

アート思考と大学教育 –イノベーション人材育成を目指して–

科学技術イノベーションの基盤的な力の強化のためには、主体的に問いを立て、ビッグデータに向き合い、パラダイムシフトを実現できる人材育成が重要であることについて異論はないであろう。この人材育成に資する大学教育実現のために、アート思考が注目されている。ビジネスの分野では、既にアートの発想が重視されている。ソニーにおいて、東京藝大出身で声楽家の大賀典雄を社長に迎え、特にオーディオのデジタル化に革新的偉業を達成したことは特筆すべきことである。

アート思考とは、デザイン思考にアートの発想を取り入れたものである。デザイン思考とは、ビッグデータ分析を通じた顧客のニーズ調査だけに頼らず、現場の観察からニーズを調べてデザインすることである。アメリカのミシガン州立大学生理学教授、アメリカのミシガン州立大学生理学教授、Root-Bernsteinによるとノーベル賞受賞者には、ほかの科学者や一般の人々に比べて、アート関連の趣味を持つ人がほぼ3倍であった。また、絵画・彫刻などの視覚芸術を趣味にしている人たちは、ノーベル賞受賞の確率が7倍になっており、写真は8倍、演劇・ダンス・奇術などのパフォーマンスは22倍であると報告されている。

アメリカの教育において、ハイテク職種の技術者養成や移民教育で重要な役割を果たすSTEM(Science, Technology, Engineering, Math)にアート(Art)思考が加わったSTEAMに基づくカリキュラムが設計され、活用されはじめている。STEAM教育の実践は、初等教育にも及んでいる。たとえば、アメリカの小学校では、科学的方法の学びにダンスをとり入れているところがある。

以上のように、現在、大学教育において、アート思考の重要性が注目されるようになったが、各大学において、STEAM教育を構築するには、どうすべきであるのか、いくつかの問いを提起したい。

1. 大学において、STEAM教育を導入するうえでのメリットは何か？
2. 既存の授業との関連性が明確であるようにSTEAM教育を構築するうえで、何が課題か？
3. STEAM教育を評価するにはどのようにすればよいか？

ここでは、各大学での課題や取り組み、学生の経験について報告を聞くこととしたい。