

徳島大学 i. school | 体験ワークショップ 「新しい大学での学びをデザインする」

北岡 和義^{1,2,3)}, 玉有 朋子^{2,3)}, 佐野 愛斗^{2,4)}, 西田 大連^{2,5)}, 高田 太陽^{2,5)}

1) 徳島大学教養教育院, 2) 徳島大学 i. school, 3) 徳島大学高等教育研究センター,
4) 徳島大学総合科学部, 5) 徳島大学生物資源産業学部

1. はじめに

徳島大学 i. school は、2022 年度より徳島大学高等教育研究センター学修支援部門創新教育推進班が実施している、大学生、大学院生を対象にした、新しい製品、サービス、ビジネスモデル、社会システム等のアイデアを生み出す力を育てることを目指す教育プログラムである¹⁾。今回は、徳島大学 i. school で用いているワークショップ手法である「イノベーションワークショップ」の概要を知っていただく機会として、カンファレンス参加者を対象とした体験ワークショップを実施する。

2. 「イノベーションワークショップ」の概要

イノベーションワークショップとは、堀井秀之によって確立された、イノベーションを実現するアイデアを創出するための思考法をワークショッププロセスとして設計する手法である。堀井はイノベーション教育の動向研究の過程で、新しさを生み出すメカニズムとして、(1)他者を理解する、(2)未来を洞察する、(3)概念を明確にする、(4)思考パターンをシフトさせる、(5)価値基準をシフトさせる、(6)新しい組み合わせを見つける、(7)アナロジーを活用する、(8)想定外の使い途から目的を発見する、(9)ちゃぶ台返しといった 9 種類の類型を見出した²⁾。さらにその過程をワークショップのプロセスとして実現するために、(1)未来探索アプローチ、(2)エスノグラフィックアプローチ、(3)エクストリームケース（ユーザー）アプローチ、(4)アナロジー思考アプローチ、(5)ニーズ×シーズ（テクノロジー）アプローチ、(6)バイアスブレイキングアプローチといった 6

種類のアプローチに整理した上で、目的分析、手段分析および手段アイデアの創出と精緻化、提案からなるワークショッププロセスの標準モデル（図 1）を提案している^{1, 2, 3)}。

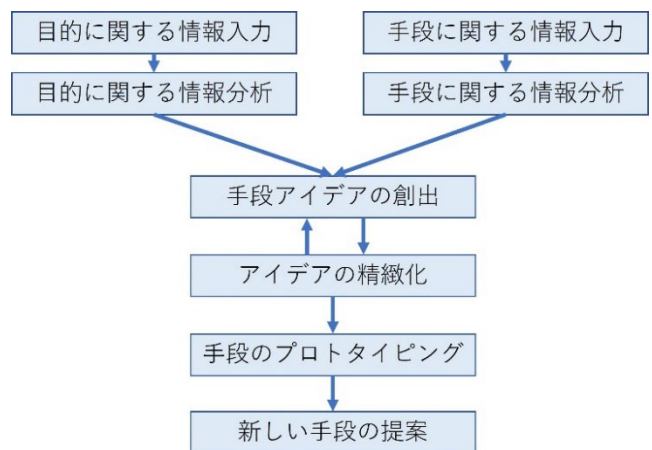


図 1 ワークショッププロセスの標準化モデル 1)

3. 本ワークショップの基本設計

イノベーションワークショップを実施する際には、そのワークショップで生み出す手段やその目的、参加者や実施者、用いるアプローチ手法を整理して検討するために「基本設計」の検討から始めるのが一般的である³⁾。今回の体験ワークショップの基本設計を図 2 に示す。今回の設計では、ワークショップで生み出す手段を「大学での新しい学び方を実現する方法」とし、それが果たす目的として「大学から未来を変革する優秀な人材を生み出す」こととした。さらに新規性を生み出す手法として、バイアスブレイキングアプローチおよびニーズ×テクノロジーアプローチを用いることとした。



図2 本ワークショップの基本設計

4. バイアスブレイキングアプローチ

「バイアス」とは思いこみや偏見、先入観を指す言葉であるが、バイアスブレイキングアプローチとはそのような思い込みに気付き、崩していくことで新しいアイデアを発想する手法である³⁾。そのような思い込みを壊すことは簡単ではなことから、イノベーションワークショップではその流れを実施できるように明確にワークショッププロセスに組み込んでいる。本ワークショップでは現在の教育手法について事例を共有した後に、それらが「当たり前である理由」について考えていただき、さらにそこから当たり前を覆せる可能性について考えることで自分自身のバイアスに気付きやすくすることを狙っている。

5. ニーズ×サイズ（テクノロジー）アプローチ

「当たり前」を覆したとしても、具体的なアイデアとして実現するためにはある特定の「手段」を活用する必要がある。必要であると考えた目的を把握し、それを実現させるために利用可能なサイズ（科学技術やビジネスモデル等）を掛け合わせることで具体的なアイデアを創出する手法を、イノベーションワークショップでは「ニーズ×サイズ（テクノロジー）アプローチ」と呼んでいる³⁾。本ワークショップでは時間の都合上、参加者が既に知っている、理解しているテクノロジーやビジネスモデルを想起していただき、具体的なアイデアを生み出す設計としているが、時間が許すのであれば、目的を実現するためのテクノロジー

やビジネスモデルの探索や、ワークショップ運営者が事前に収集した事例を分析することもよく行われている。

6. グループワークとディスカッションパートナー

グループワークの重要性はかねてより議論されているが、一方で個人での活動の方がより生産性が高くなるという事例も存在している。堀井は著書の中で、グループワークでの成功のポイントは「フロー」と呼ばれる高度な集中状態にメンバー全体になる「グループ・フロー」を実現できるかどうかにかかっていると指摘している³⁾。当然グループ・フローの実現は容易ではないが、イノベーションワークショップではそれを可能にするための手法の一つとして「ディスカッションパートナー（DP）」を導入している。DPとはワークショップ全体を運営するファシリテーターのワークショップ設計を理解し、そのプロセスを効果的に実現するために各グループに配置されたスタッフの事を指す。DPはワークショップの流れを参加者に補足説明するだけでなく、グループ・フローを実現するためのコラボレーションを創発するために活動を各グループで行っている。本ワークショップの参加にあたり、DPの取組みについてもぜひご注目いただきたい。

7. 参考文献

- 1) 北岡和義, 玉有朋子 (2023) 「徳島大学 i. school の構想と実現, そしてその展望」『大学教育研究ジャーナル』20, 61-65.
- 2) 堀井秀之 (2015) 「東京大学 i. school におけるイノベーション教育の試み」『工学教育』63(1), 37-42.
- 3) 堀井秀之 (2021) 『イノベーションを生むワークショップの教科書 i. school 流アイディア創出法』, 日経 BP.