



What Design can do for SDGs ～社会課題を解決するためのデザイン —— 第4回

# SDGs デザインスクール ——デザイン手法を活かした高大連携 SDGs 教育の可能性

九州大学大学院 芸術工学研究院 デザインストラテジー部門 講師 張 彦芳

## 1 はじめに

SDGsデザインスクールとは、2018年4月に設立した、九州大学大学院芸術工学研究院「SDGsデザインユニット」\*1が行う教育活動の一環で、子どもから大人までさまざまな人を対象に、地域の学校や公民館などにおいて創造性教育プログラムを提供するものである。

プログラムの具体的な内容は、国連が定めた持続可能な開発目標であるSDGsに対して九州大学大学院芸術工学研究院の強みである、「デザインの領域」で貢献することを目指し、デザイン手法を基とした授業やワークショップを開催するものである。本稿では、このSDGsデザインスクールが行う高大連携で培われた知見や経験、そして、デザイン手法を活かしたSDGs教育の今後の可能性を探る。さらには、これまでのSDGsデザインスクール実施による成果として、実践された教育手法をオープンソースのテキストブックとして世界に発信することを目指す。

## 2 背景

21世紀の世界が抱えるジェンダー問題、社会的な不平等、貧困問題、大規模な自然災害の発生・増加、さらにサイバー攻撃などのITの普及による新たなリスクの増大など、さまざまな社会課題がある現在、従来の知識偏重型に基づいたスキルによる解決は難しいとされ、いわゆる「21世紀型スキル」が期待されている\*2。21世紀型スキルとは、昨今の変容するグローバル社会を生き抜くために必要な能力で、批判的思考力、問題解決能力、コミュニケー

ション力、社会・経済の急激な変化に対応するスキルのことである。文部科学省平成30年高等学校学習指導要領で、「総合的な探求の時間」が改訂され、探究の見方・考え方を働かせ、横断的・総合的な学習を行うことを通して自己の在り方生き方を考えながら、よりよく課題を発見し解決していくための資質・能力を育成することと定義されている。本改訂により今後の指針は示されたものの、社会構造が急激に変化している状況において高等学校をはじめとする教育現場にはさまざまな複雑多様な課題が山積みであると言える。リクルート進学総研が実施した、高校教育改革に関する調査2018「アクティブラーニング型授業」\*3では、生徒の主体的・対話的で、深い学びといった学習に関しては、教員の指導スキル、教材開発や授業準備の時間、評価手法、授業震度との懸念、時間数の不足、受験指導とのバランスといった課題があることがわかった。

これらのことから、社会の変化に適応し21世紀のグローバル社会を生き抜いていくための人材育成には、従来とは異なった仕組みづくりが必要であると考えられる。その仕組みづくりのひとつが、「デザイン」である。科学技術白書(H25年度版)\*4や、日本政府による科学技術イノベーション諸施策にもそれが示されており、社会の多様化やニーズの変化が急加速したことに応じ、より多くのアイデアから解決策を導き出そうとするデザイン思考が求められている。それまで主流だった仮説検証型のアプローチでは解決策として限界を迎えているのだ。

\*1 「SDGsデザインユニット」 <https://www.sdgs.design.kyushu-u.ac.jp/>

\*2 松永健一郎、吉澤寛之「社会情動的スキルや21世紀型スキルを育成するカリキュラムの開発と実践」第62回総会発表