現場の教育に新たな風を吹き込みませんか
―『教室におけるデザイン思考』をもとに―

門倉正美（元・横浜国立大学留学生センター）
masamikadokura@hotmail.com

構成

1. デザイン思考の面白さ―アカデミック・ジャパニーズ授業との関連で
2. 目次3分読み
3. テキストを読む（蛍光ペンとコメント）
4. 質問・コメントをBURでまとめる
5. 応答とコメントの交換
6. デザイン思考を日本語教育でどう活かせるか？

1. デザイン思考の面白さ―アカデミック・ジャパニーズ授業との関連で

2000年前後の動き

・メディア・リテラシーが日本でもしばしば取り上げられるようになった。→私の中では、「学習者主体」、「教師の自己変容」、Can-Do-Statementへの気づき

・日本留学試験の導入とともに、アカデミック・ジャパニーズという日本語教育概念が導入された。→大学での「学び」とは？―「学ぶことを学ぶ」、「問題発見解決の探究」

・初等教育で「総合的学習」が導入された。→「問題発見解決学習」

「問題を発見する」のが一番難しいのでは？

- 「問題発見解決の探究」、つまり「テーマ学習」をAJで行ってみて、一番初めの「問題発見」が実は一番難しいのではないか、と思わせられたことが多かった。
- 「問題」は、教師が与えるものではなく、学習者自身が「発見」するべきもの
- どのように発見するのか？
- 学習者主体、しかし、「自分探し」は他の人にはあまり面白くない（息苦しい）。
- 「自分を探す」のではなく、身近な環境・社会の「問題」に「気づく」ことが大切ではないか？

デザイン思考は自分を探さず、他者のニーズや気づきに沿っていく

・デザイン思考の「フェーズ」では、「問題設定＝定義」は「共感」の次に来る。

・「問題を発見する」のは、「共感フェーズ」の作業の後である。

・デザイン思考は、「共感フェーズ」を重視する。

「共感」はsympathyではなく、empathy

- pathosとは、「感情や心の状態」のこと
- symとは、「いっしょに、共に」の意味。symphony, symposium
- emとは、「中へ」の意味。
- sympathyは、「感情を共にする」、「共振れする」こと。
- empathyは、「相手の感情に入っていく」こと、「思いやり」というより、「想像力」をめぐらす行為。
- デザイン思考は、「想像力」は実体験や観察で養うべきものと考える。

  → テキストの「共感フェーズ」全体を参照。特にp.35参照
- empathyは、地球環境の危機、グローバルな格差の増大の今の時期に、教育が養うべきもっとも大切な「マインドセット」ではないか？
- この点で、齋藤幸平『人新世の「資本論」』(集英社新書）に感銘をうけた。

デザイン思考の面白さ・良さ

1. 5つのフェーズというフォーマットがはっきり提起されている。
2. 人間中心＝ユーザー中心＝他者への共感重視である。
3. 各フェーズは、「方法」であるとともに「マインドセット」の育成を促している。
4. ユーザーのニーズへの最大限の顧慮を通じて、「社会の風」が教室に吹き込む。
5. 学習者主体の協働活動によって行われる。

2. 目次3分読み
3. テキストを読む（蛍光ペンとコメント）
4. 質問・コメントをBURでまとめる
5. 応答とコメントの交換
6. デザイン思考を日本語教育で
どう活かせるか？