

平成 30 年 7 月 9 日
愛 媛 大 学

小中学生が記憶や情報を可視化する技術に挑戦！

このたび、国立研究開発法人科学技術振興機構ジュニアドクター育成塾事業として「記憶や情報を可視化するための新しい記録法」グラフィックレコーディング(グラレコ)について、小中学生 42 人とその保護者合わせて約 80 人を対象に体験講座を実施します。

グラレコとは、議論をグラフィックと文字で可視化する新しいコミュニケーションツールです。グラレコで自分の考えを明確化し、情報を可視化することで異なるバックグラウンドをもつ者同士のコミュニケーションが容易になります。

今回は、このグラレコの普及に東奔西走されている株式会社 DeNA UI/UX デザイナーの和波里翠氏に、はじめて小中学生を対象とした貴重な講義の機会をいただきました。

今後も、本事業では、愛媛から世界に羽ばたく次代の人材育成のために日本中から優れた講師を参集しております。子どもたちが、新たな翼を得て高く飛び立つ様子をぜひお伝えください。

年間スケジュール <http://ch.nicovideo.jp/ScienceInnovationEhime/blomaga/ar1514677>

つきましては、ぜひ取材くださいますようお願いいたします。

記

日 時：平成 30 年 7 月 15 日（日）8 時 30 分～11 時 30 分

タイトル：「記憶や情報を可視化するための新しい記録法」グラフィックレコーディング
(グラレコ)について

講 師：株式会社 DeNA UI/UX デザイナー 和波 里翠（わなみ さとみ）

場 所：愛媛大学教育学部 2 号館 1 階 103 教室

参加者：ジュニアドクター育成塾事業受講生・保護者 計 85 人(内受講生 42 人)

駐車場：無

※報道機関の方で、車で取材に来られる場合は、正門警備員室で会社名等をご記入の上、来客用駐車場を利用してください。

■プロジェクト実施の背景

* プロジェクトの概要及び取組状況等の詳細は、添付資料をご参照ください。

送付資料 5 枚（本紙を含む）

本件に関する問い合わせ先

教育学部理科教育専修

准教授 大橋 淳史

TEL : 089-927-9434

Mail : ohashi.atsushi.mu@ehime-u.ac.jp

国立研究開発法人科学技術振興機構ジュニアドクター育成事業の概要

実施機関：愛媛大学をはじめとして、東京大学、筑波大など、全国で19事業体

対象年齢：小学校5年生～中学校3年生

対象人数：42名

実施対象：次代の日本を担う理系人材

支援事業体：国立研究開発法人科学技術振興機構

支援期間：5ヵ年(2017年～2021年)

支援金額：1000万円/年

ジュニアドクター育成とは

文部科学省がはじめて小学生まで対象を広げた人材育成事業です。

小学校は全科教育(すべての教科を等しく学ぶ)が重要ですので、特定の教科に対する支援に対して文部科学省は長い間消極的でした。しかしながら、近年の科学研究能力の著しい低下を受け、小学校まで対象を拡大した研究人材育成事業を企画しました。それが、このジュニアドクター育成事業です。科学技術イノベーションを牽引することの期待できる突出した才能を有する小中学生を発掘し、その能力をさらに伸ばすことのできる体系的育成プランの開発を目的とした事業です。

本学の特徴

1 多彩な講師陣によって幅広い興味関心を育てる

本学の特徴は、特定の分野に偏らず、全国から多彩な講師陣を参集している点です。

才能ある子どもたちも、たまたま最初に目についた分野に固執しがちです。しかしながら、自らの能力を本当の意味で発揮するためには、目先の興味や学問の垣根にとらわれない広い視野と興味関心を養うことが必要です。本プログラムでは、全国の企業・大学の支援を受け、子どもたちが幅広く学ぶ環境を整え、子どもたちの新たな可能性を拓くことを目標としています。

第1テーマは化学発光(化学、愛媛大学)、第2テーマはグラフィックレコーディング(UI/UXデザイン、DeNA)、第3テーマはテキストマイニング(プログラミング、プラスアルファ・コンサルティング)、第4テーマは製剤(薬学、松山大学)、第5テーマは2足歩行ロボット(工学、岡山理科大学)、第6テーマは貴金属リサイクル(環境、田中貴金属工業)、第7テーマは色と光(脳科学、東北大学)、以上の実施予定です。

2 能力を総合的に伸ばさせる

本学の特徴は、多分野を横断的に活躍できる人材を育成することです。

人材育成事業では「得意なこと(のみを)伸ばす」ことに固執しがちですが、社会に出れば「これしかできない」ではやってはいけません。そして、かならず訪れる「壁にぶつかった」ときに、新たな道を切

り拓くため、自分の得意なことと他のこととのつながりを知り、自分の社会での位置を確認することが重要です。本プログラムでは、子どもたちの才能を発揮できる環境を構築するために、一点突破ではなく総合的な能力育成を目指しています。

3 ネット受講で時間的・距離的課題を克服

本学の特徴は、YouTube のライブストリーミング配信をはじめとして、インターネットを通じた教育方法を活用していることです。

YouTube は話題の VR(バーチャルリアリティ)配信を取り入れ、周りを見回して他の受講生が何をしているのかを見ることも可能で、ネットでも臨場感をもって参加できます。やる気はあるけれども参加が難しいという課題になりやすい、時間的な制約、地理的な制約を超えて学習することが可能です。

4 えひめこども科学新聞の作成をつうじて学びを深める

本学の特徴は、学んだ内容について、子どもたちが独自の紙面を作成することです。

たのしかった、おもしろかったで終わってしまっは、体験したことが身につきません。そこで、内容を振り返って整理し、理解を深めるための新聞制作を行っています。この紙面を、えひめこども科学新聞と名付けており、SNS などを通じて公開しています。

5 積極的な情報公開

本学の特徴は、実施した内容を積極的に公開している点です。

これまでの人材育成事業は参加者以外には何をしているのかなどをうかがい知ることができないため、国民が人材育成事業の存在すら知らない状況が続いています。国家政策として税金を投入する以上、その内容を国民に周知し、国民からの支持が得られなければ事業を継続することはできません。そこで、本事業では、さまざまな媒体を通じて、活動内容を積極的に公開しています。

基幹サイト

<http://ジュニアドクター育成塾.jp/>

フェイスブック

<https://m.facebook.com/scienceinnovationehime/>

note

<https://note.mu/jrdoctor>

インスタ

<https://www.instagram.com/sciinvehime/?hl=ja>

ツイッター

<https://mobile.twitter.com/home>

ニコニコ動画チャンネル

<http://sp.ch.nicovideo.jp/ScienceInnovationEhime>

など

グラフィックレコーディングとは

フルスイング by DeNA より引用

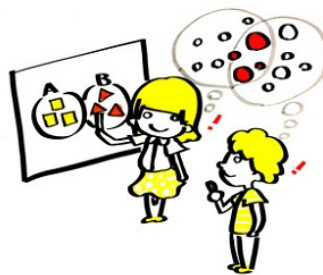
<https://fullswing.dena.com/graphicrecording1/>

会議の「伝わらない！」を可視化で解決。描いて語るグラフィックレコーディング
話し合いをしたのに、意図した内容が全く相手に伝わらなかった。

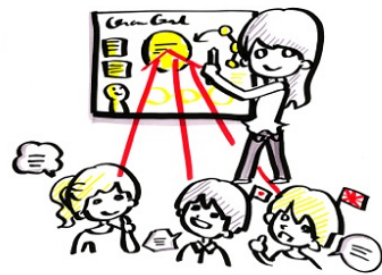
**情報を整理でき
分析できる**



**思考を発散し伝えられ
合意形成に便利**



**対話の理解を深め
場を活性化できる**



会議などで、こんなコミュニケーションロスを経験したことのある方は多いのではないのでしょうか。そんな方に、おすすめの手法がグラフィックレコーディングです。これは、議論をグラフィックで可視化して記録するというもの。言葉だけではなくグラフィックを用いてコミュニケーションすることで、数多くのメリットが生まれます。

グラフィックレコーディングにはどんなメリットとは？

発話内容をリアルタイムに「見える化」することで客観視できるようになるので、結論が出るまでの流れが見えたり、言葉だけでは伝わりにくいことを共有できるんです。会議の参加者の理解も早くなり考えが浮かびやすくなるなど、議論を活性化することができるのが利点です。

グラフィックレコーディングはどんな場に向いている？

アイデアブレストや未来設計の会議とか、新しいものを考える場に向いていると思いま

す。あとは先ほどの事例のように、所属やバックグラウンドが違う人たちが集まる話し合いで、共通認識を持って話したいときにも便利だと思いますね。また、抽象的なモヤモヤしたものも描いて客観視することで整理しやすくなると思います。

グラフィックレコーディングの活動をしていて、どんなときが楽しいですか？

わりとどんなことも楽しいんですけど、特に楽しいのは、立場や価値観が異なる方々が同じ場所に集まったときに、コミュニケーションの橋渡しができることです。

冒頭で出たシビックテックなど社外活動をしていると、行政関係の方やエンジニア、デザイナー、学生など、多種多様な人が一堂に会して話し合いをする機会が多いんですが、普通なら、そうした人たちが共通認識を持って会話するのは難しい。でも、会話を可視化することで参加メンバーの対話が弾むのが嬉しいです。

それから、私はグラフィックレコーディングの授業を高校や大学などでやっているんですが、そこで授業を受けてくれた子供たちが、授業後もファシリテーションの場で活躍してくれることもあって、「何か影響を与えられたのかな」って、本当に嬉しくなります。

詳細は上記 URL をご参照ください。