

## 校長研修だより143

### デザイン思考（「はないち」から学ぶ）

2024・3・13 重枝 一郎

本校の探究学習（「はないち」）や総合型・学校推薦型選抜の指導・支援に多くの先生方、大学の先生、そして吉松事務長までもが関わっている。「はないち」の取組も年々ブラッシュアップしている。生徒のプレゼン等からも多様な視点を獲得していることがわかる。

これらの取組を通して、私は、『生徒は「自他の幸せ」について考える経験をしている』と考えている。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く。

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」という言葉がある。これも日常的にこの言葉を意識してもらって「自他の幸せ」について考える経験をしてもらいたいと思っているからである。その上で、「はないち」のような取組の際には、3つのマインドについて話す。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？」である。この意識が、多くのことへの気づきを得る機会になると思う。

実は私たち教師もこの3つのマインドで日々を送ることが大切である。しかしながら未だに「仮説検証型」のアプローチをすることが多い。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る。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。「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である。全くもって、生徒の「はないち」と同じことになる。また、「デザイン思考」の弱点と言われるのは「ゼロからイチを創る新しい発明には不向き」である。私たちの仕事はそうではないので、このことについては横に置く。

「デザイン思考」の中心は人（ユーザー）になる。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。でも、外部の人も答えを持ち合わせているわけではない。だから、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。思い込みや常識を捨てて、何らかの情報を掴む。

ある企業人からこんな話を聞いた。

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。

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

本校では、私たちの仕事も生徒の学習も「デザイン思考」になってきていると思っている。私はいい傾向だと思う。