

# デザインを、 一人ひとりの 生きる力に。



「Tama Design High School」開校記念対談

宝仙学園中学校・高等学校  
共学部理数インター

多摩美術大学

近年、社会変革やイノベーションの必要性が叫ばれる中、「デザイン」や「デザイン思考」に注目が集まっています。同時に、「教育×デザイン」の取り組みも活発化しています。デザインがもつ価値とは何か、デザインによる経営課題の解決に長年携わってこられた多摩美術大学美術学部統合デザイン学科の教授・永井一史氏と、宝仙学園中学校・高等学校共学部の教諭で、自由な発想力を育成する教科「理数インター」の創設者である米澤貴史氏に語り合っていました。

聞き手・文 水元真紀

## 社会課題の解決につながる「考えのデザイン」

永井 デザインについて話すとき、私は以前から、「考えのデザイン、かたちのデザイン」という言い方をしてきました。デザインと聞くと色や形状をイメージされる方が多いかもしれませんが、そうした「かたち」の創造にとどまらず、デザインにはもう一つ、「考えのデザイン」があると思うんです。たとえば、ブランディングのプロジェクトでは、いきなりかたちをつくり始めるのではなく、そのブランドが人々に対してどんな価値をもつのかなどを考えることからスタートします。かたちが生まれ

る前に必ず考え方があるわけですが、そこがとても重要です。かたちと考えは相互につながっているのですが、場合によっては「考えのデザイン」だけでも大きな価値をもち得ると思います。

米澤 「考えのデザイン」ですか。本校の教育も考える力、論理的思考力を柱の一つとしているので興味深いです。

永井 そもそもデザインとは何かというと、現状を認識して、ありたい姿を描きながら、それに向けた本質的な課題解決を行うことだと思います。日常生活でも仕事の場においても、この部分をよりよくしていくという意思をもって具体的に働きかけることがデザインではないか

「ニング」をテーマに、最近では「問い」ってそもそも何だろう」という少し哲学的な領域にも挑戦しています。たとえば、「前髪をSNSでバズらせるにはどうしますか」という問いがあったら、それについて考えて答えを出す。すると今度は、「ゴミ箱をSNSでバズらせるには？」という問いが出てきて、さらにその次には「嬉しい」をSNSでバズらせるには？」と出てきて……こうしてゲーム感覚で進めていくのですが、今挙げた3つの問いの共通点は「SNSでバズらせる」です。ただ、バズらせる対象が異なっていて、それが抽象的なものなのか具体的なものなのかによって考えるプロセスが変わったり、考えやすかったり、考えにくかったりする。こうした学びを通して、

問いとは何なのかを探究し、自分自身の「問う力」も高めてほしいのです。

## 正解のない世界を生き抜く 非認知能力を伸ばす

永井 お話を聞いていて、「理数インター」の学びは美術大学の学びのプロセスと近いというか、ほぼ同じだと感じました。

生がおっしゃった「21世紀型スキル」にもつながる話ですが、本校を卒業した生徒が大学生になってやがて社会に出たとき、自らの人生を切り拓いていく力の育成がもっと必要ではないかという議論が起きました。そこで舵を切って、中学校に新しい教科を設けることになりました。それに際して私が校長から言われたのは、「学校を楽しくしてほしい、生徒が学校を好きになるような空間をつくってほしい」ということだけです。その言葉を受けて私は、大人のつくる枠の中に生徒たちを入れて、考え方を切り揃えてしまうような空間にはしたくない。生徒たちが自由に発想し、互いの発想を交差させながら何かを創りあげていくような授業をつくりたいと思いました。「理数インター」誕生の背景にはこうしたことがあります。

永井 「21世紀型スキル」を身につける教育に早い時期から取り組まれていたのですね。

米澤 はい。3年間の流れを説明しますと、まず中1では「コラポレーション」をテーマに、グループでドミノ倒しやペーパータワー制作などを体験します。ドミノ倒しでは100個のドミ



理数インター「ドミノ倒し」の様子

す。つまり、教育の分野だけでなく、社会や産業においてもクリエイティブティやデザインの力が非常に重視されているということ。今、私たちはいくつもの社会課題に直面していますが、その解決にデザインという方法論が役に立っている部分が多いと思います。これからの時代は、「考えのデザイン」がますます重要になってくるでしょう。

## 発想が交差し、 新たな発想を生む教科 「理数インター」

米澤 今おっしゃったような流れを意識して設置したわけではないのですが、本校独自の教科「理数インター」も創造性やコラポレーション、課題解決などをキーワードにしています。

永井 「理数インター」と最初に聞いたとき、理数系の科目が多く学ぶのかなと思っただけですが、そうではなくて独創的できく楽しそうな学びですよ。この教科は2016年に始まったそうですね。

米澤 はい。以前から本校は進路指導と学力向上に定評がありました。それに加えて開校から10年を迎える頃、先ほど永井先

と。そう考えると、たとえばデザイナーでなくても、無意識のうちにデザイン的な考え方で生活している人は多いのではないのでしょうか。

米澤 「デザイン思考」という言葉も広く認知されるようになってきましたよね。

永井 はい。国際団体ATC21Sによって「21世紀型スキル」が提唱されたのは10年以上前ですが、その中に創造性とイノベーション、批判的思考、問題解決、コラポレーションといったキーワードを見たとき、まさにデザインのことだと思いました。日本では2013年に国立教育政策研究所が「21世紀型能力」を提案しましたが、これは文部科学省が定めた「生きる力」に必要な資質・能力を明確化したものです。その中でも、自ら問題を発見・解決したり、新しいアイデアを生んだりする創造力が重視されています。2019年には政府の「成長戦略実行計画」にも、創造性やデザイン性というワードが入ってきました。そこには「機械やAIでは代替できない創造性、感性、デザイン性、企画力といった能力やスキルを具備する人材を育てていく必要がある」と明記されていま



永井一史 (ながい かずふみ)  
 多摩美術大学  
 美術学部 統合デザイン学科 教授  
 株式会社HAKUHODO DESIGN 代表取締役社長  
 1961年東京都生まれ。1985年に多摩美術大学を卒業後、株式会社博報堂に入社。2003年、株式会社HAKUHODO DESIGNを設立。2007年、デザインを通じて社会的課題の解決に取り組む、+designプロジェクトを立ち上げる。2008~2011年、雑誌『広告』編集長。毎日デザイン賞、クリエイター・オブ・ザ・イヤー、ADC賞グランプリなど受賞多数。

私が教員を務める多摩美術大学の統合デザイン学科でも、アクティブ・ラーニングや課題解決型の授業は学びの中心ですし、そこに特定の答えがないところも共通しています。クリエイティブには正解がないと言われませんが、クリエイティブに限らず、社会に出たら「これが絶対に正しい」というものは何一つありません。それなのに、ひたすら正解を出すことを求める教育というのはかなり限定的な世界だと思えます。そうした既存の枠を中学という早い段階から外して、何事にも正解がないという前提で物事を考える姿勢を培っていくのは大事なことです。米澤 おっしゃるように、答えのない学びは「理数インター」の特徴です。ですから、この授業に成績はつきません。テスト



統合デザイン学科 課題展示の様子  
 「新しいお菓子体験をデザインする」

もありません。コラボレーションやプレゼンテーションに至るまでの過程で、生徒がいかにか探究し、成長したかを重視しています。氷山にたとえるなら水面に出ている一角、見える学力を培うのが通常の授業であるのに対して、「理数インター」は水面下の見えない学力、創造性、

主体性、協調性など非認知能力を伸ばすことが目的です。

永井 学校というのは、テストの点数や偏差値という数字だけを頼りに序列化されてしまう面がどうしてもあると思うのですが、その中で「余白」をもつことの重要性をあらためて感じました。大学に入ってから学びや研究は、高校までの画一的な教科とはまったく質が異なりますから、その意味でも「理数インター」のような授業は貴重ですね。

米澤 生徒たちには、「何でも言いたいことを言っていんだよ」「正解はないんだからどんな考えでも言ってみて」と常に伝えていきます。ただ、そうは言っても「これはどうやるんですか」という質問が生徒からは出ます。それに対して私は、こういう方法があるよ、こんな考え方もあるねと示すにとどめていきます。そうすると、生徒は自分で考えて選択します。生徒から見れば私は「教えてくれない先生」かもしれませんが、誰かから言われたことではなく、自分で選んだことで手応えを感じる。そんな経験が、生徒の自信や自己肯定感を高めることにつながると思っています。

自らルールを敷こうとする生徒の姿が目立つように

永井 「理数インター」が始まってから、実際に子どもたちにはどんな変化がありましたか。

米澤 自分でやりたいことを見つけて、それに対して自ら道筋をつけていく生徒が増えました。以前は教員があれこれ指示を出すことが多くて、生徒にしてみれば、その敷かれたルールに乗っかっていけばいいやという空気があったような気がします。けれども今は、授業でも行事でも進路でも、自分でルールを敷こうとする生徒の姿が目立つようになってきました。

永井 これだけいろいろなことが急激に変化していく世の中で、「このルールに乗ったら一生安泰」というルールはなくなりましたよね。子どもたち、若者たちは、いわばレールのない時代をこれから長く生きていくわけで、そうしたときに大切なのが、自分のモノサシを持って主体的に社会と関わりながら、納得感のあるキャリア選択や自分らしい生き方を創造できる力ではない



まれるのではないかと感じているんです。そのきっかけの一つに「Tama Design High School」がなければいけません。相手を理解して寄り添うことであったり、世の中をもっとよくしたいという願いであったり、そういう人間の本質的な部分と深く結びついていくデザインという行為をもっと知ってもらいたいです。

よりよい学びのツールとしてデザインを活用してほしい

米澤 先ほどからお話を聞いていて、私たちが日常でしていること全部、デザインという言葉の中におさまるんじゃないかと感じていました。今日よりも明日がよりよくなるためにというこ

とであれば、教育も、学ぶことも、自分や社会の幸せのために行動することも、すべてデザインです。子どもたちの生きる力を高めるためにも、そうした学びが学校の中にも外にもどんどん広がってほしいなと思います。

永井 デザイン的な知や方法論を身につけることは、この不確実な時代において、新たな未来を創造していく力にもつながると思います。ですから、デザインというものを、よりよい学びの場をつくり出すためのツールの一つとして教育に取り入れていただけると、子どもたちの未来にも日本の未来にも大きな可能性が広がっていくのではないのでしょうか。



米澤貴史 (よねざわ たかひろ)  
 宝仙学園中学校・高等学校 共学部  
 理数インター 教諭・入試広報部長  
 1981年大分県生まれ。2004年、東京農業大学応用生物科学部醸造科学科を卒業。都内私立女子校教諭を経て、宝仙学園が2007年に開校した、「知的で開放的な空間」をコンセプトとする「理数インター」に立ち上げから参加。2016年には中学校の新教科「理数インター」を創設し、既存の枠を超えた、非認知能力にフォーカスした学びを実践している。

もので、究極的には人が幸せになるために存在するものだと思います。美術大学としては、そんなデザインの力をもっと世の中を知ってもらおうということで、誰でも学べるデザインのバーチャル大学「Tama Design University」を2021年に立ち上げました。今年6月にはその第2弾を開講して、第一線で活躍する研究者や実務家を招いてオンライン講座を無料公開したのですが、大変多くの方が受講してくださって、しかもその半数以上がビジネスマンをはじめ、デザイナーやクリエイティブ職ではない方たちだったんです。米澤 それだけ一般の人たちもデザインに関心を持っているということですね。

永井 はい。大きな可能性を感じました。そこでもっと間口を広げようと考えて、第3弾として「Tama Design High School」を開催します。UniversityではなくHigh Schoolとしたのは、初学者の方たちを対象としているためです。どなたも無料で聴講できるので、デザインに関心のある社会人、学校の先生、学生はもちろんのこと、ハイスクールというからには、中学生や高校生にも積極的に参加していただきたいと考えています。米澤 具体的にはどのような学びなのか。

永井 テーマは、「ゼロから学ぶ初めてのデザイン」です。30の講義を、「きほん」「まなぶ」「くらす」という3つのカテゴリに分けています。「きほん」では、そもそもデザインって何？というところから始めてデザインの基本知識をお伝えします。「まな

ぶ」では、デザインのプロセスを学びます。ユーザの立場に立って物事を感じる共感、解決すべき課題の定義、解決策の発想、解決策を目に見える形にする試作などです。最後の「くらす」では、日常に無数にひそんでいるデザインの要素を抽出して、デザインは暮らしの中にあたり前にあることなんだと実感していただきたいと考えています。米澤 中学生や高校生にとって、学校以外にそうした学びの場があることや、多様な人たちの考えに触れることができる空間は非常に魅力的だと思います。先ほど申し上げた企業の課題解決に取り組み授業にしても、発想の部分は教室の中でもできますが、それを形にするとか社会実装させるといったとき、学校だけのリソースでは難しい部分があります。それが「Tama Design High School」のような教室の外の空間とつながることで、新しいリソースが得られて、より創造的に学べるようになるのではないかとお話を聞いていて感じました。

information

## TAMA DESIGN HIGH SCHOOL



会期 <講義>11月27日(月)~12月24日(日)  
 <展示>11月20日(月)~12月24日(日)  
 11:00~19:00 会期中無休 (入場無料)

会場 東京ミッドタウン・デザインハブ

聴講無料の30の講義を  
 東京ミッドタウン内とYouTubeにて実施

中学生・高校生の  
 参加も大歓迎!

詳細はこちらから

ゼロから学ぶはじめてのデザイン