

## 身の回りの課題に気付く能力を身につけよう

昨今、学校現場には「自ら課題を見つけ解決する能力を身につける」教育が求められています。自分事として多様な視点で物事を見て・・・と言っても、この能力は体験を伴わないとなかなか身に付かないことからアクティブラーニング等を導入して悪戦苦闘しています。しかし、多くの学生は「誰かが解決してくれる」と思っていますし「必ず正解がある」と信じています。「自ら課題を見つけ・・・」という意味をなかなか理解してもらえないのです。

そこで学生たちに、例えば今回のコロナワクチン接種でネット予約ができない年長者に替わって予約をしてあげる際、「こんなアプリがあればだれでも簡単にできるのに」と感じたら、それが課題を見つけたことになるんだよと教えることにしています。デジタルネイティブの若者が感じる疑問こそが新たな時代の「課題」だと気づくことが第一歩だからです。

出遅れた我が国でもデジタルトランスフォーメーション(DX)は否応なく進み、2030年時点でデジタル人材が数十万人不足すると言われています。今の大人は途中からデジタル時代を迎えたためIT技術を使いこなせる人材が少なく感覚も鈍いのです。若者が言った「e-スポーツはボケ防止に役立つ」という発想は大人からは出てこないでしょう。

学生たちが「なぜこんなことをしてるの」と目の前の不便さ(現実)に気づき、どうすれば使い勝手が良くなるか考え、肌感覚のデジタル技術を使って解決するプロセスが「自ら課題を見つけ解決する能力」を身につけることなのです。思いついた解決策は実際に試して不具合な点を繰り返し改良し理想に近づけます。DX時代はこのプロセスをAIが支援します。理論科学、実験科学、計算科学に強い先生たちも、現象を表すデータを解釈する「データ科学」は発展途上で使いこなせていません。ここにデジタルネイティブの若者がDX時代の課題解決を担うデータサイエンスを学ぶ意味があるのです。

## 一步を踏み出す・・・

目標達成や課題解決には、第一歩を踏み出さないと結果は得られません。そこで学生に「千里の道も一歩から」と折に触れて話しています。チャレンジしたい目標がないという学生には、理想と現実とのギャップが目標になるということをお教え、努力してどれだけギャップを埋められたかを各種大会への参加や資格取得で測るとわかりやすいと伝えています。そこで1年間頑張って入賞や合格という結果を得た学生に「学長賞」表彰を行っています。

表彰された学生の話や話を聞くと第一歩を踏み出すには目標以上にスタートラインを明確にするほうが重要ということが分かってきました。目指す山の登山口を示してほしいということです。また、目標に向かう意義をわかりやすい言葉にできた場合やロールモデルとなる先輩を見つけた人のほうがモチベーションを維持できて成功率が上がることも分かりました。

これまでの仕事を振り返ってみると、確かにばやとした「構想」を形にするのに基本設計段階でしっかり議論して道筋やスタートラインを明確にできた案件はスムーズに遂行できたことを思い出しました。しかし、昨今は世の中の変化が激しくスピードが要求されるためソフトウェアなどは十分な議論をせず変更がある前提で実装し、改良とアップデートを繰り返す仕事も増えています。

先日、デザイン学部の学生から「『手洗いダンス』にエントリーしました。大学のPRにもなるので出演していただけないか」と依頼がありました。チャレンジするよう学生に言い続けている手前「OK」と回答すると「参考動画のこのパートを踊ってください。出来栄で構成を考えます」という返事が返ってきました。ぶっつけ本番の番組作りという目標に向かう意義を「ディレクションの体験」という言葉にしていました。心配せずとも彼らの方が先に一步を踏み出していると感じた一瞬です。オンエアはRKB毎日「まちプリ」7月5～7日の11時20分頃です。