

令和7年度

道標

第35号

秋田県立大館鳳鳴高等学校

目 次

卷頭言	校長 深井裕之	3
令和7年度 第1回授業研修会		4
令和7年度 第2回授業研修会（指導主事学校訪問）		13
実践の指導力習得研修	理科 杉本裕司	21
教職5年目研修	国語科 伊藤崇志	22
中堅教諭等資質向上研修	地歴科 三森朋恵	23
編集後記		24

題字 島山智子

「道標」 卷頭言

校長 深井 裕之

新しい学習指導要領が導入される場合、3年ほど周知期間を設けて教員や学校で理解が進んでから実施されますが、近年、「STEAM教育」や「ウェルビーイング」のように、その意味やねらいを現場に周知させることもなく有無を言わず現場に降りてくる教育の型や用語が増えています。喫緊の課題への対応という事情もあるのかもしれませんが、共通理解がないまま、効果や影響の検証が進んでいないものをいきなり降ろして児童生徒に向けてゆくやり方には危うさを感じざるをえません。

最近、教育現場や企業経営で耳にする「デザイン思考」もそうした用語の一つです。美術界限でさえうまく日本語に落とし込めていない「デザイン」という不安定な概念に、「思考」という言葉が合体して意識が高そうな聞き心地に仕上がっているため、危うさがハンパありません。

「デザイン思考」とは、課題解決や新しい価値を創造するために、アクションの起点に視覚的ひらめきを置いた手法のことです。米アップル社のスティーブ・ジョブスによる、ジーンズのコインポケットから取り出せる超小型携帯音楽プレーヤーのひらめきと製品化のプロセスが典型的な事例とされていますが、それが世間の注目を浴びるのと時を同じくして、野村総研とオックスフォード大学の共同研究チームが「世の中の仕事の半分がAIやロボットに取って代わられる」的な発表をしたことや、「シリコンバレーではエンジニアではなくアーティストを求めはじめている」的なうわさ話が広まったことなどから、「デザイン思考」の本来の意味が正しく認知されないうちに世に広がり、間違った解釈や使われ方が目に付くようになりました。

昨年度の全国校長会総会の講演会でのことです。大宮ソニックシティ大ホールが全国の高校校長で満席になる中、講演者の先生が、「STEAM型探究学習のPDCAサイクルのチェック段階ではプラスαの活動として『デザイン思考も』重要」と話しました。この短い文章の中だけでも危うい言葉が満載ですが、前述のとおり、「デザイン思考」はチェック段階やおまけで使うものではなく起点であり柱に据えるものです。全国の校長がこれを鵜呑みにして講演者の言うとおりにやったら、生徒が積み重ねた活動のチェック段階でスティーブ・ジョブスが横槍を入れるような悲劇を引き起こしかねません。

私は、全国の校長がこの間違いを鵜呑みにすることはないだろうと思いつつも、「デザイン思考」の広がりに関わった美術界限の一人としてスルーすることもできず、かといって満座の中で誤りを指摘しても失礼なので、控えめながら質疑の際に手を挙げて、「デザイン思考は活動の途中に取り入れるのが効果的という解釈でよいですか？」とだけ質問しました。講演の先生も聴衆も質問の意図を図りかねていたようですが、講演の先生が後で何かに気付いて、次の講演の機会にでも改めていただければと思っています。想像でしかありませんが、講演のテーマがSTEAM型探究学習だったので、どこかでA（アート）に関連するものを入れたかっただけなのかもしれません。

昨年の巻頭言では、研究者が論文を書く際には、根拠として引用する論文や先行研究をととても大切にすると書きましたが、私たちも新しい教育用語と出会う際には、何となくわかった気にならないで、丁寧に確認して正しく理解した上で使うようにしたいものです。