

リーディングDXスクール事業【実践事例】

大分県立情報科学高等学校

【取組内容】デザインシンキングの手法を用いた学年進行による協働的な学びの醸成

[実践授業①]

総合的な探究の時間 ～1年生～

①デザインシンキングの基礎を学ぶ
目的:デザインシンキングの手法を知る

手法:協働で思考を深めるブレインストーミングに取り組む。

テーマ「小学生が本(活字)を読むには」



②クラウドを活用したデザインシンキング
テーマ「地域防災の課題を解決しよう」

テーマに沿ってデザインシンキングの手法を生徒同士で実践。同時進行で資料を確認しながら、クラウド上(パワーポイントの協働編集)で自由に意見交換をする。アイデアの創出には生成AIを活用しながら、他者の意見と自身の意見を比較しながら、アイデアをグループで醸成していく。



[実践授業②]

課題研究

～2年生～

①[第1段階]1年次に取り組んだデザインシンキングの手法を用いて個人で深めていく。一人一人が、興味関心のあるテーマを設定し、課題解決の手法をペルソナ設定からアイデアの深堀、アイデアの創出へとつなげていく。時には他者のアドバイスを聞きながらも個人で取り組む。



②[第2段階]第1段階での個人の取り組みを踏まえ、各学科の特性を生かした専門的な観点から課題解決へのアプローチを研究する。第2段階では協働による学びにすることで、より専門的な視点での意見の活性化が見られる。データはすべてクラウド上で共有し、学校外でも協働的な学びを実践できる。



[実践授業②]

課題研究

～3年生～

①2年次から同一テーマで、継続による協働での課題解決へ取り組む。成果物の作成(デモ機やモックアップ)もしくは成果発表を通じて、PDCAサイクルを実践し検証を行う。外部連携を行うことで、アイデアだけで終わらずに専門家からのアドバイスや実証実験によるデータの取得を行う。



②成果発表会による次年度への継承
下級生に向けた成果発表会を実施。内容及び発表の手法を後輩へと引き継いでいく。発表会は関係者に公開され、地元企業や保護者などが参観に訪れる。



・学年進行でデザインシンキングの学びを深めていくことで、生徒が主体的に活動し実践することが可能になった。
・アウトプット(成果物や商談など)を外部の専門家や実機の運用を行うことでデータの習得が可能になり、より実践的かつ学びの深化につながった。

※両授業に対する生徒アンケート

	総合的な探究の時間	課題研究
積極的に取り組めた	99%	96%
授業満足度	92%	90%
将来役に立つと感じる	98%	97%