



## 親子で遊べるソーシャル・デザイン教材： 持続可能な社会の実現に向けた学習

東京工科大学 メディア学部

准教授 飯沼 瑞穂

### 研究目的

2015年国連サミットにて全会一致で、持続可能な開発目標(Sustainable Development Goals: SDGs)が採択されて以来、国内外でサステナブル社会の実現に向けた活動が注目されるようになった。グローバルな課題の解決のために産・学・官、そして個人やNGOなどの連携が重要であると考えられている。サステナブル社会の実現のためには、教育においても、SDGsに関連した内容を取り入れ幅広い学習の場を整えていくことが必要とされている。日本においては、2017年に義務教育においても中学校学習指導要領等にSDGsが明記され、新カリキュラムに導入されているが、地域に開かれたインフォーマルな学習に関しては試行錯誤が続いている。そこで本研究では、ソーシャル・デザインに注目し、遊びながら楽しく学ぶことを目的とした教材の開発を行い、産・学・官の連携の場を活用したインフォーマル教育の場において、子供と保護者が遊んで楽しめるワークショップを実践し評価を行った。

### 研究背景

ソーシャル・デザインとは持続可能な社会の実現に向けたアイデアや仕組み、それを支える過程や技術、新しいビジネス、さらには社会のシステムのデザインである。ソーシャル・デザインは1)市民や個人の力の活用2)産・学・官、そして個人やNGOなどの連携3)課題解決に向けた新しい価値の創造を目指している。またここで言うデザインとは課題解決のために意味ある秩序を作り出すことである。SDGsがグローバルな開発目標であるのに対し、ソーシャル・デザインとは目標を達成するためのアプローチである。日本では2010年以降、特に東日本大震災以降、ソーシャルイノベーションや社会起業家などが注目され、ソーシャル・デザインへの関心が高まった。近年では、ソーシャル・デザインが社会変革や企業との連携なども含めた分野として成長している。その点において、ソーシャルイノベーションとソーシャル・デザインの境目は徐々に薄くなりつつある。しかし、ソーシャル・デザインというアプローチは、課題の根本的な原因を理解し、問題の解決と再発の阻止に向け尽力し、再生に向け右軌

な視点を取り入れることを重視している。そのために美、調和や連携、価値創出、ダイナミックで多様な組み合わせや個人の裁量と参加を生かすという側面が魅力である。フォーマル教育である学校においてSDGs教育が近年推進されているが、インフォーマル教育における、SDGs学習はまだ進んでいない。

本研究では遊びながら楽しく学ぶことを目的とした教材として、ソーシャル・デザインSDGsノートブックの制作し、活用、評価を行った。ソーシャル・デザインノートブックは、学校での教育はもちろんのこと、様々な準教育的施設である、美術館や博物館、図書館、産・学・地域連携の場、市民館、もしくは家庭内で、子供と保護者がともに、楽しみながら使えるノートブックである。本研究では博物館と大学の地域連携スペースでの活用を試みた。

### 1. ソーシャル・デザインSDGsノートブックについて

ノートブックは、ソーシャル・デザインの4つの工程を学習者向けにアレンジした内容が記載されている。図1はノートブックの裏表表紙を示す図である。

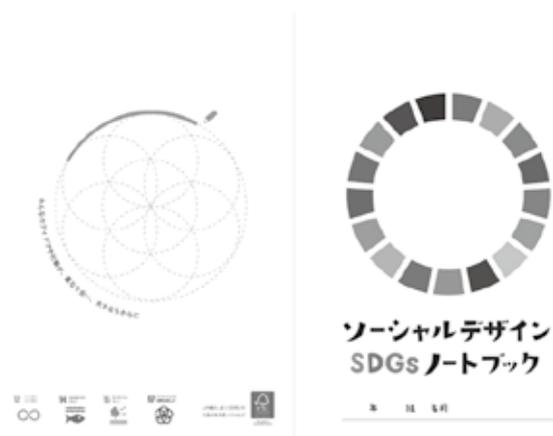


図1. ソーシャル・デザインSDGsノートブック

本ノートブックはFSC認証の紙を使ったノートブックであるため、内側にはFSC認証の説明、そしてSDGsの簡単な説明も記載されている。ノートブックの内側は文字やイラスト、図や表

などが書きやすいように、ドット式のデザインである。更に、ノートブックの内側にはQR コードのシールが貼られている。こちらは、ノートブックに対応する LMS (Learning Management System) の URL を読み込む仕組みになっており、ウェブサイトと連動して使える。

## 2. 教育内容

ノートブックを活用したソーシャル・デザイン学習の事例を以下に説明する。2021 年 11 月 23 日に日本科学未来館で親子向けのソーシャル・デザインワークショップを一般社団法人イエローピンプロジェクト主催:STEAM で学ぶ「海のSDGs!」と協賛で行った。このイベントでは親子 17 組が参加した。図2. はその時の様子を写したものである。



図2. 親子で学ぶソーシャル・デザインワークショップの様子

更に、同じ内容のワークショップを 2022 年 3 月 26 日に昭和女子大学デジタルスクウェアにて、10 組の親子を対象に行った。いずれも小学校とその保護者を対象に行った。表1は実際にソーシャル・デザインノートブックを活用した事例に沿って使い方を説明している。

表1. ソーシャル・デザインの学習工程

1. 発見: 問題を発見する、発見した問題について調べる、考える
2. 共感: 問題の原因を理解し、共感する、解決に向けた事例を知る
3. アイデア: 新しい解決方法を考え、表現する
4. シアア: アイデアを他人に説明する

テーマは SDGs 目標の何れを活用しても良いが、ソーシャル・デザイン学習の流れとして 4 段階の工程を学習時間に含むこと

を推奨する。

## 3. 実践の成果

学習者は、指導者から説明を聞いたうえで自由にソーシャル・デザインノートブックに資料やシールを貼って、海の問題とアイデアのページを作成させた。本イベントは親子向けのイベントであったため、保護者が子供の作業のサポートをするなどといった行為が見受けられた。どの情報をどの画像と、整理してレイアウトするか、親子で相談する様子も見られた。図3は参加者が実際に、作成したソーシャル・デザインノートブックの内側の図である。このように、子供たちは自由に写真やシールなどの素材を使ってノートブックをデザインした。



図3. 参加者のソーシャル・デザインノートブックの例

## 結論

SDGs のための子供向けのワークショップに限らず、親子が参加する教育プログラムの多くは、授業参観のような形で、子供は授業に参加し保護者は教室の後ろや外で様子を見守るような形式のものが多く。しかし、大人も子供も初心者として同様に参加することは、子供にとっては親と楽しい時間を共有する機会となり、親にとっては子供に寄り添い新しい題材を学ぶ機会ともなり得る。特に SDGs のように、近年経済界では浸透し始めているが、一般市民に深く浸透するに至っていないような題材においては、大人が学習することは社会にとっても有意義である。さらに言えば、子供と大人が公共の場で楽しく遊びながら、新しい題材について学ぶ機会を提供することが、本研究の独自性であり、社会の貢献につながると思う。ソーシャル・デザインノートブックは、小学生向けに作られているがその使い方はそれに限定することはないと考える。