学科の学科長として、生活情報デザイン専攻（以下、本専攻と記す）のカリキュラムデザインに関わり、デザイン思考と経験学習を重要な教育方法と位置づけた。1年前期には、デザイン思考を学ぶ科目「情報デザイン論」（以下、本科目と記す）⁽¹⁾と、社会情動的スキルを学ぶ科目「キャリアプランニング」を担当している⁽²⁾。「キャリアプランニング」の前半では、マインドフルネスやプロセス・エデュケーションを学び、自己や他者を観察することを大切にしている。本科目では、デザイン思考の1つめのプロセス「共感」として、観察を重要視している。この2科目では、一方の授業で学んだ知識・技能・態度がもう一方の授業で活かされ、相乗効果を得ている。本稿では、本科目4回目に実施した「共感①観察力」の授業設計及び学生の振り返りを報告する。

2. 授業設計

本科目の目的は、問題解決能力を身につけることである。そのため、すぐには答えが見つからないがリアリティのある事例に取り組み、自ら課題を発見し、それを解決していくため、デザイン思考にもとづく問題解決手法のマインドセットや方法論を学ぶ。

2.1 到達目標

本科目の到達目標は、下記の5つである。

- ① 自分やチームの認知活動（考える・感じる・記憶する・判断する等）を客観的にとらえられる。
- ② 多面的かつ順序立てて、モノゴトを考えることができる。
- ③ デザイン思考にもとづき、適切な判断ができる。
- ④ 他者の声に耳を傾け、自分の考えを自分の表現（口頭、文章等）で伝えることができる。
- ⑤ チームで目標を共有し、同僚支援及び率先垂

範ができる。

2.2 授業の計画

- (1) ガイダンス、創造①発想力を身につけよう
：対の言葉、語呂合わせ、言い換え、見立て、○描画、世界のCM
- (2) デザイン思考ミニワーク①「小学生時代の遊び」を再定義しよう
：共感、問題定義を体験する
- (3) デザイン思考ミニワーク②小学生向けゲームを企画しよう
：創造、プロトタイプ、テストを体験する
- (4) 共感①観察力：NVC⁽³⁾の Feelings や Needs を使ってみる、ボードゲーム『じっくりミレー』にて、絵画や他者を観察する（多様性&共感）
- (5) 共感②質問力：チームでの質問づくり（QFT）を体験する、インタビュー項目を考える
- (6) 共感③インタビュー「他己紹介」
：相棒をインタビューし、魅力を見つけ出す、相棒の魅力をグループに紹介する
- (7) 問題定義①プレスト&SWOT 分析「生活情報デザイン専攻」：本専攻の現状を分析する
- (8) 問題定義②ユーザ、ニーズ、インサイト「情デザの魅力が伝わる高校生対象イベントを企画しよう」：入学地域支援課長からの問題提起
- (9) 創造①なぜ～なのかな？：問題定義文を見直す、「なぜ～なのかな？」を考える
- (10) 創造②もし、どうすれば
：「なぜ～なのかな」に対して、「もし～だったら」を考える。「もし～だったら」に対して、「どうすれば～できるのか」を考える
- (11) 創造③解決のためのアイデア出し
：問題定義に対して、解決するためのアイデアを出す。プロトタイプ案を考える
- (12) プロトタイプ&テスト
：プロトタイプの企画&作成後、テスト
- (13) ストーリーテリング①企画

：チームでストーリーテリング（2分間の寸劇）を企画する。

(14) ストーリーテリング②制作

：チームでストーリーテリングを作る

(15) ストーリーテリング③発表&振り返り

：2分間の寸劇で解決策を伝える，本科目で学んだことを振り返る

2.3 4回目の授業内容

4回目の到達目標は，下記の3つである．

- ① バースデーチェーンでのチーム分けによって，非言語コミュニケーションを体験する
- ② NVC（非暴力コミュニケーション）の Feelings（感情）や Needs（ニーズ）を使い感じる
- ③ ボードゲーム「じっくりミレー」（図1）にて，絵画や他者を観察して多様性を理解する



図1 じっくりミレー

3. 学生の振り返り

3.1 コルブの経験学習サイクル

筆者が担当する科目では，コルブの経験学習サイクルにもとづき，毎回授業後に仁短 Moodle の振り返りノートを入力する。

- ① 経験「やってみよう！」今回の授業&課題で経験したことのうち，印象に残っているのは何ですか？なるべく具体的に書きましょう。
- ② 振り返り「どうだった？」先の経験から自分が気づいたことや分かったことは何ですか？
- ③ マイセオリー「次はこうしよう！」先の振り返りをふまえて，今後，他の場面でも活用できるようなマイセオリー（仮説や教訓）は何ですか？
- ④ チャレンジ「試してみよう！」今回の振り返りシートには書かなくていいですが，先のマイセオリーを実際に試してみよう！

3.2 学生の振り返り例

振り返りノート4回目から数名の意見を抜粋する。「バースデーチェーンでは，言葉を発言せずにジェスチャーだけで誕生日を伝え合ったけれど，言葉がなくても意思疎通ができたことが印象に残りました」「NVCの feelings と needs をやってみて，自分が心の中で何を大切にしているかに気づくことが出来ま

した」「NVCで友達の話聞いて，その時の感情と照らし合わせていく作業はその子に少し近づけた気がして楽しかったです」「NVCワークでは，人によって着眼点異なり，真逆の感情を感じたり違うニーズを選んだりすることがわかりました」「NVCワークでは自分の抱いた感情をそのままにせず，そこから自分が求めているニーズを考えるとより自分自身への理解が深められる」「NVCワークで，自分の中でごちゃごちゃになっている感情が1つにまとまって楽になりました」「NVCによって，私は一つの出来事でもポジティブな感情とネガティブな感情が入り混じっていることがわかりました」「じっくりミレー時，感情がみんな違かったけど理由を聞くと理解出来たので，ケンカなどが起こった際に自分の感情を話してみると解決すると思った」「そのカードを選んだ理由を聞くことで新しい視点を見つけることができ，自分と違う意見を聞いて，いろいろな感じ方があって面白いと思いました。じっくりミレーでは，ある場面の感情や気持ちを予想し，他の人の意見を受け入れることの大切さがわかりました」「気づいたことは，感じ方が似ているなどと思ったら，思ってもないところで違う点が出てきて面白かったです。感じ方が全く同じ人はいなくて，それぞれの自分の感じ方が大事なんだなと思いました。」

4. おわりに

振り返りノートを分析すると，各チームにおいて心理的安全な場が構築され，授業設計の意図が学生へ伝わっていることがわかる。①バースデーチェーン，②NVC，③じっくりミレーを組み合わせることにより，観察・感情・ニーズ・想像・共感・多様性を楽しみながら学べたようである。

成人教育においても遊びの実践を取り入れることにより，動機づけを図れる。その際，振り返りを行い，言語化することが大切だと考えている。

社会人のリスキング研修や大学の授業において，NVCの Feelings（感情）や Needs（ニーズ）を用いた自己共感・他者共感の実践を継続的に設計し，その学習効果を明らかにしていく予定である。

謝辞

本研究は JSPS 科研費 JP25K00846 の助成を受けたものである。

参考文献

- (1) 田中洋一：“文系短期大学におけるデザイン思考科目の授業設計”，日本教育工学会 2023 年春季全国大会講演論文集，pp.439-440（2023）
- (2) 田中洋一，多川孝央，山川修，合田美子：“社会情動的スキルを身につけるキャリア科目の設計と評価ーストレス対処力の変化ー”，第48回教育システム情報学会全国大会講演論文集 pp.91-92（2023）
- (3) マーシャル・B・ローゼンバーグ：“NVC 人と人との関係にいのちを吹き込む法 新版”日本経済新聞出版，東京（2018）