



## デザイン思考

本校の探究学習（「はないち」）の取組も年々ブラッシュアップしています。生徒のみなさんの発表等からも多様な視点を獲得していることがわかります。

これらの取組を通して、みなさんは「自他の幸せ」について考える経験をしているのです。この経験は、大学入試等という局面を乗り越えた後も、自分の人生を自律的に切り拓く力として残っていきます。

私が、入学式の式辞で必ず話す「自分よし・相手よし・みんなよし」という言葉があります。これも、この言葉を意識してもらって、日常的に「自他の幸せ」について考える経験をしてもらいたいと思うからです。

「はないち」のような取組の際には、次の3つのマインドを意識してほしいと思います。1つ目は「わくわくするか？」 2つ目は「新しいか？」 3つは「誰かの役に立つか？」です。この意識が、多くのことへの気づきを得る機会を増やすことになると思います。

実は、これからの社会では、この3つのマインドで仕事をしていくことが大切であると言われる。でも、未だに「仮説検証型」のアプローチをすることが多いようです。それでは予測困難な時代と言われる今では、成長が見込めないという状況に陥ります。そのような状況から抜け出すには、イノベーションと親和性が高い「デザイン思考」のアプローチが必要になると言われます。「デザイン思考」で大切なのは、ポジティブであること、一人で考えないこと、アウトプットをたくさんしてフィードバックを得ることと言われています。全くもって、みなさんの「はないち」と同じことになるのです。

「デザイン思考」の中心は人（ユーザー）になります。天才の頭の中からでなく、常に外部から答えを得ようとするということです。でも、外部の人も答えを持ち合わせているわけではないので、アンケートというやり方ではなく、現地に足を運び、観察し、共感することが、「デザイン思考」の大切なプロセスになるのです。思い込みや常識を捨てて、何らかの情報を掴み取っていくのです。

ある企業人からこんな話を聞きました。

スーパーでレジの待ち時間短縮のために、店員がお客さんを装ってレジ待ちの行列に並んだ。先入観を捨てて観察し、お客さんに共感するためである。そのプロセスなしに会議でレジ待ちの時間短縮の案を話し合うことはない。

レジ待ちをしているときに、あるお客さんが他の列を見て「向こうの方が早かったか」とつぶやいたことに気づいた。そこで課題を「レジ待ち時間短縮」ではなく、「レジ待ちで不公平をなくすためには」に変えた。そこから話し合いをする。この話し合いでは、個別のレジに行列を作らずに8つあるレジを4つの2グループに分けて行列を作ろうという案が出た。いわゆる ATM の方式である。そしてすぐに実行してみる。

この「すぐに実行」というのが「デザイン思考」のプロセスなのです。入念な計画ではなく、やってみては修正、トライ＆エラーなのです。なぜなら答えは常に外部にあるという考えだからです。もちろん最終的には、これならいけるという状態までやります。

私は、本校の「はないち」や、みなさんの日常の学習や取組は、なんとなく「デザイン思考」になってきているような気がしてプラスの評価をしています。

新しい学年でもどんどんチャレンジして、行動のレパートリーを増やして、自分の成長につなげてほしいと思います。

（学校長 重枝 一郎）