

探究型學習研究大會

目次

P.447 探究型学習研究大会の趣旨

P.449 開会挨拶（片上義則）

P.450 特別講演「A I 時代における社会に求められる人材の育成～高校教育の視点から～」
（白井俊）

P.465 基調講演「“主体的・対話的で深い学び”って何？生きた学びが生み出す真の価値」
（今村久美）

P.472 連続講義①「探究型学習の実践例～山形県立東桜学館中学校未来創造プロジェクト～」
（官宏・伊藤久敏・安達納・柚木泰彦）

P.484 連続講義②「探究型学習の実践例～デザセン 2016 優勝・準優勝校トークセッション」
（西澤智子・水野里奈・吉田卓哉）

「4 つの実践事例を基にした、グループ別意見交換会」

P.491 グループ 1：総合的な学習の時間を活用した地域連携型実践事例（山宮守）

P.501 グループ 2：地域と連携した探究型学習の実践事例（木村聡子）

P.509 グループ 3：職業教育を視点とした探究型学習の実践事例（青木邦眞）

P.519 グループ 4：デザセンを活用した探究型学習の実践事例（武田英幸）

P.525 特別講演「学校と地域がつくる学びのしくみとキャリア教育への繋がり」(眺野大輔)

P.541 閉会挨拶（柚木泰彦）

P.543 探究型学習研究大会アンケート結果

※以下の内容は、東北芸術工科大学 創造性開発研究センターが発行する「研究成果報告書（最終報告）」より、探究型学習研究大会に関する箇所を抜粋したものです。

学びの改革 334 プロジェクト 探究型学習研究大会

1、大会主旨

－現状－

平成 28 年 3 月に文部科学省の高大接続システム改革会議が公表した「最終報告」における子どもたちが身に付けるべき 3 つの要素【①十分な知識・技能、②それらを基盤にして答えが一つに定まらない問題に自ら解を見いだしていく思考力・判断力・表現力等の能力、③これらの基になる主体性を持って多様な人々と協働して学ぶ態度】に基づき、探究型授業が加速する中、“特定の分野に絞らず広く社会の中から課題を発見するための指導方法” に戸惑う教育現場の声が増えています。

－開催に向けて－

本大会は、「主体的・対話的で深い学び」における「気づき」「解決方法」のみならず、これらの新しい学びが「何のために」あるのかを、本学の教育理念につながるデザインのあり方と方向性を示しながらその根本を学ぶ機会とします。また全国の教員・NPO・行政職員らが垣根を越えて一堂に会し、定期的にそれぞれが抱える現状と課題を共有する機会としてまいります。

2、大会テーマ

教科・地域を越境する学び－「主体的・対話的で深い学び」は何のために必要なのか？－

3、プログラム

日 時：平成 29 年 10 月 21 日（土）12:30～18:00（19:00～情報交換会 ※会費制）
10 月 22 日（日）10:00～11:15（12:30～デザイン選手権大会観戦）

会 場：東北芸術工科大学

定 員：120 名（事前申込制）

参加費：無料（情報交換会のみ会費制）

主催 東北芸術工科大学創造性開発研究センター

後援 山形県教育委員会、山形市教育委員会

プログラム概要：

■大会 1 日目 【第 1 部／本館 4 階 407 講義室】

12:30～12:40 開会

12:40～13:40 特別講演 「AI 時代にける社会に求められる人材の育成～高校教育の視点から～」
文部科学省初等中等教育局教育課程課教育課程企画室 室長 白井 俊 氏

休憩 (15 分)

13:55～14:35 基調講演 「“主体的・対話的で深い学び” って何？ 生きた学びが生み出す真の価値」
認定 NPO 法人カタリバ 代表理事 今村久美 氏

休憩 (10 分)

14:45～15:25 連続講義① 「東桜学館 未来創造プロジェクト」事例発表
山形県立東桜学館中学校・高等学校 校長 官 宏 氏
山形県教育庁高校教育課高校改革推進室 室長補佐 伊藤久敏氏
山形県立東桜学館中学校 教諭 安達 納 氏
東北芸術工科大学プロダクトデザイン学科 教授 柚木泰彦

休憩 (5分)

15:30～16:10 連続講義② 「デザセン優勝・準優勝校」トークセッション
香川県立高松東高等学校 教諭 西澤智子氏
2016年大会優勝「センカツ」指導教諭 ※高松工芸高等学校
神戸市立科学技術高等学校 教諭 水野里奈氏
2016年大会準優勝「味来缶」指導教諭
[進行] 東北芸術工科大学基盤教育研究センター 吉田卓哉

休憩 (30分)

【第2部／デザイン工学実習棟A・1階】

16:40～18:00 分科会 グループ別事例発表意見交換

－進め方－
35分間のセッション
(発表＋意見交換)を2回
行います。
4つのうち2つのグループに
ご参加いただけます。なお
事例発表はいずれのセッ
ションも同じ内容です。

[セッション1] 16:45～18:20 [セッション2] 17:25～18:00

グループ1：総合的な学習の時間を活用した探究型学習の実践事例

発表者 山形県立新庄北高校 教頭 山宮 守氏

グループ2：地域と連携した探究型学習の実践事例

発表者 山形県立東桜学館中学校 教諭 木村聡子氏

グループ3：職業教育を視点とした探究型学習の実践事例

発表者 埼玉県立新座総合技術高校 教諭 青木邦真氏

グループ4：デザセンを活用した探究型学習の実践事例

発表者 山形県立山形西高等学校 教諭 武田秀幸氏

■大会2日目 【本館4階407講義室】

10:00～11:00 特別講義 「地域と学校がつくる学びのしくみとキャリア教育への繋がり」
静岡県教育委員会高校教育課 教育主幹 眺野大輔氏

11:00～11:15 閉会

開会挨拶

東北芸術工科大学副学長 / 創造性開発研究センター長

片上 義則

本日は台風が接近している中、探究型学習研究大会にお越しいただきまして誠にありがとうございます。今日の午後と明日の午前中にかけて、2日間になりますけれども、進めて参りたいと思いますので、よろしくお願ひ致します。

この度この会を主催させていただきました、創造性開発研究センターですが、平成25年度に私立大学戦略的研究基盤形成支援事業の採択をいただきまして、「生きる力を育む芸術・デザイン思考による創造性の開発」を目指して活動して参りました。本年が5年目の最終年度となります。具体的な内容と致しましては、ワークショップという教育実践を通して、「子ども達が自ら感じた発想を紡ぎ合わせ、表現し、伝える体験プログラム」を開発して地域の教育現場に提供させていただくことを目的に活動をして参りました。たいへん小さな成果ではありますが、そのいくつかを『ワークショップのタネ』という冊子にまとめております。ご興味のある方は、ぜひ一度ご参照ください。こうしたものをベースに、今後も新しい教育手法・ツールの開発に務めて参りたいと思っておりますので、今後ともよろしくお願ひ致します。

なぜ、我々の芸術大学で新しい学びを探究する研究大会を開くことにしたのか、なぜ、探究型学習の展開にデザイン思考が有効と考えたかということではありますが、それは我々が日頃行っております、デザインの極めて実践的なプロセスと、その中で我々が最も重要と考えております、二つのソウゾウリョク。つまり、考える「想像力」＝イメージーションと、つくり出す「創造力」＝クリエイティビティ。この二つが新しい学びの目指すと

ころに共通すると考えたからでございます。つまり、自ら問題を見出し、創造的に解決しようとする考え方と、それを可視化し、共有するプロセスを体験することが、子ども達の生きる力の要素である「思考力」「判断力」「表現力」を育むことに繋がると考えております。

この東北芸術工科大学のデザイン工学部には、毎年300名を超す学生が入学して参ります。その学生達がデザインを学ぶ前に思っているデザインとは、絵を描くことであり、形や色によって何かを表現することであるわけです。しかし、実際に彼らが入学後学ぶデザインというのは、単に絵を描くことではなく、思考すること、自ら仮説を構築して表現し、提案していくということになります。ちなみに1968年に出版されましたダヴィット社の『デザイン小辞典』という本がございますが、この中でデザインの定義としては「ある目的に向けて計画を立て、問題解決のために思考・概念の組み立てを行い、それを可視的、触覚的媒体によって表現・表示すること」とあります。つまり、考えを組み立て、それを可視化する行為、これがデザインの本質であると考えております。

一方、近年、問題解決、あるいはイノベーションの手法として注目されておりますデザイン思考ですが、その成り立ちも極めて古く1960年代にスタンフォード大学機械工学部のロバート・マッキム教授によって開設された”Visual Thinking”というクラスが最初といわれております。そのクラスでは色々なことを考える上で視覚的に表現することを通じて、創造性を刺激する、高めるといったところを目的に行ったといわれております。

このように、デザインする行為、すなわちデザインプロセスを繰り返し子ども達が体験することによって、論理的、体系的、協働的に課題にアプローチするスキルと態度を身につけることが出来ると考えております。ご存知のように我々の学生達が今後生きていく時代は、たいへん困難な時代になりそうです。その困難な時代を学生達が生き抜いていくために必要な能力・態度とは一体何なのか、それをどう身につけさせるのか、といったと

ころがこの大会の大きなテーマであると同時に、今後も継続して取り組むべき教育の使命であると我々は考えております。

本日より明日の午前中までの2日間にわたる長丁場になりますが、新しい学びの形を探究する有意義な機会となることを願っております。ぜひ、自由闊達な意見交換をお願い出来ればと思っております。どうぞよろしくお願い致します。

特別講演

「AI時代における社会に求められる人材の育成～高校教育の視点から～」

文部科学省初等中等教育局教育課程課教育課程企画室 室長

白井 俊

今日はこの会にお招きいただきまして、誠にありがとうございます。私の方から、AI時代における社会に求められる人材の育成ということでお話をさせていただきます。

今日は高校の先生が多いということで、おそらく高校の新しい指導要領にご関心のある方もいらっしゃると思うのですが、今日はあまり細かい話には踏み込まないで、もう少し大きな話、今の世界の動向はどうなっているのか、また、今日のテーマにありますけれども、AIは今後の教育にどう関わっていくのかという話をさせていただきます。

もちろん私も普段は、今まさに高校の指導要領の最終段階ということになっていまして、新しく出来る科目、例えば社会が公共になりますとか、歴史総合でありますとか、あるいは総合的な探究の時間、こういったものをどうするのかという最後の詰めの議論をしているところですが、またそれについてはこれから出来上がった段階でお話をさせていただきます。

新しい時代に求められる力について。伝統的なカリキュラム、指導法というものがある、それは当然色んな時代の要請に伴って変わっていかねばいけません。では、今、どんなことが特に大きな考慮の要素としてあるのかということをお二つ挙げます。「コンピテンシーの重視」。今回の学習指導要領の中では、「資質・能力」が三つ柱の一つになっています。資質・能力という言葉は英語のコンピテンシーに相当すると思いますが、「どんな内容を教えるのか」というよりも、どちらかというところを重視する、というのが一つの考えです。そのアウトカムも重視していこうという動向があります。それからもう一つは、AI等をもたらす社会変化。もちろん一昔前にはICT、インターネット等、そういったものが入ってきたことに伴って、新しく教科の内容が変わる、指導法が変わることが起きているわけです。AI等をもたらす社会変化によって、どんな新しいカリキュラム、指導法が必要になってくるのか。また、それによってどんな新しい時代に求められる力を育成して

いくのかということを考えていかなければいけないということなのです。

まず、現状はどうなっているのか。これは皆様がよくご覧になるであろう、PISA 調査という OECD が行っている調査結果です。15 歳、日本では高校 1 年生を対象にしたものですが、2012 年の段階では OECD 加盟の 34 カ国の中で、日本は 1 位、2 位、1 位と全体として非常に良い結果が出ているんです。OECD 加盟国ではないシンガポール等が入ってきますので、トータルではもう少し下がりますが。とはいえ、先進国から成る OECD 加盟国の中で、直近の 2015 年の調査でも 1 位、1 位、6 位という非常に素晴らしい結果が出ています。これは世界に胸を張って評価出来る部分だと思いますし、まさに先生方のご尽力の賜物かなという風に思っているところです。

この PISA 調査ですが、どの国によっても非常に大きく取り上げられています。多分、皆さんご記憶にあると思うんですけども、日本はこの 2003 年の辺りがどん底だったんです。この頃に PISA ショックといわれることが起きて、2003 年、2006 年と続いて非常に悪かった。本当に悪かったのは特に読解力の部分なのですが、全体で学力低下ということが指摘されるようになりました。その時 2002 年から前々回の、一般に「ゆとり教育」と呼ばれる平成 10 年改訂の学生指導要領がちょうど全面実施される段階だったわけです。そんなこともあって、その時の学習指導要領自体が非常に厳しい批判にさらされることになりましたし、また、「ゆとり」というのも「ゆとり世代」とか、それ自体が悪い言葉のように捉えられてしまった部分もあります。ただ、実際に 2012 年の成果を出した子ども達というのは、まさに 2002 年から全面実施された学習に沿って学んできた子ども達ということでもあります。実は OECD の PISA 調査では、色んな総

合的な知識の活用を問うような問題が沢山出ています。そういったことでは、十分対応出来たのは、総合的な学習の時間の成果も非常に大きいのではないかと。一般にゆとり教育や総合的な学習の時間の在り方については、批判にもさらされがちですが、その辺りの効果というのは非常に大きかったのではないかと分析も出来ると思います。

先ほど申し上げた PISA ショックは日本でも起きて、2002 年のゆとり教育といわれた時の指導要領は、実際に軌道修正を迫られた部分がありました。実はそれは日本だけではなくて、例えばドイツでも 2006 年に PISA ショックは起きています。PISA に参加して結果を見てみたら、国際的なランキングで思ったよりもはるかに悪かったと。そうすると、やはりそれぞれの国の教育政策とか、カリキュラムとか、指導法に何か問題があるのではないかと話になってくるわけですね。PISA ショック、あるいは PISA の結果というのは各国の政策にも非常に大きな影響を持ってくるようになります。そうすると PISA は何を比較するのか、どんな力を比較しようとしているのかということについて、より一層注目が集まってくるわけです。

例えば日本であれば、徳川家康や織田信長を誰もが習い知っていますが、当たり前ですけども、他の国にその問いをそのまま持って行って「徳川家康を知っていますか」と聞いても知らないことが多いというわけです。要は知識というのはその国のそれぞれの伝統、文化、カリキュラムに従って規定されていて、それに基づいて教えられています。その知識があるかないかということだけでは、その人の学力というのはわからないだろうと。知識の有無とか多寡では国際的な比較というのは困難であって、それよりもそれを活用する力を重視していこうじゃないかということになるわけです。

そういう風になると、PISA 調査によって実質的にランキングが出てしまう。出すのは分かるけれども、一体どんな根拠に基づいて PISA というスキームをつくっているのかを問われることになってくるわけです。要は理論的な背景です。それに対する答えというのが、キーコンピテンシーというものになります。実は当初から PISA も OECD 側も、PISA 調査の理論的な根拠の必要性については認識をしていて、1997 年くらいからかなり長い時間をかけて、このキーコンピテンシーを開発するプロジェクトを進めてきました。これは一般に DeSeCo プロジェクトと呼ばれています。DeSeCo というのは多分聞き慣れない言葉だと思うのですが、Definition and Selection of Competencies……すなわちコンピテンシーの定義と選択、選んだものということで、一般的に日本ではキーコンピテンシーといわれていますので、これは名前を聞いたことがある先生方は多いかと思います。

これは非常に分厚い本で、非常に難しいものなのですが、一番簡単なところでいうと、キーコンピテンシーには大体 3 つくらいの力が必要になってくるといわれています。ここで挙げている 3 つなのですが、まず最初は”Use tools interactively” ツール・道具をインタラクティブに使いこなす。例えば言語でコミュニケーションするとか、ICT 器具を使いこなすとか、そういった力が一つ。それから二番目が”Interact in heterogenous groups” 多分、今日この会場には、ぱっと見たところ日本の方がほとんどだと思いますが、欧州やアメリカなどは、多文化、他民族、他宗教の文化です。全然バックグラウンドの違う人の中でも、お互いにインタラクトする力。それから三つ目が”Act autonomously” 日本語でいえば主体的に判断して行動する力という形になるかと思います。そういったことがこのキーコンピテンシーで求められる力であると定義されました。これが結構大きなイ

ンパクトを持ちまして、色んな国のカリキュラム改革に繋がっていきました。従来各国ともそれぞれの伝統や文化がありますので、どちらかというところ、どういったことを教えるのか—この内容はきちんとカバーされていますか、このトピックはちゃんと入っていますか—という方に着目されがちだったのですが、それよりも、どんな力がつきましたか、という方に大きなトレンドが流れていったわけです。それが一般的に Competencies-based といわれるものです。コンピテンシーをベースに基盤を置いたカリキュラムという形に変わってきました。

ニュージーランドでは 2007 年、一番早い段階だったと思います。オーストラリア、シンガポールは 2010 年、韓国は 2015 年。日本は今回の 2017 年と 2019 年の新しいカリキュラムにて、まさに資質・能力というものを大きく打ち出しますので、この大きな流れに沿ったものになっているわけです。ただ実は、前々回の平成 10 年改定、いわゆるゆとり教育も、実はこの Competencies-based に非常に近いものだったんじゃないかと個人的には思っています。生きる力の育成を目指していくというのもその時から変わっていないのですし、当時どちらかというところ内容は減らして、もう少しコンピテンス、生きる力の育成というところにフォーカスしていこうという大きな動きがありましたが、ある意味それはちょっと早すぎてしまったのかもしれない。ただ、今のトレンドとしては Competencies-based に近づいていると思います。

それから「knowledge に対する懐疑」というものが出てきました。knowledge、「知識」です。授業を通して色んな知識をつけていくわけですが、様々な国あるいは子ども達はその知識をつけて一体何になるのだろうという疑問です。おそらく昔からあり、学ぶ意義に繋がる所だとは思いますが、最

近それがさらに強く問われるようになってきています。

例えば物知りの大学生が、重箱の隅をつつくような普通は知らないようなことを答えるテレビのクイズ番組等があります。まさにそういった形の入試問題が多く流通していたわけです。そういった中での「知識」というのは、本当に役立つのか。社会に出た時に役立つのかどうか、ということに対する懐疑というのが、日本だけではなく色々な国で問われるようになってきた、ということがあります。

こういったこともあり、単なるコンテンツだけではなくて、細かい知識も良いと思うのですが、それを身につけることによってどんなコンピテンシーに繋がったのか、という方向をより重視しているんじゃないかということが大きなトレンドとして出てきました。

もう一つは、「Values の重視」というところです。バリューというのは日本でいうところの価値観ということになると思います。これは欧州等では見逃されがちだった部分です。もちろん国によって違いますが、このバリューというのは必ずしも多くは注目されていなくて、どちらかというと知識、スキルといったところに着目されがちでした。ただ近年、ヨーロッパ等ではテロリズムが横行しています。私も去年までパリに住んでいましたが、まさに毎日、どこでテロが起こるか分からない、誰が爆弾を持っているか分からない、というくらいの肌感覚で暮らしていました。単に知識やスキルがあるだけでは足りない、もっとバリューに関する教育をしっかりとやろうじゃないか、というような動きも出てきています。

そこでいうバリューとはどういうものかという、

まさに人権の尊重、他者の生命、財産、身体を傷つけちゃいけないというようなことです。あるいは民主主義をきちんと守っていこうとか、環境を保全しようとか。そういった価値観ですね。それと全く同じではないかもしれませんが、実はこの分野というのは、日本やアジアが伝統的に強い分野でもありました。知徳体、これに相当し、ほとんど全く同じ漢字を書く言葉が実は中国や韓国にはあるんです。アジアではこういった知徳体のバランスがとれた育成が非常に重視されてきたのですが、ヨーロッパ等では必ずしも重視されていない国もあったということで、近年バリューに対する注目というものも高くなってきています。

いくつかの事例を見ていきたいと思います。オーストラリアの事例です。オーストラリアも早い段階でコンピテンシー中心のカリキュラムに変わった国です。例えば Literacy、Numeracy、ICT Capability、クリティカルなクリエイティブシンキングと、七つの大きなコンピテンシー、これらを色々な教科を通じてつけていこうじゃないか、ということで、かなり早い段階で打ち出した国の事例ということになります。先ほどご紹介したシンガポールも、コンピテンシーを重視したカリキュラムに変わってきています。

シンガポールの場合は Core Values を真ん中に置いています。そこでいうバリューというのはどんなものかということ、respect（尊敬・尊重）、responsibility（責任）、resilience（粘り強さ）integrity（誠実さ）、care and harmony（ケア・ハーモニー）と日本でも割合受け入れられるような価値観を中心に置いています。それを目指して教育をしていく。コア・バリューを基にして具体的なコンピテンシーに相当するようなものを、外縁の部分に置いています。メタ認知的なものとして、Self-Awareness（自己認識）、Self-Management

(自己管理) のようなことも入っていますし、さらに外側の部分では、同じようにリテラシー、クリティカル・シンキングスキルみたいなものも入ってきているというような構成になっています。

シンガポールはPISAの成績も良いし、経済的にも非常に発展している国として注目されていますが、バルト三国でヨーロッパのシンガポールといわれているエストニアという国があります。エストニアも最近PISAのランキングが急上昇していて、教育改革で注目を浴びている国です。シンガポールの規模は非常に小さく人口 500 万人くらいの国ですから、日本でいえば横浜市に毛が生えたくらいですが、エストニアはさらに小さくて、確か 130 万くらいです。山形県と同じくらいの人口規模しかない国ということになります。ですので、全く同じコンテキストで議論することは難しいかもしれませんが、急速に教育改革を進めている国です。

エストニアは左上に Core Values というものが載ってまして、例えば liberty (自由)、Democracy (民主主義)、他には Honesty (正直さ)、団結といったことを中心的な価値観として置いています。同時にコンピテンシーとしてコミュニケーションする力であるとか、テクノロジーを使いこなす力とか、そういったものが入っているという構成になっています。

今、OECD では、2003 年に定義をしたキーコンピテンシーに変わる、新しく、それを上書きするようなコンピテンシの議論をしています。”Education2030”、2030 年に向けたキーコンピテンシーの改定作業ということで、実は私が 3 月まで携わっていたプロジェクトでもありました。コンピテンシーには大体三つのドメインがあるだろうと言われていきます。Knowledge (知識)、Skills、

Attitude and Values (態度と価値観) です。これらが各国に共通して求められる、教育を通じてつけていく力であるということが大体合意されつつあるという感じですが、ちなみにこのスキルというものを、日本の学習指導要領のコンテキストでは、「知識及び技能」という形での「技能」に置き換えてしまいがちなのですが、どちらかというと「思考力・判断力・表現力」に近いものです。具体的にはクリティカル・シンキングスキルとかプログラムソルヴィング・スキルというようなものであって、活用的なものを含むものであるとご理解いただいた方がわかりやすいと思います。

今、世界的にこういった議論が行われてきている中で、日本はどうかと。日本の新しい指導要領の作り方ですが、基本的な資質・能力を三つの柱で整理をしています。知識・技能・思考力・判断力・表現力、それから学びの力、人間性ということで、少し違うところは当然あるのですが、Knowledge、Skills、それから Attitude Value、態度とか価値観に相当するような形ということで、OECD のフレームワークも参考にしながら、それに近いようなものを作ってきたわけです。

同時に少し注意しなければいけないことがあります。先ほど、この知識について懐疑が出ているということを申し上げました。大学入試等でも非常に細かい問いが聞かれ、それが役に立たないのではないかという懐疑を、子ども達も保護者の方々も抱いている。先生方も抱いているかもしれない。そういう中で、イギリスで起こったのはどういう状況かということ、大事なのは知識ではなくてスキルだ、知識・技能じゃなくて、思考力・判断力・表現力、こちらが大事なんじゃないかというような動きがかなり早い段階で出てきました。その結果、知識をあまり教えないという先生方が現れたんですね。その先生方は思考力・判断力・表現力

等をより重視した教育をしていこうというお考えだったわけなのですが、何が起こったかという、結果的に知識もつかなかつたし、思考力・判断力・表現力等、スキルという部分もつかなかつたというような成果が出ている、と指摘をされています。結局は、知識・技能、細かいことばかり覚えてももちろん仕様がなければ、同時に一定のきちんとした教科、コンテキストに沿った体系的な知識みたいなものとかがないと、思考力や判断力を磨くようなベースも作れないと。何も無しに思考力・判断力、クリティカル・シンキングをつけると言っても、やっぱりそこには体系的な何かが必要であって、教科のディスプリングに基づいた学習というのがやはり必要になってくるというような話もあります。

そういったことを踏まえて、平成 28 年 12 月に出された中教審答申では、知識や技能というのは、思考・判断などを通じて習得されたり、その過程で活用されるものであり、社会での関わりや人生を通しての基盤ともなると指摘されています。要は知識・技能というのは、思考力・判断力・表現力等、あるいはこの学びの力や人間性等、これらを通じて、学んでいく中で基盤となるものであるし、同時に活用されていくんだと。資質・能力の三つの柱というのはどれが大事とか、どれが基盤とかいうものではなくて、それらが相互に関連し合っているんです。知識・技能も決しておろそかにしてはいけない部分なんです、ということが、この答申の中で指摘されているところです。

以上が国際的な背景も含めた日本のカリキュラムの説明です。次に、人工知能の話に移っていきたいと思います。人工知能については、今回の中教審答申の中でも、また、OECD も 2030 年の教育を見据えた Education2030 の中で大きな関心を持って取り上げています。実際に人工知能が急速に進化

すれば、教育内容も変わらざるを得ない。ひょっとしたら今やっている学習というのは無駄になってしまうんじゃないか、ということもよく言われているわけです。

一つの調査結果を引用させていただきます。野村総研とオックスフォード大学の先生方の共同研究で言われている「人工知能に代替される職業、されない職業」についてです。抽象的な概念を整理・創出するための知識が要求される職業、それから他者との協調、他者との理解、説得、ネゴシエーション、サービス指向性が求められる職業というものは人工知能での代替は難しい傾向にあるのではないかと。一方で、必ずしも特別な知識・スキルが求められない職業、秩序的・体系的な操作、ルーティン的なものが求められる職業については人工知能等で代替出来る可能性が高い傾向にあるのではないかと、ということが指摘されています。

具体的に代替の可能性が高い職業が並んでいます。もちろん、これはあくまでも一つの傾向としての調査・研究結果ということでありまして、別にこれが絶対にそうだということは全くないわけですが、代替の可能性が高いと指摘されている職業にはこのようなものがあります。

一方で代替の可能性が高くない職種としてどんなものがあるのかというと、例えば、まさにこの大学は芸術工科大学ですけれども、アート・デザインといった仕事の場合は代替が難しい部分なのかもしれません。また、教職の先生方も多いと思えますけれども、小学校教員、大学、短期大学教員、中学校教員、幼稚園教員。この調査ではなぜか高校教員が無かったのですが、高校教員を除外しているわけではないと信じたいところではありますけれども。こういった職種については代替が難しいんじゃないかというような結果が出ているとこ

ろです。

今、予測困難な時代ということが色んなところで言われています。一般にこれを VUCA という言葉で呼んでいます。Volatile, uncertain, complex and ambiguous. 不確実で、複雑で、多様で、曖昧だというようなことになってきている。では具体的にどういうことか。例えば地球温暖化。太平洋の島国では温暖化がその国の存亡に関わるような国もあるわけですね。少子高齢化。これはまさに日本にとって恐らく一番大きな問題です。移民の増加。日本ではあまり感じることは少ないのですが、最近は一昔前に比べると東京都内の地下鉄に乗っていて、外国の方がすごく多いな、という感じは受けます。日本も変わってくるかもしれませんし、欧州やアメリカに行けばそれこそ完全な移民社会になっています。公共部門に対する信頼の低下。日本も当てはまるかもしれませんし、色んな国でも起きている。それから AI 等の技術革新等、色んな変化が起きているわけです。

予測困難な時代にどんな力が求められるのかというと、恐らく一般的にいえることとしては、単なる知識の暗記・再生だけでは AI に代替されてしまうわけであるし、単に一つしか最初から正解がない、わかりきっているものについても AI に取って代わられるかもしれない。そうではなくて、知識を活用出来るような形で深く理解をし、生きて働く知識を得る。そしてまた、単なる正解だけではなく、ベストではないとしても、最適解や三方一両損のような、皆が納得出来るような解を探していくというようなことが求められるだろうと言われているところだと思います。

今、お話ししてきた内容に関連して、三つの大きな誤解が生まれているのかなと思っています。一つ目は知識のスキルの二項対立です。先ほども少

しお話ししましたが、大切なのは知識ではなくスキルではないのか、という風にお考えの方がいらっしゃるかと思います。もちろん知識は非常に大切ですけれども、先ほど申し上げたように、「スキル」「スキル」と言ってしまうと知識の部分がおろそかになってしまいます。どうしても二項対立で捉えがちな部分はあると思いますが、そうではなくて、知識とスキルのバランスのとれた育成、知識とか知識・技能と思考力・判断力・表現力のバランスのとれた育成というのが必要になってくる、ということが重要だと思います。アクティブラーニング等とも絡んでくると思いますが、アクティブラーニングというと、どちらかというと基礎的な語彙を覚えたり英単語を覚えたり、そういう部分よりも活動を重視し、それがスキルに繋がるんだというような理解をされがちな部分があるのですが、必ずしもそうではないんだ、と。いかにバランスをとっていくのか、が重要だということをお話して強調して申し上げたいと思っています。

高等学校の段階ではあまりないかもしれませんが、例えば小学校とかでよく聞くのは、指導主事の先生方が訪問されて、教室内でグループ活動がないと「こういう授業は改めなさい」というようなご指導をされるということを聞いたことがあります。要は「それはアクティブラーニングではない。アクティブラーニングというのはグループ活動を行うものなのだから、あなた方の指導は駄目です」というようなご指導をされているというケースを伺っています。でも、必ずしもそうではなくて、別にアクティブラーニングはグループ活動があるから良いとか、無いから駄目だということではなく、知識やスキル等をいかにバランス良く教えているのか。先生が教える場面ももちろん必要だし、子ども達が考える場面というのも必要であると。また、もしグループ活動が授業全体を促進する効

果があるのであれば、そのトレーニングが必要です。大事なのは授業全体のバランスがとれたデザインを、ということをお中学校の学習指導要領の開設の中でも強調してお伝えをしているところです。それはもちろん恐らく高等学校の集団でも多いということですね。同じように扱っていくということになると思っています。

一つそれに関連する注意なのですが、最近よく「21世紀型スキル」という言葉が使われる方がいらっしやいます。この中にもお聞きになったことのある方々がいらっしやると思っています。これは、そもそも21世紀型スキル自体に誤って捉えられがちな部分があると思うんです。先ほどのOECDの説明の中でも三つのウェアがありました。日本のカリキュラムも同じなのですが、知識とスキルとアティチューズ・アンド・ヴァリュー（態度・価値観）。日本でいえば知識・技能・思考力・判断力・表現力、それから、学びに向かう力、人間性という三つの柱があって、要はそれらを総合的に活用するのがコンピテンシーなのだという風に言っています。21世紀型スキルというのは実はコンピテンシーを誤って使われている可能性がありまして、21世紀型スキルとってしまうとスキルだけが大事なんだと思い、知識とか技能とかそういうベーシックな部分というのを置き去りにしてしまう可能性があると思っています。ですので、21世紀型スキルという言葉自体が間違っているというわけではないのですが、よく誤解を招きがちな言葉として使われていると。恐らくその方が本来言いたいのは「21世紀型のコンピテンシー」であり、21世紀に必要となる知識・技能をしっかり身につけており、それを活用するような思考力・判断力・表現力を身につけている。且つ正しい方向で使われるような形での学びに向かう力、人間性、バリュー、アティチュードの部分をも身につけていると。そういうことが必要になってくるんだろうなとい

う風に思います。

次は誤解の二点目です。コンピテンシーという言葉についてです。今申し上げたように、コンピテンシーというのは本来、知識、スキル、アティチューズ・アンド・ヴァリュー（態度・価値観）を総合的に使っていく力です。キーコンピテンシーも同じです。コンピテンシーの中に属する特定のドメインだけを取り入れた力ではなくて、総合的に活用する力をコンピテンシーと呼んでいるわけです。ですので、コンピテンシー自体がバランスの取れた力の育成をこの言葉に内包しているはずなんです。ところがよく言われるのは「コンピテンシーと知識というのは違う概念じゃないですか」「知識ばかりつけてもコンピテンシーはつかないんじゃないですか」というように使われるケースもあるんですけれども、それは恐らく、コンピテンシーの意味を取り違えていらっしやると思っています。

また、よく「あなたはコンピテンシー主義ですか。私はコンピテンシー重視に反対です」というように仰る方もいるのですが、それもおかしい。コンピテンシー自体は本来、バランスのとれた力の育成を目指しているので、違うのではないかと。コンピテンシー自体がなかなか適切な訳というものが無いので、誤解されがちな部分があると思うのですが、恐らく私なりに定義させていただくと、知識・技能や学びに向かう力や、人間性、もちろんスキル・思考力・判断力・表現力を含めてですけれども、これらを状況に応じて総合的に活用する力というのがコンピテンシーになっていくのだらうと考えられると思っております。

誤解の三つ目です。アクティブラーニングについてです。今も少し触れましたけれども、アクティブラーニングについても色んな誤解があつて、対

話の機会がなくてはいけないという方もいらっしゃるれば、極端な場合、対話さえあればいいじゃないか、という方もいらっしゃる。「子どもが主体的にやるのがアクティブラーニングで、教師は教えるはいけません」と仰る方がいらっしゃいますが、これまで申し上げたように、そういう一律的なものではなくないということです。アクティブラーニングというのはあくまでもバランスのとれた資質・能力の育成ということが目標のものでありますので、決してこういう風に決めつけるべきものではないと思います。また同時に、例えば基礎的な知識・技能が全然ついていないのにグループ活動をやると、ディスカッションして議論を深めましょうといってもそれは当然上手いかないのであって、基礎的な知識・技能の定着ということはもちろん必要になってくると思います。

アクティブラーニングについては中教審の議論等でもこの言葉が出てきましたが、最終的に、学習指導要領の本体が今年の3月に出来た時には、小学校・中学校の告示に言葉としては入りませんでした。学習指導要領は法令の一つですが、アクティブラーニング自体が法令用語としてなじまなかった、ということもあるのですが、同時にあまりにも大義的すぎて誤解を招きがちだったという理由があります。指導要領の中でも、主体的・対話的で深い学びの実現、ということで「深い学び」という言い方をしています。具体的にどういうことかということ、主体的な学びというのは学ぶことに興味関心を持ち、自己のキャリア形成の方向性と関連付けながら見通しを持って粘り強く取り組むということです。自己の学習活動を振り返り、次に繋げる主体的な学びは実現出来ているのか。対話的な学びとは、子ども同士の協働、教職員や地域の人との対話、先哲の考え方を手がかりにすること等を通じ、自己の考えを広げ深めるということ。子ども同士の協働というのはもちろん重要

ですし、対話的な学びの一つの柱になってくると思います。ただ、先に申し上げました通り、例えば基礎的な知識・技能が足りない子ども達に「協働してください」と言っても、上手いかない場合も当然あると思います。また、子どもによっては内向的な性格であったり、対話自体がなかなか上手いかないというケースもあると思います。ですので、ここで大事なことは、「先哲の考え方も手がかりにする」ということがあります。要は自分だけで考えているとどうしても行き詰まったり、新たな気づきや発見が得られないこともありますので、例えば書物にあたって他者の考えに触れるといったことも含めて、自己の考えを広げ深めるような学び、それに繋がるようなことを、対話と定義をしているということになります。

この主体的な学び・対話的な学びというのは、ある意味外形的に捉えられがちの部分もあります。例えば主体的な学びの中でとにかく粘り強くやっているけれど、全然理解が進まないという生徒もいると思います。あるいは対話的な学びでも、授業中にグループ学習・活動を沢山取り入れているけれども、全然理解が深まらない、成績が上がらないというケースもあるかと思います。まさに外形的に捉えられがちで、見た目だけやっているからいい、という形になりかねない恐れもあります。そういう意味では三つ目の「深い学び」という視点が非常に重要であり、『各教科等の特質に応じた「見方・考え方」を働かせながら、知識を相互に関連付けてより深く理解したり、情報を精査し考えを形成したり、問題を生み出し解決策を考えたり、思いや考えを基に創造したりすることに向かう深い学びが実現出来ているのか』と。より深いレベルに達するような学びに繋がっているのかどうかということは、非常に重要なポイントになってくると思います。

冒頭で申し上げた AI に関する野村総研の調査で、新しいものを創造するといった部分については、まだ、AI より人間が力を発揮することが期待されているとありました。実は、深い学びの「知識を相互に関連付けてより深く理解する」「思いや考えを基に創造したりする」というところが、まさに現状の AI にはなかなか出来ない部分ということになると思います。

我々は色々な AI の先生方ともお話をしていますが、日本を代表するような AI 研究者の先生方が共通して仰るのは、今の AI は確かに知識の集積とか検索といったところについては非常に高度な力を持っているけれども、知識を相互に関連付けて深く理解するとか、情報を精査して考える、形成するとか、思いや考えを基に創造するといったようなことは、まだまだ全然出来るレベルではないんですよ、ということです。逆に言えば人間に強みを働かせるところが残っているとすればまさにこの部分であって、この「深い学び」を学校教育の中で実現していかなくてはならないと。先生方、学校の役割というのはまさにここに一番の手腕があるのかなという風に思います。

ところで、今、これを子ども達が実現出来るような前提が出来ているのかということの研究するために、リーディングスキルテストというものをやられている先生がいらっしゃいます。国立情報学研究所の新井紀子先生は元々 AI を研究している人で「東ロボくんプロジェクト」というのをずっと実施されていらっしゃいました。東ロボくんプロジェクトとはどういうものかということ、東京大学の二次試験に合格するためのロボットの AI を作られていたんです。東大の二次試験は基本的に全部論述試験です。一部の大学で出されるような、何が起こったのは何年かとか、〇〇が書いた書物の名前は何か、みたいな単純な問題はまず出ないわ

けです。基本的には自分で考えて、文章で表現していかなくてはいけないような問題ということになります。それを突破するために、新井先生はロボットをずっと教え込まれていたのですが、結果としては東ロボくんは東大を突破出来ないということで、そのプロジェクトは終わりにになりました。もちろん部分的には出来ている部分はあるのですが、現行の AI では、東大の二次試験に課されているような高度な論述問題で合格ラインの域には達していないということなんですね。新井先生がその後始められたのが、リーディングスキルテストなんです。

ここでご紹介している問題は、先生方でしたらすぐに分かると思います。

Alex は男性にも女性にも使われる名前で、女性の名 Alexandra の愛称でもあるが、男性の名 Alexander の愛称でもある。Alexandra の愛称は()である。

A: Alex B: Alexander C: 男性 D: 女性

これは前提になる知識があればすぐに出来てしまうと思いますけれども、新井先生がこの問題で何を知ろうとしているかということ、この文章はどこの教科書から取ってきている文言なんです。要は、教科書レベルの文章を子ども達がしっかり読めているのかどうか、それをまず計ろうということ最近になって研究されていらっしゃるんです。

知識を問うというよりは、この問題の文章が理解出来ますか、教科書に掲載されているような文章をきちんと理解出来ていますか、ということを探ろうとされている。この問題はぱっと見た感じははっきり言って簡単だと思います。決まっているじゃないかと多くの方が思われると思うのですが、中学生の正答率は 53%、高校生の正答率は 78%で

す。さすがに高校生になると 8 割くらいは出来ているわけですが、逆に言えばこの問題すら出来ない高校生が 2 割いるわけです。ちなみに多い選択肢は高校生でも中学生でも D なんですね。『Alexandra の愛称は女性である』というのが誤答の中で一番多い例なんです。もちろん正解は A の Alex なのですが。このレベルが出来ていないんじゃないか、ということなんです。

ちなみに、この生徒は別にこれが自分の成績に関係がないだから真面目にやっていないんじゃないか、というご意見がある方もいらっしゃると思うのですが、新井先生が仰るには、ちゃんとやっていない子どもの答案に対するコントロールは当然しているというお話です。

『アミラーゼという酵素はグルコースがつながってできたデンプンを分解するが、同じグルコースからできていても、形が違うセルロースは分解できない。

セルロースは () と形が違う。

A: デンプン B: アミラーゼ
C: グルコース D: 酵素

これはちょっと考えないと分からないかもしれません。理科の先生でしたら前提知識ですすぐお分かりになるかと思いますが、そうでない方はちょっと考えないと出来ないかもしれません。

この問題の正答率は高校生で 33% となっています。これは教科書の文章ですので、これを理解できているかどうかということです。恐らく理科の知識が無くても出来ると思います。私もセルロースやグルコースがどんなものかよく分かりませんが、よく読んで文章を構造的に読み解いていけば分かると思うんですけども、丹念な読み解きがないと分からないかもしれません。ご想像の通り、こ

こでの誤答として一番多いのは B のアミラーゼです。57% の高校生がアミラーゼを選んでいて。正解のデンプンを選んだのは 33% しかいない。グルコースを選んだのは 8%、酵素を選んだのは 2% ということになっているようです。

この問題くらいになると少し難しさが出てくると思うのですが、新井先生が仰りたいのは何かというと、要は、教科書レベルの、平易な形で整理されている日本語の文章すら分からない子どもがいる中で「主体的・対話的で深い学び」といっても、AI に伍するような深い学びの力というのはそもそもつけられないのでは、という問題提起をなされようとしているんだと理解をしています。

次に、AI が突きつける課題についてお話しします。今、我々の周囲にも AI を使っているものが沢山あります。例えば iPhone の Siri ですね。私自身はそんなに Siri の活用はしないのですが、聞いてみれば、色々便利なことはあると思います。掃除機のルンバ。私も最近初めて購入したのですが非常に便利で、この辺になると AI があるのは非常にありがたいという気持ちもあります。IBM のワトソン。これはアメリカの有名なクイズ番組で、人間のチャンピオンをこのワトソンが打ち破りました。AlphaGo、囲碁のソフト。Ponanza は将棋だったと思いますが。クイズ、囲碁、将棋、チェス、こういった特定のウェアについては既に人間を凌駕する力をつけてきています。

一方で、先ほどご紹介した東ロボくんプロジェクトのように、深い学び、知識・技能を総合的に活用して、自分で思考したり判断したり表現していくような力を問われるようなレベルになると、まだまだそこには今の AI ではなかなか至らない部分があると。逆にいえば、単純な入試問題についてはもはや AI に容易に代替が出来てしまうと

いう部分でもあります。どこに人間の強みがあるのか、その強みをどうやって活かしていくのか。そういうことを考えながら、これからの学校教育を作っていくかなくてはいけないというところがございます。

次に、学ぶ意欲についてです。これは 2015 年の TIMSS 調査というものの経過です。TIMSS は数学と理科の調査というものです。冒頭でカリキュラムはそれぞれの国の独自性があり、それぞれのコンテキストで作っているという話を申し上げましたが、数学と理科に関しては、必ずしもそうでもなく、割合国際的に共通したカリキュラムが作られています。それ故、伝統的に比較の対象にしやすいということで、この TIMSS もかなり長い歴史があります。TIMSS の調査の結果ですが、小学校 4 年生・中学校 2 年生を対象に、数学と理科のテストをしています。これもやはり国際的な比較で見ると日本の成績は良いです。5 位、3 位、5 位、2 位ということで、非常に好成績を出しています。ただ、課題があるのはここではなくて、よく「日本型の学力」といわれることがあるのですが、学びに向かう意欲の弱さが指摘されるんです。

それが如実になっているのが、数学・理科の学習に対する生徒の意識という部分です。これは日本の中学 2 年生対象ですけれども、学習の楽しさ、実社会との関連に対して肯定的な回答をする割合が低い等、学習意欲面で課題があるとされています。具体的な選択肢を見ていくと、ものによっては国際平均との差もかなり大きいです。数学と理科の勉強を楽しいという割合は日本では国際平均よりも 20% 近く低い、ということになっています。ですからこれを逆に読んでしまえば、他の国に比べると、数学・理科の勉強は楽しくない、数学・理科の勉強をしても日常生活に役立たない、他教科を勉強するよりも数学・理科は必要ではな

い、志望大学に入るために良い成績は必要じゃない、将来望む仕事に就くために良い成績は必要じゃない、数学・理科を使うことが含まれる職業に就きたくない、という風に考えている生徒の割合が残念ながら多いという状況になっています。

やはり、日本では入試があったり、そういうところである意味否応なしに子ども達が学習している実態があるのかもしれませんが、なぜ勉強をするのかということについては、もちろん我々文部科学省もそうですし、先生方を含めて大人がしっかりとした答えを出していくことが求められてくるのかなと思います。例えばよく言われるのが、数学で因数分解を学ぶわけですが「因数分解なんて学んだって社会では役立たないじゃないか」とよく言われる方が大人の中にもいます。「自分は因数分解を学んだけれど、何も活用していない」というようなことを仰る方もいらっしゃいますが、本当にそうでしょうか。確かに私自身も因数分解を仕事の中で使うことはないけれども、例えば国際的な外交交渉のようなものを行う際には、それぞれの国がそれぞれの利害を持っています。利害がある中で、それぞれの国が主張ばかりをしていたのでは何も合意に至りません。そういう中ではそれぞれの国の主張の背景を細かく分析していったら、お互いにとって Win-Win になるような、相互に利益が出るような部分というのを探していくことが絶対に必須なわけですね。それはまさに、因数分解そのものではないかもしれないけれども、お互いの考えを因数分解して、その中で Win-Win になるような共通項を探っていくという、因数分解的な発想を使っていると思うんですね。こういった発想というのは外国関係だけではなく、例えば企業同士の交渉であっても当然ですね。例えば企業 A と企業 B が合併合意などをする際に、どちらかにとってだけ有利なことはないわけであって、両者にとって Win-Win になるような関係を

探っていく。色んなことで数学的な思考、数学的な見方・考え方を使うことによって解決される部分が出てくると思います。そういった部分について、例えば数学の先生や理科の先生が、様々な活用の可能性を授業の中に織り込んでいく、あるいはそういった意識を持っているだけでも、子ども達の学びというのは大分違ってくる部分があるのかなという風に思っております。

「見方・考え方」ということを今回の学習指導要領の中で整理しています。高校についてもこれから整理をして参ります。この見方・考え方、先ほど主体的・対話的で深い学び、アクティブラーニングの中で紹介しましたが、この深い学びを深めていくための視点・考え方として、この見方・考え方を活用するんだということは、指導要領の中でも言われています。ちなみにこの見方・考え方とは、例えば社会的事象の歴史的な見方・考え方としては『社会的事象を時期・推移などに着目して捉え、類似や差違などを明確にしたり、事象同士の因果関係などを関連付けて捉える』ということがいわれています。要は時期・推移などに着目して、類似や差違などを明確にしたり、因果関係と関連付けるということですので、単なる年代・年号・事象の暗記をすることではなくて、事象がどの時期にどういった推移・経過を辿っているのか。またそれらは例えば同じような事象であってもどこに差違があるのか、類似性があるのか、ということ捉えることによって、より一般的で汎用的な深い概念になっていく。場合によってはそれが現代の国際政治といったところにも適応されてくるのではないかと。今は北朝鮮を巡る情勢が緊迫していますけれども、過去にも様々な時代において、国家関係が緊迫していた時代があったわけですね。その時のことから紐解いて適応出来ること、考えられることも沢山あると思われまます。AIの前には人間が手も足も出ないような、表面的

で断片的な事実を蓄積していくということではなくて、そういったものに着目し深めて考えていくという部分が重要だろうと。そしてそのための一つの柱、指針となるようなものが、この見方・考え方として整理をしていこうというのが今回の学習指導要領の大きな考え方になっています。

社会科や理科についてはとりわけ暗記科目的に扱っているものも多かったのでご紹介をしていますけれども、それぞれの科目について見方・考え方というものを示しています。詳細は学習書の解説書の方でより詳しく書いておりますので、先生方にはそちらの方をご覧いただきたいと思っております。

今、国際的な共通課題として、色んなことが各国で挙げられています。Curriculum overload、「消費者教育だ」「租税教育だ」「金融教育だ」と教育には多くのことが求められています。どこの国も共通する課題です。また同時に、Effective implementation、先ほど申し上げたようにアクティブラーニングが政府として考えていることとちょっと違うように解釈されて、教育委員会の指導主事からのご指導が行われているという場合もあつたりします。日本では今はそれほど大きな問題になっているとは思いませんが、Equity and quality (公平)、国によっては特に社会的、社会経済的な背景が全然違う地域があつたりしますので、これが大きな問題になっていたりします。

そういった中でコンピテンシーに着目する理由です。特にCurriculum overload、カリキュラムに色んなことが求められている中で、教える内容を増やしていくということには限界があります。例えば、小学校では次回の指導要領から英語を小学校3年生から扱うため、先生方はその準備に追われています。プログラム教育をはじめとして、そうし

たことを学ぶことの重要性や、そうしたご要望があること自体はよく分かります。企業の最前線で活躍されている方からすれば、もっと英語が出来るようにしてほしいというのは切実なご要望としてよく分かるころではあります。ただ一方で、内容を増やすことにも限界があるということも事実です。

一つ面白い話として。欧州で何年か前に金融危機が起きたことがありました。それを機にいくつかの国で金融教育という授業を設定したことがあったんですけども、その後にPISAの中でこの金融教育の成果を問うような質問が出たんですね。そしたら実は金融教育にスポットする教科を入れない国の方が、入れた国よりも成績が良かったということがあります。結局何か一つの問題が起きたからすぐ教科を作るということよりは、よりそのベーシックとなる思考力・判断力・表現力等をつけた方が重要ではないか、というような示唆もありました。

もう一つ大きなこととして、我々大人の「大人が学んだことを子どもが学ぶのは当然だ」という意識も強いと思います。これは先生方にも多分あるのではないかと思います。我々がやったのだから当然子ども達もやっているよね、と思いがちですけども、我々がやっていないことを子ども達は沢山やっている部分もあります。ですので、大人が学んだことの中で不要なもの、あるいは有用性が薄れたものについては削っていくという判断をしていかななくていけないと思っています。典型的なのは前回のゆとり教育の時に円周率が3でも良いです、と言ったところ、大人は3.14で学んだのに、今の子どもに3で教えるのはけしからん、ということを抑る方がいらっしやいました。でも、別に3.14も正しくはないですよ。実際は3.1415……とどんどん続いているわけであって、要はど

こで切るかというだけの話です。自分がしたこと、あるいは教科の中で当然だと思われていたことを今の既存の教科、算数・数学、国語、理科、社会、全部含めて教科内でのプランの見直しが必要になる。その際の指針になるのがコンピテンシー、どんな力をつけていくのか。その力をつけていくために、例えばその単元、単元の領域、あるいは場合によっては教科自体が本当に必要なのか、その教科の在り方でいいのか、ということこれから考えていかななくてはいけないということはありません。

今、各国で各教科の領域がどのようにコンピテンシー育成に役立っているのかということ整理した、カリキュラムコンテンツマッピングを作ろうとしています。表の縦軸にあるのは教科です。社会科の場合ですと、地理、歴史、市民教育といったような色々な領域が入っています。横軸にはスキル、コンピテンシーが入っていて、それぞれの領域がどのようなコンピテンシーの育成に繋がっているのかということマッピングしていこうという作業をしています。ひょっとしたらある領域については全然コンピテンシーの領域育成に繋がっていない部分があるかもしれない。こういう視点でもう一回カリキュラム全体を見直していこうじゃないか、ということが言われています。

大学入試が大きく変わろうとしています。大学の方で何が起きているのかということ。大学においても同じようにコンピテンシーを重視した改革というものが行われています。今年の4月から、大学で三つのポリシーを作ることが求められています。ディプロマ（学位）をどんな人に授与したらいいのか。学位に見合った教育カリキュラムをどういう風に作っていくのか。それから、これは高校の先生に一番関係するところだと思いますけれども、アドミッションポリシーです。学位

を授与する課程に入るにはどういったアドミッション（入学者選抜）の方針をとっていくのか。そういったことを作っていかなくてはいけないということが与えられています。

要は最終的にどういうディプロマ（学位）を与えるのかというところから考えていって、そのために必要なカリキュラム・入試選抜はどのようなものかということを考えていこうと方向性が大きく変わってきています。また同時に、今回の大学入試改革では、センター試験の後継テストの共通テストについても、高校の指導要領とよく連動させていこう、ということは今議論しているところです。大学入試改革は高校の指導要領の変革というものと軌を一にして変わっていくということになっていくと思います。従来、どうしても大学入試が有りきで、それに合わせてご指導をいただく形が多かったかもしれませんが、これからは大学自体の在り方も大きく変わり、それを支えるセンター試験の後継テストの在り方も変わっていく、ということだと思っております。

私の方からは以上とさせていただきます。

（司会者） 白井様、ありがとうございました。世界の教育情勢、そしてAI時代、そして予測不可能な時代認識の中で、これからどのような教育を子ども達にしていくのか、あるいはその教育プログラムを考えていくということで、非常に凝縮さ

れた内容だったと思います。私の方から一つだけ質問をさせていただきたいと思います。教育改革というのは不断の努力が常に必要だと思うのですが、社会の変化も非常に早いと思います。そういった社会の変化に対しての教育の改革、進め方というのはどのようにお考えになっているのでしょうか。

仰るとおりでして、実際に今、シンガポールでは6年ごとに指導要領を改定しています。先ほど申し上げましたように、シンガポールは500万人の小さな国です。日本のような大きな国では、新しい教科を作って、それに合わせた教材・教科書も整備して、また先生方にもご理解をいただいて、研修もしてということになりますと、やはり指導要領の実施に非常に長い時間がかかります。今回、小学校では平成32年から、高校では平成34年から実施ということですが、実際はその準備自体は平成の25～26年からもうスタートしているわけです。新しい指導要領が出来た段階で、次の指導要領の検討に入っていくという、非常にタイトなスケジュールでやっているわけですが、その辺りをどうしていくのか。例えば教科の在り方や、そのスパン。これまでも大体10年スパンで改訂してきましたが、これからもそういう形でいいのかという、仰るように社会の変化に合わせて見直しをしていかなければいけないことは沢山あるのかなと思っています。

※本文は、探究型学習研究大会の講演内容を、創造性開発研究センターが報告用にまとめたものです。

基調講演

「主体的・対話的で深い学び」って何？ 生きた学びが生み出す真の価値

認定 NPO 法人カタリバ 代表理事

今村 久美

NPO カタリバの今村と申します。色々なところでお話をする機会をいただくことがあるのですが、一番緊張するのが率直な話、学校の先生方のお話をするので、どうも苦手です（笑）。それはきっと幼少期から学校の先生から褒められた試しがないという経験をしてきたので、未だに先生方の前に立つということがたいへん緊張する状態のまま大人になってしまったのだと思います。本日は、温かい気持ちで聞いていただければと思います。

今ご紹介いただきました通り、私は 2001 年、今から 17 年前に NPO 団体を立ち上げました。高校生達の世代を中心にした、今は中学生や小学生の方にも広がっているのですが、思春期の世代が社会や学校外の人たちと繋がりあいながら、どう学びを深めていくのかというところに自分の仕事の軸足を置き、一貫してナナメの関係と本音の対話という切り口で、NPO 法人の経営をしております。これを専業としながら 17 年経ち、来年度はなんと東北芸術工科大学からも新卒の方を職員として迎えることが出来たのですが、現在約 100 人の職員と一緒に全国 8 箇所拠点を持ちながら仕事をしております。NPO という、学校の先生や行政ではない立場で教育に関わるという活動は、分かりづらいと思いますので、自己紹介を少し長めにさせていただきます。

私自身は岐阜県の高山市というところで生まれました。「さるぼぼ」という土産物をご存知でしょうか？ 岐阜県の高山市に行くと売っているものです。私の父は高度経済成長期の時に長野県から高山に移住して、これからは観光地というものが盛

り上がるらしいと、高山の特色あるお土産ものを作る事業を立ち上げました。そうしてできたのが「さるぼぼ」で、高山市で土産物屋を営んできました。そこで生まれ育ったのが私です。

大学の友人達はみんな、大卒者のご両親に育てられた方が多いのですが、私の場合は親戚中を見渡しても大学を進路の選択肢にしたのは私が初めてで、「女の子が大学に進学することは意味あるのか」ということをたいへん問われながら地元を出ました。高校は、いわゆる進路多様校のようなところを出たわけですが、AO 入試で滑り込むように慶応大学に入学しました。

言ってみれば私にとって、大学生活というのは異国・異文化社会に越境するような 4 年間でした。これがカタリバという団体を立ち上げた、まさにきっかけです。異文化というのは、大学進学者がさほど多くない高山から、親戚もみんな知っているような慶応大学に進学してみると、大学には海外留学をして帰ってきたという子がすごく多かったんです。私の地元だと海外留学は市民時報という地域紙に載るレベルのすごいことなんです。私の大学の友人は 4 分の 1 くらいが、海外を経由して帰国子女枠で入学していました。いわゆる意欲がある人達に囲まれる大学 4 年間だったわけなんです。本当に違和感が大きかったです。

高校時代の私や友人達の中に、「こんなことを学んでいるんだ」と、チャレンジをして意気揚々と語るような人はなかなか見つけられませんでした。しかし、大学生になってから知り合った人達は、

「こんなことを私はやってみたいんだ」とか「こんなことが今楽しいんだ」とか、言ってみれば当たり前かもしれない、大学生像そのものの大学生生活を送っている人がとても多かった。このギャップが私の中ではとつても衝撃でした。地元の友人達は大学生になって全国各地に旅立っていきましました。周りには専門学校に行った人も就職した人もいて、みんなそれぞれの場所で楽しみを見つけていましたが、意欲を持つとか、こんな人みたいになりたいと思えるような誰かと出会っているような友人というのはすごく少なかった。ですが、一定の場所に行くとそのあたり前の世界がある。このギャップ感というものはこの社会の見えづらい階級社会観なのかもしれないと、そんなことに、自分の劣等感と共に大きな課題意識を覚えました。それで作ったのがカタリバというNPO団体です。

私達は学校の先生を手伝う形で、または協働する形で、高校生という学校の中に閉じ籠もってしまいがちな世代を、社会と繋げ、色々な人達との出逢いを安全な形で作ることを仕事にしてきました。

そこでずっと使ってきたのは「キャリア教育」という言葉でした。私が大学生の時にキャリア教育という言葉が初めて文科省の審議会に登場したそうです。ちょうど卒業と同時くらいに出たのが、『13歳のハローワーク』という本です。私はこの本になんとも違和感を覚えました。当時、私の周りは就職氷河期でした。特に女の子の就職はとても難しかった。多くの友人達は就職するというのにたいへん苦勞をしていました。しかしメディアでは、「あなたの夢は何か」、「どんな職業を選ぶのか」と早い段階から子ども達に“やりたいもの”を探し出させるのが、これから求められるキャリア教育の機会である、と流布されていました。しかし私の周りでは、思い描いた職業につけず、特に就職先を絞り込んでいた人であればあるほど、

仕事に就くというのがすごく難しかったわけなんです。もっと言うと、私の友人には自殺をした人が二人います。そのうちの一人は、思い描いてずっと目指してきた進路先に行けなかったという理由で、就職迷子みたいになっていました。本当に意欲的に頑張っている子で、その子はアナウンサーを目指していたのですが、その何千人かに一人の職業の枠に入るのは当然ながらとても難しい。その中で、夢を持ってやってきたはずの友人は、やりたい仕事を決めていて、そのためにアナウンサースクールに行き、すごく努力をしてきたわけですが、逆にそれで苦しんでいる子が沢山いたという現実には衝撃を受けました。大学で出逢った友人達は勉強が出来る子が多く、家庭環境も、私のように学習塾に行ったことのないような人は少なく、何らかの学校外教育の機会を得て、大学生になっているという子がとても多かった。経済的にも所得が高い家庭の子が多かったのですが、それでも職業に就くということは難しい。今はまた時代が変わっていますけれども、当時はそんな感じでした。

そんな中、最近では「日本の労働人口の約49%が人工知能等で代替可能になる」というデータが話題ですが、高校生の将来になりたい職業ランキングを見ていると、やっぱり聞いたことのある見たことのある職業というものが、夢といわれるわけなんですよね。でも、本当にその職業に就けるかどうかは、採用側がもちろん決めるわけですし、大体、憧れる職業というのはメディアに露出している職業ということでもあります。あまりにも職業を絞り込むことや、やりたいことを作ろう、やりたいことをやっつけよう、夢を叶えよう＝職業選択というキャリア教育をなんとかしたいと、非常にマニアックな領域ですが、NPOとしてずっと戦ってきました。

今はあらゆる商品、iPhone 等の色々なものが大変多く出回っています。商品のライフサイクル、つまりその商品が「世の中に出てから何年間市場の中で戦えるか」という売れ筋商品のヒット期間がものすごく短くなってきているのが、現代的な現状だといわれています。1970年代と比較しても、何倍もスピードが速くなっているといえます。2000年代の最初の頃はまだiPhoneという存在がなかったわけですが、今は1年に1回iPhoneを買い換えないと最新のものが手に入らないというスピードになってきているのも、実感の通りかと思えます。

また、それに伴って若年層の負荷というものが、とても上がっていると言われていています。今時の若者は骨がないから、やる気がないから、内向きだから、草食系だから倒れやすいのではなくて、そもそもライフサイクルの変化が激しいという時代背景や、テクノロジーの進化もとても早いという現状もあります。仕事の量が増えている、高度化している、仕事の責任は増大している、労働時間は増えている……今から就職をする人達に課せられている負荷は大きく、成長が追いつかないということも、きっとあるのではないのでしょうか。また、精神的負担も増えており、事業主の方々は若い子達に苦勞をさせているという実感がある、というデータもあります。これは2006年のものなので当時よりも増大してきているのではないかと思います。

こういった時代背景も相まって、うつ病という症状がこの10年では20代、30代、働き盛りの世代での発症が増えているということもすごく現代的な傾向といわれています。この現状を踏まえずに、やりたいことを見つけよう、未来の職業を決めようというキャリア教育を、これ以上続けていってはいけません。最近では、そういう傾向がすごく減っ

てきてはいますが、私自身は僭越ながら大きな課題意識を持っていました。

そんな中で私達が、社会に次に羽ばたいていく可能性を持った、しかし選択を迫られている世代に気づかせたい考え方として、この言葉と出逢いました。

キャリア教育に熱心な先生方にとっては有名な言葉なので、釈迦に説法なことを申し上げて申し訳ありませんが、ジョン・D・クランボルツ教授の「ブランドハップンスタンス」という言葉が、ここ数年キャリア教育界ではとても大切にされてきています。数年前にクランボルツさんが日本にいられた時から、「これだ！」と。心の師に出逢ったような気持ちで私も大切にしている言葉です。簡単に言うと、「個人のキャリアは結局予測しない偶然の出来事によって形成されていくものである」ということなんです。その偶然の出来事を本人の主体性や努力によって最大限活用することで、キャリアを歩む力に発展させることが出来るということなんです。ただ、その偶然の出来事というのは、ただ待っていれば「犬も歩けば棒に当たる」というわけではなく、棒に当たっていることに気づけないといけません。その当たっている棒をキャリアの中できちんと機会に出来るように、大人達が若い人達の回りにある教育資源に今気づかせてあげることによって、この予測しない偶然の出来事が後天的に自分のキャリア形成の支援となるのではないかと、というのが、このブランドハップンスタンスという言葉が示してくれているものです。私はこの言葉がとても大切な言葉なのではないかと感じています。

だから『13歳のハローワーク』も、「夢を持とう」という言葉も、もちろん短期的動機付けには必要ではありますが、この未来が予測できない時代に、

我々大人達が子ども達に授けていかなければいけない機会は、職業選択をカタログを選ぶように選択させるキャリア教育ではなく、身の回りにある教育資源に気づかせ、そこと向き合う機会を橋渡ししていくこと。意味づけによって「見方・考え方」を変えていくような支援の形を私達が提供することが、これからキャリア教育で、かつプランドハップンスタンスの確度を上げていくことなのではないか、と感じています。

こんな考え方で様々な取り組みをしてきたのですが、「子ども達・生徒達が無自覚になっている日常の中に溢れるリソースに、どうすれば気づかせてあげられるか」ということを、学校の先生に丸投げするのは、失礼なことを申し上げていたら申し訳ないのですが、無理があるんじゃないかと思っています。なぜかという、そもそも発達心理学的に、思春期という世代はすごく難解で、指導者や縦の関係の人に対してすごく反発的な気持ちを持つもの、というのが古くから明らかにされているわけです。親や先生という立場は、耳の痛いことを伝えなければならない立場です。金八先生のようなことを求めていくのももちろんしたいわけですが、なかなか、世界一忙しい日本の学校の先生方に、憧れの対象にもなってください、厳しいことも言ってください、教科の指導も教えてください、部活も指導してください、全部やってくださいというのは不可能ではないかと思うわけです。特に思春期の世代に対して、学校の先生という立場の方々と手を繋いでいく、学校外の人達との繋がりを良い形で作っていく関係を形成していく必要があるのではないかということで、私達は「ナナメの関係」という言葉をとっても大切にしてきました。

そもそもナナメの関係というのは、ずいぶん昔から言われている言葉で、私が言い始めた言葉では

ないのですが、最近注目されているので、聞き覚えがある方もいらっしゃると思います。縦の関係は指導者との関係性、横の関係は友達との関係性、そうではない、赤の他人との関係性をナナメの関係と呼んでいます。このナナメの関係、実は、小学生の時までは地域の子供会活動だとか、ジュニアリーダーの活動に参加するとか、結構あるんです。しかし学齢期が上がっていけばいくほど、地域社会のようなナナメの関係にあるような人との関係性が薄まっていく傾向が日本社会にはあるんじゃないかと思っています。それは私自身もそうでしたし、今はさらに加速しているのではないかと考えています。このナナメの関係は、あったらいいなど言っても作れないので、あえて戦略的にこれをコーディネートする必要があると感じております。

その上で、我々が大切にしているのは「マイプロジェクト」という学びの形です。「キー・コンピテンシー」という言葉があります。私が尊敬している、文科省でお仕事をされている鈴木寛さんという方が、先日岩手県の大槌町という私達が拠点を持っている地域で、町民の方々に「これからの教育はキー・コンピテンシーが大切になってくるんだよ」というお話をされていましたが、難しい言葉ですよ。なかなか一般の方々にキー・コンピテンシーという言葉を理解していただくのは難しいと思います。鈴木寛さんの翻訳によると、キー・コンピテンシーというのは予測不能な社会の中で、人に役割を任せられる力である。「未来の社会の中で、誰かに何かのお役目をもらえる子ども達にしていく時に必要な力なんだよ」ということをお話しになっていました。それが身につくためには、実際の社会の中でいかに、板挟みになる経験、やり抜いた経験、失敗した経験、そういった経験の中で「最適解」を導き出すという経験をいかに積み重ねてあげるのかということが重要なのか

などと思います。

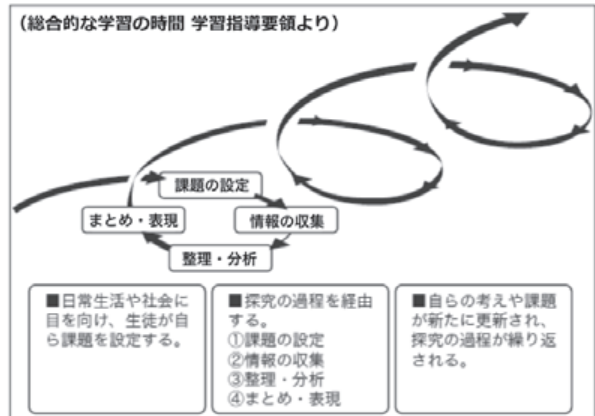
誤解がないようにお伝えしたいのですが、アクティブラーニングはグループ活動や地域活動だけのことを言っているのではなくて、教科学習の中で、アクティブラーニング、主体的・対話的で深い学びは実現していくべきだというお話がありまして、私ももちろんそう思っています。今からご紹介するのはそれを教科の中以外でやる手法の一つですので、これが全てと言っているわけではありませんが、アクティブラーニングの一つの形として、マイプロジェクトというものを我々は大切にしてきました。

マイプロジェクトが何をを目指しているのか。簡単に言うと学びの意欲を育む、ということを目指しています。実際の社会の中で板挟みになる経験をする、ということは、とても大変なことです。もちろん知識・技能がないとディスカッションは出来ないし、思考力・判断力・表現力という難易度の高い力を前提にした場に子ども達を出すのはとても勇気のいることです。私達が取り組んできたマイプロジェクトでは「マイプロジェクトアワード」というものをやっていて、昨年も 230 名のエントリーをいただきました。その子達にアンケートを取ってみると、マイプロジェクトに取り組んだ一番の成果はなんですか、という問いに、学習意欲が上がったと答える子がすごく多いんですね。もちろん、昔だったら、マイプロジェクト、要は自分のプロジェクトを高校生が作るというのは、一部の高校生起業家みたいなすごく優秀な人達の突飛なものだったわけです。でも今、マイプロジェクトといえるような私事のチャレンジを、高校生活の中ですするという取り組みから高校生達が獲得しているのは、「起業していくら稼いだか」という KPI を果たしたというところよりもっと手前の、「学ぶということが楽しいと思った」、「もっと学

びたいと思った」、「やらないとまずいと思った」という学習意欲です。これが、私達が一番の効果だと思っているものです。

では、マイプロジェクトというのは、通常の学校教育の中でやられるような探究的な学びと何が違うのか、ということです。違いを明らかにしたいのは、通常の学校教育が駄目だと言っているのではなくて、私達の在り方を説明したいからです。

探究的な学習における生徒の学習の姿



「学習指導要領解説 総合的な学習の時間編」から

文科省の方々が指導要領の解説の中で、「総合的な学習の時間」の学びのモデル図として書かれているものです。課題を設定して情報を集めて整理・分析してまとめ、表現して考えを更新してまた課題を設定して、という形が、学習指導要領の中に解説されている「探究的な学習」、特に「総合的な学習の時間」の学びのモデル図です。マイプロジェクトはここに経験学習というものを追加しています。学校と協働しながらやってきたマイプロジェクトは、まず社会課題を調べるところから始めるのではなくて、もう少し手前の、「今自分は何に囲まれているんだろう」、「どんな機会を嫌だと思っているんだろう」、「身の回りの人は何が苦しいと思っているんだろう」ということを考えて、言葉にするというところをプロセスの一番初めに置

きます。その上で「何の社会課題が背景にあるんだろう」とか、「それは誰の気持ちを代弁したものなんだろう」ということを探して見つけて、言語化していくわけです。

その上でフェーズ 2 に入ります。自分が解決するための何らかの具体的な行動にチャレンジしてみよう、プロジェクトを作ってみよう、自分の身の回りで何か試してみよう。そして内省。その取り組みの中で経験した失敗やハレーションを内省して、「次にやるならこういうことが大事だったんだな」という教訓を引き出して、「今の取り組みにはこういうものが大事だったのかもしれない」という概念化を支援します。そして新しい状況に適応していくということを繰り返していく。このサイクルが一般的に企業研修等で「経験学習サイクル」と言われている、デービッド・コルブさんが提唱した学びの形です。この学びが、先ほどの「探究的な学習」や「調べ学習」の延長にある「研究的な学習」の後に置かれることが、より学びを加速させるのではないかと我々は思っています。

日本の高校生は消極的だということはよく言われています。もちろん世界と比較すると少ないですが、実際は約 3 割の高校生は『自分の参加により変わってほしい社会現象が少し変えられるかもしれない』と思っているし、5 割の高校生は『自分が社会のことはとても複雑で私は関与したくないと思っははいない』のです。そういうところに着目するとしたら、きっと一部の IT 起業家的な高校生だけが社会的なチャレンジの機会を得るわけではなく、普通の子達も背中を押してあげさえすれば、マイプロジェクトを作っていけるんじゃないかと思うわけです。

今、そういったものを賞賛していこうという取り組みが少しずつ出てきています。例えばデザセン

(全国高等学校デザイン選手権大会)、これは私も昨年まで 2 年間審査員を務めさせていただいて本当に良い経験になりました。昨年 (2016 年) の優勝チームは実際にやってみた経験、実際に自分と身の回りの課題意識から発露したプロジェクトです。実際に身の回りで試してみて、改善を繰り返しているプロジェクトが昨年もとても評価されていたように思いました。そういったプロジェクトが増えてきているように感じています。

また、私達の「全国高校生マイプロジェクトアワード」が何なのかということを少しご覧いただきたいなと思いますので、映像をご覧ください。

マイプロジェクト WEB サイト

<https://myprojects.jp/>

こういったことに取り組んでいくにあたって何よりも重要なのは、チャレンジをして出た成果ではありません。NPO を経営する私の場合、よく問われるのは「ソーシャルインパクトはなんですか」とか「経済的なインパクトはどれくらい出ているんですか」というものです。起業家であればそういったことを問われるのは当然です。しかし高校生は学びの一環としてこれに取り組むわけなので、大切なのは内省と教訓を引き出す概念化。ここに一番の価値があると思っています。やった人でないと内省は出来ないのも、やって失敗するという、思ったようにいかなかったという経験がとても大切だと思っはいて、これが指導者の重要な役割になります。ただ、これを 40 人一斉授業でマイクロ型の PVL を支援するのはなかなか無理があるということももちろん思っはいます。

これは私達で概念化したものなのですが、プロジェクト学習を色々なところで熱心にされている先生方が増えているということを実感しています。

横軸を研究型と実践型と取り、縦軸を個人型とチーム型と取った時に、学校教育で取り組みやすく、これを実践しているだけでも相当素晴らしいと思っているのが、チーム研究型・個人研究型の取り組みです。これが一番、今の学校教育の中で探究的な取り組みとしてよく事例となり発表されているものだと思っています。ここに、なんとか、この実践という部分をちょっとでも入れていただくことで、経験学習の要素の学びの付加価値になると、我々は提唱しています。

高校の先生方だけで取り組むというのは、本当に難しいと思います。40人を一斉に指導しなければいけないということが本当に大変だと思うので、例えばここ山形でいうと、芸工大さんではコミュニティデザイン学科の学生さん達が高校生達の支援をするということを学びの一環にされているようなチームがあります。これは最大の地域資源で、山形にはそれがあるということが本当に価値だと思います。そういった高校以外のリソースが、地域の中に何があるのかに目を向けていただくと、意外に使えるものがあるということも、一つの最近の傾向として捉えていただければと思います。

全国に今、色々なマイプロジェクトの取り組みが広がっていて、応援したいというNPOの人達とも連携しながら盛り上げていっています。時間が来てしまったので事例がお話出来なかったのですが、私が応援してきたホヤの子の話だけをします。私は震災後に中学生の学習支援のため、すぐに被災した宮城県女川町に引っ越しをしました。そこで子ども達のために必要な教育支援というのは何だろうかということ、3年間住民票を移して取り組んでいた中で、彼は最も自信がない中学生の1人でした。彼のお父さんがホヤ漁師で、水産高校に進学した子なのですが、ホヤ漁師ということが彼にとっては学びのきっかけになりました。「ホヤを

なんとか女子高生にうける存在にしたい」というのが彼のマイプロジェクトです。「女子高生はホヤが嫌いだということが悲しい」、「そんなことばかりやっているから僕は彼女が出来ない」、とか悩みながら、なんとか女子高生にうけるホヤ料理を考え、チーズなどを混ぜてご飯で包んで揚げるという「ホヤボール」を、一生懸命お母さんらと開発し、町の色んなお祭りなどに出品していました。これを作ったということが大事なんじゃなくて、これを作るプロセスの失敗や、ハレーションや、周りの人から応援されなかったという経験がすごく重要であったように思っています。

最後はちょっと宣伝になるのですが、マイプロジェクトをこれからも私達は応援したいと思っています。もしマイプロジェクト的な取り組みをしている生徒さんをご指導されている先生がいらっしゃいましたら、全国大会というものを開催しており、学校部門・個人・チーム部門に分かれたマイプロジェクトアワードというものがありますので、見学だけでも結構ですし、ご参考にいただければと思います。

今回は些末な話も沢山させていただきましたが、一番初めのテーマに戻ると「主体的で対話的で深い学びって何？ 生きた学びが生み出す真の価値は何か？」というお題をいただいております。私が今、一番思っている真の価値は、マイプロジェクトは学びの意欲を引き出す存在であり、学びの意欲というところに、子供たちの学びをもう一度立ち戻らせてあげる機能があることです。これをいかに我々大人が手を組んで作っていくのか、ということと一緒に取り組んでいけたらと思っています。私のスピーチは以上になります。ありがとうございました。

連続講義①

「探究型学習の実践例 ～山形県立東桜学館中学校 未来創造プロジェクト～」

官 宏（山形県立東桜学館中学校・高等学校 校長）

伊藤 久敏（山形県教育庁高校教育課高校改革推進室 室長補佐）

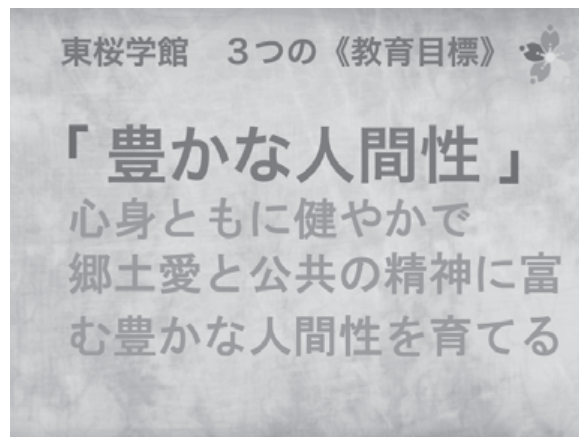
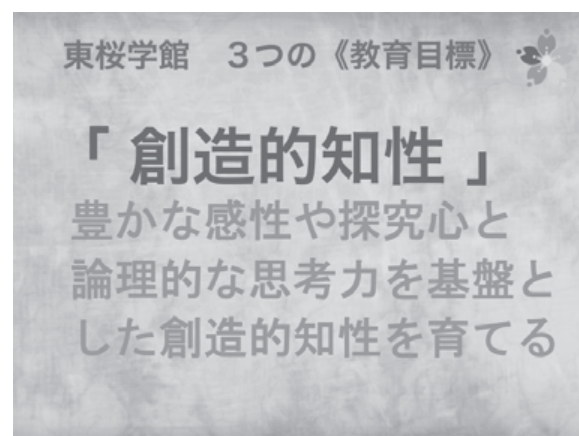
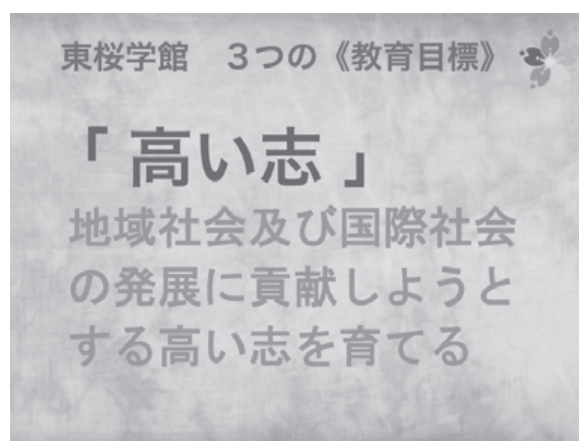
安達 納（山形県立東桜学館中学校 教諭）

柚木 泰彦（東北芸術工科大学プロダクトデザイン学科 教授）

（柚木） 4名のリレー発表の形で進めさせていただきます。山形県立東桜学館中学校の総合的な学習の時間、未来創造プロジェクトについて、最初に概要をお話しまして、最後に山形県が取り組む探究型学習の全体像と今後の展望についてお話ししていくという流れで話題提供をさせていただきます。では、官校長先生からどうぞよろしくお願い致します。

（官） 山形県立東桜学館中学校・高等学校の校長の官 宏と申します。よろしく申し上げます。初めに、今回発表の機会をいただきましたこと、本当にありがとうございます。この場をお借りして御礼を申し上げます。

初めに本校のご紹介を致します。本校は昨年度、県内では初めての併設型中高一貫教育校として、東根市に開校致しました。本年度から新たに文部科学省からスーパーサイエンスハイスクール、いわゆる SSH の指定を受けております。クラス編成については、中学校の1学年が3クラスの99名、高校では新たに約100名の生徒が加わりまして、1学年定員200名となっております。本校の校章は、桜の花をモチーフにおしべと花びらで中高一貫教育校における子ども達の成長を表現しております。本校の教育理念は、「高い志、創造的知性、豊かな人間性」の三つになっております。教育目標につきましては、ご覧の通りでございます。



本校の教育理念の一つであります「創造的知性」こちらについて私はよく生徒の前では「高い志を持って主体的に他者と協働しながら、新しい価値を創造する力」と話をしております。

そして、その「創造的知性」を育む取組の中核を成すのが「未来創造プロジェクト」であると思っております。本校の未来創造プロジェクトの概要ですけれども、中学校ではまず、1年生におきまして、これまで、あるいは現在の山形を見つめるというテーマのもと、山形の良さを発見するという視点で、自然・歴史文化・産業の三つのカテゴリーについて取り組んでおります。そして2年生では、持続可能な山形の発展のため、私達が出来ること、山形らしさを活かした地域作りをテーマとしまして、個人研究に取り組んでおります。そして、3年生では、山形を地域から世界へということで、フィールドを世界に広げまして、グループ活動に取り組んでおります。高等学校の方では、本年度からSSHに指定されたということを受けまして、学校設定科目として「SS 総合探究」を立ち上げまして、1年生で探究の方法について学びながら課題を発見し、2年生で課題研究に取り組み、最後に発表会を開催するという、そして3年生では、様々な形でそれを外部発信していくことを考えております。

最後になりますけれども、最近の生徒の様子を見ておりますと、未来創造プロジェクトを通じて培った、協働性といったものを日頃の授業、あるいは学校行事、あらゆる学校活動の中で発揮してくれているんじゃないかなと感じることがあります。今後とも生徒が生き活きと協働する姿が学校に溢れるよう取り組んでいきたいと思っております。私の方からは以上でございます。

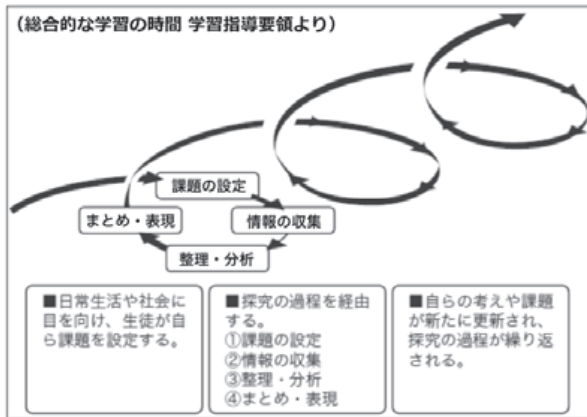
(柚木) 続きまして、私の方から、この未来創

造プロジェクトにおけるデザイン思考を用いた授業を4月、5月、6月と行ってきましたので、そのご紹介を致します。

東桜学館中学校の開校は昨年度でしたが、一昨年度よりカリキュラムの検討、そして実施に関する教育連携の話をしておりましたので、それに先立ち、協定を結びました。その中では探究型学習に必要とされる実践的な学びの手法としてデザイン思考を活用していくということで進めて参りました。デザイン思考とは何かといいますと『多様な他者との協働を通して、自ら課題を見出し、創造的に解決するための思考法と可視化のプロセス』と定義しています。既に産業界、研究機関、地方自治体等では、イノベーションや組織改革を起こす思考法として注目されております。そしてこのデザイン思考の特徴は、探究型学習に求められる力として挙げられている、「自ら動き出す力」「仲間と力を合わせる力」「問題を見つける力」「試行錯誤しながらも問題を解決しようとする力」、この4つの力と重なるところが多いと考えております。世の中を見渡すとデザイン思考の方法論としては、アメリカ・イギリス等でスライドにあるような思考法の枠組みがあります。そして総合的な学習の時間の学習指導要領によりますと、探究的な学習における生徒の学習の姿はこのように3つのスパイラルによって表現されています。

探究的な学習における生徒の学習の姿

(総合的な学習の時間 学習指導要領より)



1つのスパイラルに対して4つの活動項目「課題の設定」「情報の収集」「整理・分析」そして「まとめ・表現」があります。こうした概念図を通して、私達が今定義しているデザイン思考を活用した探究的な学びを5つの活動として、どのように探究型学習や総合的な学習の時間に適応するかということを探っています。

デザイン思考を活用した探究的な学び5つの活動



具体的には、現状理解として、インタビューや観察による共感を獲得することが最初の活動でした。そして2番目として課題発見。様々な情報を収集した後、それを整理して着眼点を導出します。そして3番目に発想。アイデアの展開と選択、どのように進めていくか。そして4番目に検証。アイデアをどのように可視化してフィードバック

を得るか。そして最後に振り返り。アイデアの発表をするとともに、今後の展開の確認をしていく。そういった5つのサイクルを繰り返すということを通して授業を進めてきました。実際にどのように東北芸術工科大学の教員が関わったかというと、1年目、昨年度は4月に2回、そして6月に1回。そして今年度は2年目ですね。最初の授業は2学年合同授業として、あとは1年生2年生それぞれに合計3回の授業を行っております。その後、生徒達は主体的に課題テーマを設定し、取り組んで、中間発表そして最終発表会へと繋げております。

今年度に行いました「Yes, andの姿勢を学ぶ」という授業について簡単にご紹介致します。2学年、合計198名に対して大講義室で行いました。こうした主体的な学びを進める上では、マインドセットが不可欠です。Yes, andの姿勢で相手の意見を肯定的に受け止め、そして、自分のアイデアを広げる、そうしたことをどのように進めれば良いのか、短時間で体験するために、2、3人でグループを組んで簡単なウォーミングアップを行いました。最初の前半は何人かを誘う時にとことん断り続けるという時間を送ってもらい、次の時間はとことんそのアイデアに便乗して、どんどんアイデアを広げていってもらいました。最初のディスカッションでは気持ちが沈みがちになりますが、後半の方ではアイデアがどんどん広がっていきます。アイデアの広がりにより、主体的、対話的に自分と他者との関わりを深めることが出来る、ということを実感してもらったわけです。

そういったことを踏まえて、翌週、デザイン思考の5つの活動を一通り体験しようという活動をしました。課題は『友人のペンケースをデザインする』です。自分ではなくて、同級生の、相手の思いを叶える、そういったペンケースを形にしてみ

ようという取り組みを行いました。先ほどの5つの活動に沿って、まずインタビューをしながら、友人の体験や考えを様々な視点から引き出しました。多くの情報の中から、友人が本当に求めていることを見つける。そして3番目にその子の着眼したことからアイデアを引き出して、またさらに発展させていきます。その経過を経て、相手の人が体験出来るようなプロトタイプ、紙で簡単な試作を作って、それを相手に体験してもらい、そして様々な意見を4つの視点から聞き取って、改善に役立たせる。そしてもう一回作って見せるということを行いました。最後の振り返りとしては、こうした体験が次の学習にどのように活かせるかということ言語化してもらいました。次に、天童の青年の家で行われた新入生の研修の2日目の様子です。午前中の3時間を使わせていただきました。1クラス33人で3クラスに分かれての同時進行で、本学教員が講師を務めました。最初の現状理解、課題発見の時の様子です。



インタビューをしていたり、問題を付箋やシートを使って整理をしている様子です。次に発想。付箋でアイデアを書いたり、さらに紙素材で作りはじめています。



お互い、これはどういう風に良いところがあるか、それとももっとこうしてほしいか。そういった思いを伝え合っているところです。



最後にこの振り返りをグループで共有している子になります。



以上のような活動を繰り返すことによって、子ども達は様々なことを学びます。デザイン思考の特徴ではありますが、特に大事なポイントについて、ダイソン社のジェームス・ダイソン社長の言葉を引用します。「成功は失敗から学ぶことでしか得られない」と。実際に子ども達の感想レポートを見ますと、同様のことも書かれています。大きく2つ取り上げますと、協力することにより自分一人では体験出来ない視野と発想の広がりを感じる事が出来た。そしてもう一つは、やはり自分が相手にとって良いなと思ったものでも思ったようにはなかなかいかない。小さな失敗と置き換えてもいいかもしれません。逆に相手が良いと思ったという手応えを感じたところは、小さな達成感があったのかなと思います。そうした失敗と達成感の積み重ねがより深い学びに繋がっていくのかなと感じます。

続いて少し時間をおいたところで、6月上旬にアイデアの広げ方とまとめ方を1回、もう少し深く学びました。前回は物を対象としましたが、今度はコトのデザインを取り上げました。昨年度は学校祭のデザイン、そして今年は名物イベントをデザインしてみようということで企画を練り上げました。この場合にも、東桜学館では一コマ55分授業ですが、それを二コマ繋げた授業体制で臨みま

した。

名物授業・名物イベントを作るという時には、東桜学館に通う生徒の思い、生徒の保護者の思い、そして周辺の住民や働いている人々の思い、そういった三者の思いが叶うイベントにしようというスタートから始まりました。それを課題化して三つのテーマを取り上げました。この際に、どうすれば〇〇が出来そうか、といった問いかけをすることによって、次のアイデアが膨らみやすくなるという手法をとりました。ブレインストーミングのルールとしては皆さんをご存知の通り、批判をせず自由奔放に、そして他者のアイデアに便乗し、質より量を重視するという流れで、この4点を確認して実際に授業を進めていきました。

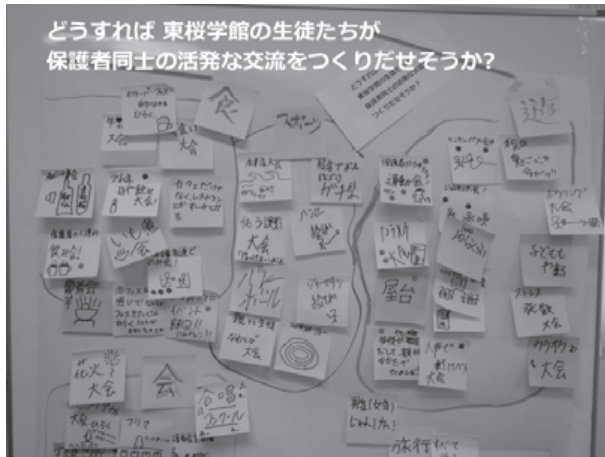
生徒達が実際に書いている様子です。



これをホワイトボードスタンドに貼り、グルーピングをし、最終的にどういったアイデアが良いのかということを議論していきました。決定の方法としてシールを使いました。実現性・有用性・革新性という3つの視点から3色のシールを貼りました、赤はとても大事で、生徒達にとってどれくらい有用かという赤いシールが貼ってあるものを最も重視し、次に革新性があるものとして緑の

シールが付箋に貼られているものを取り上げてまとめていきました。

これは保護者同士の活発な交流を作り出せそうかということ議論したグループの例です。



アイデアの核となるところが固まり、それを4W1Hの形で最終発表のシートに書いているところです。何を・どこで・いつ・誰のために・どのようにして実現するのか。これをグループで書きまとめて、最後はこのような形で発表します。

保護者	どうすれば保護者同士が活発に交流できそうか?	B No. 3	グループ発表用紙
イベントのタイトル 保護者交流リラックスカフェ			
どんな「イベント」なのか具体的にデザインしよう!			
何を? What?	カフェを開く。	どのように? How?	このカフェでは、くじをひいて様々な人といしよの席になり、話すことができます。お茶やお菓子を楽しみながら会話を楽しむことができます。また、お茶やお菓子は生徒が用意する。
どこで? Where?	多目的室・向かいの教室		・テーブルは4つ、1つにする。
いつ? When?	午前9時30分 ～午後4時まで		・真人間花も...
誰のために? For whom?	保護者のために!		

これは保護者交流リラックスカフェの提案の一例です。プレゼンテーションは代表1名ないし2名がプロジェクターのところで発表するスタイルです。ホワイトボードスタンドを活用して、みんな

近い距離で発表しあって論じている様子も窺えます。



子ども達が楽しみながら頑張っている様子というのは、手応えがあった証かなと思います。

こうした5つの活動全てに共通して言えることは、発散と収束を繰り返しているということにもあります。そしてさらにこの五つの活動を繰り返すことによって、その精度が上がっていくということです。

こうしたプロジェクトを1年間通して行い、昨年度に授業アンケートをとりました。その中で自由記述のところをピックアップしてみたいと思います。99名の様々なコメントを計量テキスト分析という手法を使い、共起ネットワークの構成をしたところ、特に注目すべき言葉として、「Yes, and」「失敗」「役立つ」「テーマ」「協力」という言葉が浮かび上がってきました。これらをまとめると、この3点が挙げられると思います。Yes, andの姿勢で失敗を恐れずに取り組むことで学ぶことの効果がある。そして2番目に、他者の協力によって得られるアイデアの広がりを感じられた。3番目に、テーマを見つける際や深める際などに授業の各場面で役立つ考え方だということを感じた。以上のような

点が挙げられました。

このような内容で進めていますが、今年は2年生に対してインタビューの授業も行いました。彼らが実際学外に出て色々な人にインタビューする際に、インタビューする側の心構えはなんだろうか、そしてされる側の気持ちはどんな気持ちかを知る、そういった授業でした。その基本的な内容として、他己紹介を行いました。ペアになって相手のことを知り、それを他の人に伝える。他己紹介の情報から生徒の魅力を表す名札を決めました。天然な〇〇ちゃんとか、本が大好きな〇〇くんとか。そういったフレーズをきっかけに、より深いインタビューへと繋げるという内容で行いました。

現在は、こうした流れを経て、来年度以降に東桜学館の先生方に徐々に授業を手渡していく時期と感じており、引き継いでいくことを意識しながら次年度も進めていく予定であります。以上が私からの発表になります。

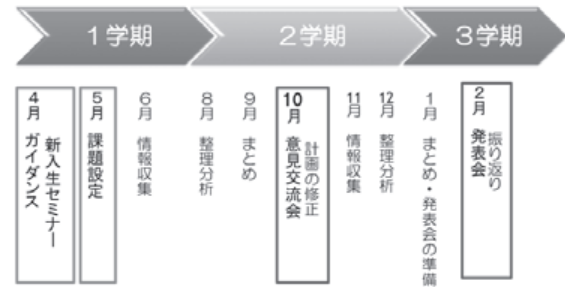
(安達) 東桜学館中学校の安達納と申します。どうぞよろしくお願い致します。私がお話し致します内容は、デザイン思考の事例紹介と考察についてです。

まず、昨年度の未来創造プロジェクトの事例を紹介致します。未来創造プロジェクトの概要につきましては、先ほど本校校長が申し上げた通りです。昨年度、1年生ではグループでの探究活動をこのように行って参りました。

■ 昨年度(1年生)の流れ

《グループ探究》

テーマ:これまで、現在のやまがたを見つめる



ゴシック体になっているところが芸工大と連携して行ったところです。詳細につきましては先ほど柚木先生よりご説明があった通りです。

1年間を振り返ってみまして、生徒は答えのないテーマに対してつまづきながら修正を重ねながら1年間頑張ったと感じております。資料が見つからない、テーマに無理がある等、常に行き詰まりを感じながら活動をしてきました。そんな困難に直面した時、生徒は話し合いの中で課題を焦点化したり抽象化したりする思考を行っていたということに気づきました。特に視点を抽象化した時に大きな変容が見られたと感じております。アイディアを広げる、YES and というデザイン思考の考え方により、探究活動を前に進めることが出来たと考えています。また、デザイン思考の考え方は、普段の授業や学校行事でも活かされてきたとも感じています。

続きまして今年度ですが、スライドのような流れで2年生は個人で探究をしております。

■ 今年度(2年生)の流れ

《個人探究》

テーマ: やまがたの特色を踏まえ、将来のやまがたのあり方について考える



先ほどと同じようにゴシック体で書かれたところが芸工大の先生方との関わりがある部分となっております。

事例の紹介として、今年 5 月に行われましたワールドカフェ方式によるアドバイス活動です。

■ 事例紹介② ワールドカフェにおいて

個人探究テーマについて、アドバイスをもらい、今後の探究活動に役立てる。



事前に準備した探究マップをもとに、探究者が探究の視点を発表し、他の生徒がアドバイスを付箋に書いて送るといった活動です。昨年度から付箋を使ってアイデアを広げたりまとめたりすることを行ってきましたので、多様な視点による思考が定着し、アドバイスの質・量ともに満足がいくものとなりました。

続きまして、考察として生徒の成長をお話し致し

ます。まず当たり前のことですが、生徒は過程の中で力をつけていくのだと改めて感じたところです。生徒は1年間ずっと探究の過程の中にいます。その時々の子の様子を見ていると、とにかくやりながら考えていたと感じています。生徒はどのような結果になるのか、見当もつかないまま始めて、ずっと活動していたわけですが進め方ややり方が分かると見通しが持て、諦めずに最後まで活動を続けることが出来たように思います。また、生徒は失敗を肯定的に捉えるようになったと感じています。手がかりが少ないが故に、不都合なものから考えるしかない状況だったわけですが、失敗や不都合なものを活かして、一つ一つの事実を積み重ね、一つの形に作り上げることが出来たと感じています。

次に、二つ目として、「深まり」と「広がり」を意識して探究することの重要性を感じています。まず深まりについてですが、本年度のテーマ設定において、学びを繋げ深めようと、昨年度から継続したテーマを選ぶ生徒が多く、探究のサイクルがさらに継続していることに嬉しさを感じています。

続いて広がりについてですが、視点の広がりが発想力に繋がっていると考えています。先ほども述べましたが、抽象度を上げて物事を見た時、新たな発想が生まれ、ブレイクスルーが起きていたように感じました。探究というと深めることに意識が行きがちですが、アイデアを広げることへも意識を高めていく必要性を感じているところです。

最後に1年間の学びを通して、未知なるものへの積極性がついてきたと感じています。それを実感したのが事例紹介の3となりますが、今年9月に行われました、オールイングリッシュキャンプです。一泊二日、東北大学の留学生を20名招待して英語漬けの生活を送りました。ほぼ準備無しで臨み

ましたが、生徒は持てる単語をフルに使い、意欲的にコミュニケーションをはかり英語のみの生活を楽しんでいました。もともとこの学年の生徒は失敗しながらない傾向にあるように感じていたわけですが、全員が恥ずかしさを乗り越え、間違い、なんとか留学生と繋がろうとする姿が見られ、成長を感じたところです。

このように、デザイン思考の考え方を基にした探究活動を通して、生徒はこれから急速にグローバル化・複雑化する社会を生き抜くために、少しずつ力を蓄えているんだなと感じたところです。私の話は以上となります。ありがとうございました。

(伊藤) 山形県教育庁高校教育課高校改革推進室の伊藤と申します。よろしくお願ひ致します。東桜学館中学校・高校の事例発表ということですが、高校改革推進室というのは新しい学科を生み出したり、新しい高校を作ったり、県立高校の再編整備を行っているところでありまして、ここでは探究型学習の推進という視点で、県としての進捗と整備が現在どのように進んでいるのかというところを中心にお話をしたいと思っています。

最初にこれまでの導入経緯ということでお話したいと思います。これは文部科学省の資料です。先生方も日頃から非常によく目にかけている資料かと思ひます。高校でも、現在、急速に教育改革が進んでいます。学習指導要領の改定、高大接続改革、こちらの対応が待たなしの状況になっているということでもあります。高校については特に大学入試制度改革、平成32年度の入試から新しいテストが入ってきますので、こちらの方にも対応していかななくてはならないということになっているところです。

知識・技能に加えて、今度はそれを活用していくということや、講義主体の授業から生徒が自ら考えて動いていくような主体的・対話的な授業というところに転換していくということ、今求められているということでもあります。

県の動きですけれども、現在、第6次山形県教育振興計画が進行しております。平成27年の5月に策定されました。この中で確かな学力の育成というものが主要施策の一つになっております。その中でも主な取り組みの柱になっているのが小中高を通じた探究型学習の推進ということでもあります。

また、現在、県立高校再編整備基本計画も進行しています。こちらの方も6教振の策定とはほぼ同じ時期に検討してきたわけですが、普通科高校の活性化も大きなテーマになりました。内容的には県内に8地区あるわけですが、大学進学を希望する生徒の指導体制も含めて、望ましい規模の学校を少なくとも1校は配置出来るようにする。それから普通科高校の再編、探究科・普通科探究コースなどの新しい学科・コースを設置していくということが主な柱になっています。

中高一貫教育校の設置も特色ある学校づくりという点では大きな柱になっています。平成28年4月に東桜学館中学校・高校が開校しました。こちらでも6年間という計画的・継続的な教育活動ということですが、中心的なところとして先ほどからご紹介がありますように、未来創造プロジェクトというものがあります。こちらの方は東北芸術工科大学との協働によるプログラム開発ということで進んでまいりました。もっと新しい動きとしては、先ほど触れましたが、探究科・普通科探究コースの設置というものが現在非常に大きな流れとしてございます。こちらは平成27年度に県が設置した検討委員会の答申をもとに現在、開設に

に向けた準備が進行しているということでもあります。

検討委員会の提言は主に三つですけれども、一つは総合的な学習の時間の改善です。実際に申し上げますと職業系の専門学科高校、例えば、商業科、農業科、家庭科など。こちらでは以前からプロジェクト学習というものが非常に盛んに行われ進んできたというところがありました。ところが普通科高校についてはここがやはり遅れてきたということがあり、課題解決型学習のようなものを取り入れていくと。やはり、総合的な学習の時間を改善していくということが大きな柱なのかと思います。二つは、外部研究機関との連携を拡大すること。今後、探究型学習を進めていく中で、先生方は指導も含めまして非常に困っていくのではないということもあり、こういったことも提言されたということです。三つは研修かと思えますけれども、探究成果の共有の在り方であるとか、ICT関係の整備。こういったことが提言の柱であったと思います。

それから探究科・普通科探究コースについてですが、6校に来年度から設置します。探究科は山形東高校、米沢興譲館高校、酒田東高校。普通科探究コースの方は寒河江高校、新庄北高校、長井高校に配置していきます。県の構想としては、4つの学区に2つの地区ずつ8地区あるわけですが、ここでまず先導的に探究型学習に取り組む学校を6校指定していきたいということです。残り2つあるわけですが、一つは北村山地区で、こちらの方は中高一貫校の東桜学館中学校・高校でこういった先導的な立場を担っていただきたいと考えています。それから田川地区については鶴岡南高校がSSHに指定されていまして、探究的な学びが非常に進んでいるということもありますので、継続して中心的な役割を担っていただいて、普及していきたいと考えているところです。

探究科・普通科探究コースの特色ということになりますけれども、一つは総合的な学習の時間を増やしていきます。教科の枠を越えた探究型学習を充実させるということで、探究科・普通科探究コースの6校の教育課程の検討の際に、1単位分総合的な学習の時間の単位を増やしていただき、探究活動の時間を確保していただきたいということで、お願いをしているところです。それから、先ほども色々お話の中でもありますように、探究的な学びということでこういった課題解決学習的なものを行っているだけではなかなか成果は上がらないということがあるのかと思います。基礎的な学力もつけながら、併せて探究的な学びを投入していくことが大切であると考えております。

それから、先ほどデザイン思考のところでも色々とお話があったんですけども、やはり体験的な学び、それから発表の機会を増やす。つまり、他者から評価をしてもらうという機会がないとなかなか伸びていかないということもあるかと思えますので、特色ある関連行事というものを配置していくということでございます。募集定員は探究科の方は各校80人、普通科探究コースの方は各校40人ということで、普通科との併願は可能ですが、入試を分けまして、選抜しながら入っていくということになります。

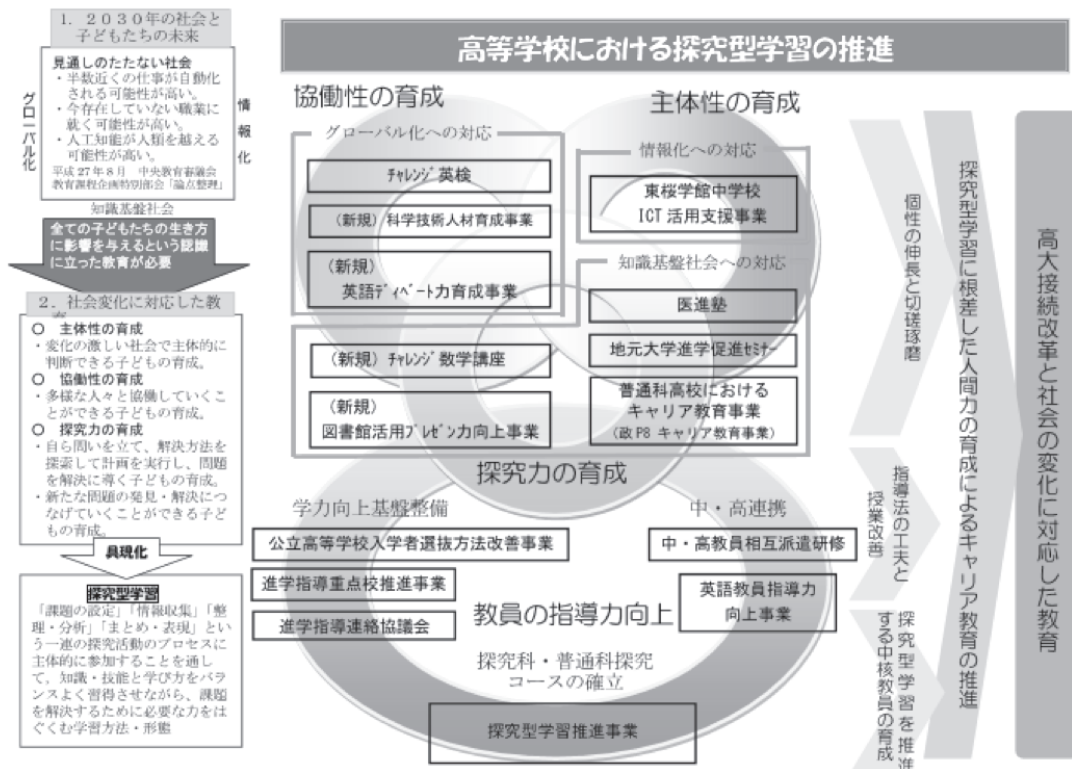
中高大連携の視点ということで、どんなことを進めていったらいいのかといいますと、やはり先生方の悩みは色々あるかと思えます。生徒がそういった課題解決型の学習に取り組む際に、より専門的な視点から指導の支援をいただけるような体制が作れないものかということを考える先生もおられるかもしれません。それから、探究のテーマ設定も大きな課題で、生徒は本当に学術的なテーマを選ぶケースもあれば、地域課題の活性化の後にどう起業していくかというテーマを選ぶことも

あるかと思ひます。そんなこともあり、生徒は基礎的な探究スキルというものなかなか身につけていない、支援してほしいという意見もあるかと思ひます。また、やはり、これはよく考えてきたことなんですけれども、入試をゴールにしない探究型学習ということで、中学校は高校入試をゴールにしない、高校の場合は大学入試をゴールにしないということで、次への接続を意識させた探究型学習を進めていくということが大事なかと思ひます。

県教育委員会は大学と連携協定を結んでいます。山形大学とは平成27年4月15日に、相互協力に関する協定書を、それから東北芸術工科大学とは同年の11月に連携協力に関する協定書というものを結んでいます。東北芸術工大との具体的な事業を抜粋しますと、一つは県立学校における探究型学習の指導に関する支援ということがあります。県立学校としておりますので特別支援学校も含んでお世話になるということをお願いしています。それから東桜学館中学校・高校の未来創造プロジ

ェクトの支援。また、私も参加させていただいていますが、デザイン思考に関わる研究会。これまで5回の開催を数えておりますけれども、こちらの方も相互協力でご協力いただいております。それから地域活性化に関わる授業も芸工大は非常に先導的に進められておりますので、こちらの方にも相互協力をしていくという内容になっています。

こういった中でこれまで、先行事例として他県の場合で参考にした事例がいくつかございました。一つは富山県です。富山県は本県と同じように探究科学科を導入しているということもありますけれども、「とやま科学オリンピック」の開催が非常に優れた取り組みではないかなと個人的には思っております。小中部門と高校部門ということですが、小中部門の方は小学校5年生から中学校2年生までを対象にしており、分野も理数系だけではなく人文系もその対象にしているところ。それから高校部門は、高校だけではなくて、中学校3年生から高校2年生を対象としており、中高の接続を意識した取り組みになっているという



平成29年度山形県教育施策の概要(抜粋)

ころが非常に優れていると思っております。

県の施策として、探究型学習をこれからどのように推進していくことになっているかをお話したいと思います。本年度の県の教育施策の概要から抜粋したものでございます。

高校に関する探究型学習の推進ということで、現在、これらの事業が企画され、進められているところです。チャレンジ英検、ディベート育成事業、チャレンジ数学、図書活用のプレゼン力向上の事業、東桜学館中学校の ICT 活用事業と、色々な事業を展開しているところです。それから探究型学習推進事業の大きな柱としまして、中核教員の育成と職員研修の充実、それから探究学習ノートの作成というものを今年度から進めています。

中核教員の育成ということですが、今年度から、探究科・普通科探究コースが設置される 6 校について、各校 1 名の先生を探究型学習の先進校に派遣して研修をしていただいています。具体的には、年間で大体 25 日間ほど派遣致しまして、先進校の取組みを学んでいただきます。3 年間で 6 校計 18 人の中核教員を育成する予定になっています。こうした先生方には今後、校内研修、それから他校への研修の際のコーディネーター的な役割を果たしていただくことにしています。

それからもう一つ、探究学習ノートというものを作っていただくという大きな事業がございます。いざ探究型学習に取り組もうとしてもなかなか準備が大変だと思います。「どのような進め方をしているといいんだ」と先生方が困らないようにということもありまして、今年は基礎的な探究スキルのところ、つまり探究型学習の初年度の部分を作成してもらっています。例えばディベートであればどういった流れで進めていくのか。グループ

による演習やミニ課題演習の進め方、どのような仮説の立て方をすればいいのか、どのようなまとめ方をしていけばいいのかなど、自校の取組み状況に照らし合わせながら作っていただいております。こちらは 2、3 年かけて、3 年間の探究学習ノートを完成させるということになっています。

探究型学習の成果発表の機会を与えていくということも非常に大事だと思っています。一つは「郷土 Yamagata ふるさと探究コンテスト」。小中高が参加しています。それから、サイエンスフォーラム。こちらの方は 2017 年 12 月 16 日に開催する予定になっています。

今後も探究科・普通科探究コースの設置校、SSH の指定校、理数科の設置校、それから探究型学習に積極的に取り組んでいる学校を中心に合同で発表する機会を県で設けていきたいと検討しているところでございます。

まず、探究科・普通科探究コースの学校、それから中高一貫校などに、探究型学習に先進的に取り組んでいただいて、中核となる先生方が研修を行い、さらに他校とも研修を行い、事例の共有を進めながら普及をしていくということを考えているところです。

最後になりますが、私もデザイン思考の研修会に参加させていただいているんですけども、参加している先生方は非常に生き生きとしています。やはりやり方で悩んでいる方は多いと思うんですけども、まず失敗を恐れず、取り組んでみるということが大きな経験になり、また大きな価値につながるのではないかと考えているところです。最後になりますが、石川県でこのような研修を進めていますので紹介します。

石川県の取組②

いしかわ探究スキル育成プロジェクト事業

- 各校が探究スキルPTを組織
- 14校のモデル校を指定、指定校同士が連携・実践(探究基礎8校、探究発展6校)
- 教員対象の合同研修会(年2回)
- 合同セミナー・・・各校から集めた意欲の高い生徒集団に、PT教員が探究的な学習を実践
- 合同テストの実施



石川県では、「いしかわ探究スキル育成プロジェクト事業」の一環として、各校に探究型授業のプロジェクトチームを設置しております。各校で中心となっている先生と代表生徒を集め研修を行っています。中でも優れた取り組みをもつ教員には、各校から集まった生徒を前にして、実際にアクテ

ィブ・ラーニングの実践を行ってもらおうということをしているとお聞きしました。普段から教えている生徒じゃない生徒たち、そして先生方を前にして実践を示すということは、難しいことでありますし、教員、生徒とも慣れから抜け出して、非常に大きな刺激になっているという点で先進事例だと思います。

本県の探究型学習は、まだまだこれから進めていくべき内容が多いわけでありますけれども、東北芸工大とも連携しながら着実に準備を進めてまいりたいと思っておりますので、今後ともよろしく願いいたします。大変駆け足の説明になり申し訳ございません。以上でございます。

連続講義②

「探究型学習の実践例～デザセン優勝・準優勝校トークセッション～」

西澤 智子（香川県立高松東高等学校 教諭

2016年大会優勝「センカツ」指導教諭 ※高松工芸高等学校)

水野 里奈（神戸市立科学技術高等学校 教諭

2016年大会準優勝「味来缶」指導教諭)

[進行]吉田 卓哉（東北芸術工科大学基盤教育研究センター 准教授)

(司会者) 連続講義②「デザセン優勝・準優勝校」のトークセッションを始めてまいります。ご登壇いただくのは、香川県立高松東高等学校の西澤智子先生、神戸市立科学技術高等学校の水野里奈先生です。高松東高等学校の西澤先生は、昨年行われたデザセンの優勝プレゼン「センカツ」を前任の香川県立高松工芸高等学校でご指導されました。また、神戸市立科学技術高等学校の水野先生は同じくデザセン2016年の準優勝プレゼン「味

来缶」をご指導されています。進行は本学基盤教育研究センター吉田卓哉准教授が行います。

(吉田) 東北芸術工科大学基盤教育研究センター教職課程を担当しております、吉田卓哉と申します。進行を務めさせていただきますのでよろしくお願い致します。少し自己紹介をさせていただきますと、私はもともとは山形県の公立高校で15年間美術の教員を務めて参りました。その後は県の教

育センターで3年ほど仕事をさせてもらい、その後芸工大で教職課程を教えて3年目になります。今日は私自身が高校で教えている時、二の足を踏んで挑戦出来なかった高校生デザイン選手権についてのお話を2名の高校の先生から伺いたいと思っております。

まず、初めにデザセンがどういうものなのか、簡単に私の方からご説明させていただきます。「全国高等学校デザイン選手権大会」以下、「デザセン」は高校生を社会の中心に据え、進学や就職のための知識集積型の勉強ではなく、どうすればより多くの人が豊かに幸せになれるか等、人間の生き方の質に着目した大会として、グランドデザインされました。2017年の今大会で24回目を迎えます。今年度は全国から集まった3人1組1213チームの中から2回の予選を突破した10チームが、自分達のアイデアを映像・模型・パフォーマンス等を用いて具体的に説明します。問題発見能力・着眼点・分析力・発表訴求力・チームワーク等のデザイン力を基礎に、優勝(文部科学大臣賞)、準優勝、以下各賞を決定するという大会です。

本日は昨年2016年度の優勝校と準優勝校のチームのご指導をされた二人の先生に来ていただいています。簡単にご紹介させていただきます。

西澤智子先生は、現在、香川県立高松東高等学校に勤務されています。昨年までは高松工芸高等学校で指導をされていて、デザセンで優勝チームを出してくれたというお方です。現在は高松東高等学校で芸術コース、映像・メディアコースの先生として教えておられ、今年も1年生68人でデザセンにチャレンジしてくださいました。後で話に出てくるかと思いますが、デザセン以外のプロジェクトにも積極的に取り組まれているという先生でございます。

水野里奈先生は神戸市立科学技術高等学校に勤務されておりますが、水野先生ご自身も高校時代にデザセンにチャレンジされて、2011年決勝大会3位のチームメンバーとしてご活躍されました。昨年からは母校の神戸市立科学技術高等学校に着任されて、今年2年目ということです。昨年の準優勝チームのご指導をされ、今年もご指導をされていらっしゃる先生でございます。今日は高校生として参加された時のお話も含めて伺えたらと思っております。

始めに、昨年の優勝校・準優勝校のプレゼンを皆さんにご覧いただいてからトークを進めてまいりたいと思います。

優勝校「センカツ」

<http://www.tuad.ac.jp/dezasen/works/2016/w001.html>

準優勝校「味来缶」

<http://www.tuad.ac.jp/dezasen/works/2016/w002.html>

昨年、教職課程の4年生にデザセンの学生審査員を務めてもらうという授業があり、私はその引率として見させていただきました。センカツはグランプリをとりましたが、大学生が選ぶ「学生賞」にも選ばれたというプレゼンでした。センカツは決勝大会の後も何か展開があったと聞いているんですけども、どのような使われ方をしていたのか、というところを、少しお話しいただいてもよろしいでしょうか。

(西澤) 全国優勝をしたということで、デザセン審査員のマエキタミヤコさんが連載されている東京新聞のコラムに「センカツカード」を取り上げていただきました。それを金沢大学の先生が見つけてくださりまして、香川大学の先生に繋いで下

さいました。香川大学の法学部と経済学部と工学部の先生方にカードを見ていただいて、プロジェクトとして発展していけないかというお話をいただいています。2018年から香川大学の工学部が新しく「創造工学部」と変わりました。その中でデザイン思考やリスクマネジメント等を大きな柱とした取り組みがなされる背景や、また、映像の中でプレゼンをしていた川村さんというリーダーの子が、現在、香川大学の経済学部の1年生に在籍していますので、彼女を中心として、そういった流れの一つのプロジェクトとして展開していく可能性を今持っているということです。

(吉田) 生徒さんが卒業後、そのように成長されたということはとても嬉しいことだと思います。また「月刊選挙」という冊子に記事が掲載されたということで、今は主権者教育が学校で課題になっていると思いますけれども、実際にツールとしてこのカードゲームが使われていき、どんどん普及していくといいなと思います。

水野先生のご指導された味来缶について、その後の展開や、生徒さんのその後の様子等を教えてくださいませんか。

(水野) 味来缶は、決勝大会に出ると決まった時点で神戸新聞が取材に来てくれました。写真は、課題研究の部屋で味来缶をサポートしてきたメンバーと、決勝大会出場メンバーが取材を受けている様子です。

味来缶は、実現がなかなか難しい案としてデザセンに出させていただきました。そのため、その後実現に向けてという取り組みはなかなか進まなかったのと、メンバー全員が3年生でしたので、提案で終わってしまったのが残念だなと思っていますのですが、メンバー3人は在学中、建築を専門的

に学んでおりまして、卒業後も建築デザインの各学校に進み、今も一生懸命頑張っています。そんな姿を見て、少なからずデザセンを通して成長した部分もあるのかなと思っています。

(吉田) 発表をしていた3名の生徒さんがその後それぞれ活躍されているということで嬉しいなと思いました。

実際に取り組んでいく過程の中で、ご指導の面で様々なご苦勞があったのではないかなと思うのですが、その辺りを少しお話しいただいてもよろしいでしょうか。

(西澤) 私は高松工芸高校のデザイン科と美術科で13年勤務をしていました。基本的に3年間担任が持ち上がるということで、3カ年計画で生徒を育てることができ、また週10時間くらいは専門教科の時間があり、実習として完全に自由に使える時間が週5時間程ありました。その中で他の実習とのバランスや生徒の気分に合わせてながら、「今日はデザセンについて考えるムードがあるからちょっと話し合いをしてみようかな」とか、そういう風に上手く生徒の気持ちを持っていきながら取り組むところがありました。

1クラス30人なので、デザセンはグループを作らせて応募しました。1次審査の企画書はA4で2枚なのですが、1年生の時は一つ一つフレームワークを使って「今はこれについて考えてみよう」と型に入れて丁寧に段階を踏むように進めていきました。そうすると、2、3年生では大体やり方が分かっているのでも、放っておいても生徒達自身で勝手に進めていくというような感じでした。でもセンカツに関しては、メンバーが3年生で受験もあり、さらに選挙が基になっているので少し難しいし、十分に指導を出来ないんじゃないかと割とスルー

していたので、提案パネルが通過してファイナルに残ったという時に、私自身冷や汗で……（笑）。

1番のハードルだったのは、メインで活動をしていた生徒が、メンタルの弱いところが少し出てきていたので、実際に決勝に進んだと聞いた時に、断らないといけないんじゃないかと思ったことです。でも、決勝に進んだことを生徒に話したら、そこからすごく持ち直して大学進学まで運を掴んでいたのです。デザセンには非常に感謝しています。そんな流れで、デザセンに入賞した生徒はファイナル出場をきっかけに元気に活動していきました。この学年は1年生の頃からチームを組ませて、「ビジネスプラングランプリ」という企画系の課題にも取り組ませていました。収支計画を出すところまでリアルに提案していたりと、プロジェクトのやり方が何となく身についているところがあったので、私は調整役をしながら方向性について指示を出していました。また、足りないところをクラスメイトが助けてくれるというような関係性が生徒の中にもあり、なんとかやってくることができました。

（吉田） 発表を見ているとすごく明るくて生き生きとしていたのですが、その過程においては色々アクシデントがあったというお話でした。「ビジネスプラングランプリ」等、他の様々なプロジェクトにも参加されて場数を踏んでいたというところも、堂々と発表出来た一つの要因かなと伺いました。

水野先生にも同じように、どのように生徒さん達が取り組んできたのかお伺いしたいと思います。

（水野） 本校は工業高校でして、3年生の授業で課題研究という授業があります。その時間を使って、課題研究メンバーでデザセンに取り組んでい

くという形をとらせていただいています。課題研究は1班が約6人から8人くらいになるのですが、味来缶のメンバーは7人1班で取り組みました。企画書の段階では各個人でアイデアを持ってきて、先生と生徒の1対1で交換日記形式でやりとりをし、アイデアを広げていきます。まず1次審査に全員分を出した後、通ったものに関しては課題研究の班全員でアイデアを広げていく、話し合っていくという形をとって授業をしています。

なかなか個性の強い生徒が集まっていまして、喧嘩まではいかななくても、話し合いの中で激しい言い合いになってしまったり、泣き出してしまったり。指導する上で、私の力不足もあるのかなと悩んだこともありました。味来缶というテーマに対して実現はなかなか難しいので、「出来ひんやん」「これ無理やん」という生徒の意見が途中で出てきてしまい、それを「いかに実現可能なものに近づけていくのか」という思考まで持っていくのにとっても苦勞しました。

決勝大会に進出したのは3名で、男子生徒2人と女子生徒1人のチームです。

一人の男子生徒が当日はパソコンの操作をしてくれていたんですけども、彼は実はデザセンの本メンバーではなくて、本来ならば女子生徒が1人、彼に代わって入る予定でした。彼女は夏休みの期間にあった2次パネルの作成にも一番意欲的に取り組んでいたのですが、家庭の事情で出場できなくなってしまい、代わりに同じ課題研究の7人のメンバーから1人選出をして、代役で決勝大会に挑みました。その生徒は初め、なかなかやる気がなくて「サポート役だけやからいいわ」と思っていたみたいで、パソコンの操作しかなかったんです。ですが、大会のリハーサルを迎えた時に現場の緊張感が伝わったのか、きっと彼の中で何か

が変わって、前日の練習や当日の本番前、発表後もすごく発言をするようになりました。それがチームに一番良い刺激を与えてくれたのかなと思っています。

(吉田) 3人が表舞台に出てくる大会なのですが、実は7人でチームを組んで取り組んでいたということで、裏で頑張ってくれた生徒達もいっぱいいるという話を伺えました。西澤先生の、クラス全体でバックアップしてくれたという話もすごく良いなと思いつながり聞いていました。

西澤先生は学校を異動されて、事情や環境が色々変わったかと思うのですが、その辺りで何か先生自身の変化や生徒さんの違いといったものがありましたら教えてください。

(西澤) 工業高校でデザインを専門的に教えていたという環境から、今年ががらっと変わって普通科に転勤になりました。私自身、普通科は初めてで、「普通科ってどんな感じなんだろう」と思いつながり勤務をしていたのですが、デザセンは出来れば今年もチャレンジしてみたいと思いました。1年を無駄にするのがあまり好きではなくて、生徒の実態はよく分からないけれど、3人で1チームでもいいからデザセンにチャレンジしてみようかなと思ったんです。ご指導されているのは美術の先生が多いのかと思います。今日は普通教科の先生も多いとお伺いしておりますが、もし普通科で取り組むのであれば私が今年感じたようなハードルがあるのではないかなと思います。

まず、どの集団で、どの時間を使って進めたらいいのか、というところが一番難しいと思います。私は今まで1クラス30人の中から、大体10チームから15チームくらいを丁寧に見ていました。今年度は、1年生の美術選択者68人の中から27チー

ムができ、今までよりものすごく増えたチームを1人の教員で見るとというのはハードルが高いと思ったのですが、飛び込んでみようと。生徒にとっても初めてであろう企画書を、1人で指導できるかという不安はあったのですが、美術の時間を4月から活用したら出来るんじゃないかと思いました。

工芸高校のデザイン科で取り組んでいた時は「春休みの宿題で1人3案考えておいで」という形で宿題にして、その後にチームを決めたらしばらく放置しているんです。生徒達はどうしようかとゆるやかに考えます。6月の頭には「レタリング検定」という美しい文字を書く検定に挑むので、毎日その課題をいっぱい持って帰り、検定が終わってからの3週間くらいがデザセンと向かい合う大事な時期なんです。一方普通科では、4月からの3ヶ月程をかければなんとか出来るんじゃないかなと思いつて始めました。

私が、使い勝手が良くて活用しているのは「マインドマップ」という手法です。とにかく思いついたことを、手を止めずにどんどん書き出させて思考を広げさせます。その中で良い情報を私が見つけたり生徒が気づいたりして、考えていることを共有しながらキーワードを拾って、話を進めていくというやり方が、私には一番やりやすい方法です。そのために自己紹介についてのマインドマップを書かせて手法を教えます。テーマとメインブランチのキーワードは私が考えて、まずは発散の仕方と考えたことの伝え方を覚えさせます。その後、グループで、例えば「私が気づいた社会の問題」というようなテーマを与えます。なんでもいから社会の問題を書き出しなさいというと、生徒が新聞や広報やインターネットを使ったりして、雇用や福祉などの色んな問題を探します。発散させた後、自分達が気になった問題の中から一つ選ばせて、テーマを絞ったら、今度はその問題を真

ん中（セントラルイメージ）に出して、とことん調べさせて深掘りをさせます。私の使っているフォーマットがあるのですが、ブランチを4本出し、「①問題定義は何か」、「②それについての分析で何を見つけたか」、「③解決方法はどうか」、「④社会はどう変わるか」について書き出させます。ちゃんとデザセンの企画書になるようなフォーマットをブランチに置きます。このプロセスを繰り返した後、各グループが提出したマインドマップを点検して、論理的に繋がるように持っていく、企画書に起こします。そんな形で、時間数でいうと17時間から20時間の時間を、50分のコマずつを使ってチャレンジしたということになります。

（吉田） 西澤先生の生徒のアンケートの結果やそれぞれの感想を、良いなあと思って見させていただきました。『最初はやりたくないなという気持ちでしたが、やっていくことによってやりがいを感じ、またやりたいという気持ちになりました』と書いてくれている生徒さんもいて、すごく変容が見られるところが良いなと思いました。

水野先生はご自身が高校時代にデザセンに取り組み、教えていただいた先生の後を継いで同じ学校で今ご指導されているということですが、高校時代とのマインドを比較してお話をしてもよろしいでしょうか。交換日記というアイテムも、ご指導いただいた先生から引き継いだものと伺いました。

（水野） 私が高校3年生の時に、初めてデザイン選手権大会の決勝大会に出場させていただいたんですけども、当時、私は部活動に入っていませんでした。週5でアルバイトをしているような学生だったのですが、進路を考えた時に、「自分にとって高校生活で何か残るものがあつたらう

か」と悩む時期がありました。その時に担任をしていた新山先生という私の恩師から、「こんなあるけどやってみいひんか？」と言われたのがきっかけで、デザセンというのを知りました。デザセンに取り組む中で、自分が今までに見えていなかったものを、すごく広い視野で見ることができるようになりまして、自分だけの意見ではなく、チームで話し合っ「そういう考え方もあるか」と気づくことがたくさん出てきて、とても楽しかった記憶があります。もちろんその中で、問題にぶつかってすごく悩む時期もありましたが、決勝大会で大勢の人前で発表して意見をいただけるというのは、自分にとってとても貴重な体験だったと今も感じています。

教育大学に進学をしまして、卒業して今、母校に帰って教壇に立たせていただいています。昨年度、味来缶の案を出した時に、新山先生から「お前もデザセンやってみたらどうや」と声をかけていただいて、そのまま引き継いで指導に入らせていただいた形になります。生徒の視点で考えたことがあったので、取り組むにあたって「今こういうことを考えているんやろうな」「面倒くさいって思ってるんかな」「あ、こういう風にちゃんと考えて持ってきてくれたんや」と生徒との交換日記で気づくことがあり、逆に教員としてどこまで踏み入って良いものなのか悩む夏を送りました。交換日記形式でアイデアを広げていくという方法は、私の恩師の新山先生から引き継いだものです。

（吉田） すごく良いエピソードだと思います。西澤先生の方でも高松工芸高等学校の卒業生が、西澤先生が高松東高等学校に移られた後もサポートのために学校に来て手伝ってくれたこともあるようで、そういった取り組みもとても良いなと思っております。

デザセンのここが面白いとお感じになっていることを、最後にぜひ、それぞれ簡単にお話いただければと思います。

(西澤) 私はデザセンに取り組んで7年目ですが、取り組む前は大会後に出る報告書の冊子を眺めながら「こんな面白い大会があるんだ。でも、ちょっと難しいかな」と思っていました。数年前はロゴマークの募集もしていたので、そちらは応募させていただいていたのですが、2011年に受け持った1年生のクラスで初めて取り組みました。生徒には、「こういうアイデアを競うコンクールがあって、私もやったことがないんだけど、みんな一緒にやってみない？」と話しました。生徒にとってはデザインで全国大会にいけるということがすごく魅力的だったようです。1年目は1次を突破しよう、2年目は2次を突破しよう、3年目に決勝大会に行きたい、というように3カ年で目標を立てました。挑戦して2年目の時に「妖怪犯罪大図鑑」という企画で初めて決勝大会に出させていただいて、去年は2回目でした。絵を1枚描くだけじゃなくて、デザインで思考をするということが私はとても大事だと思っています。以前いた学校には美術科があるんですけども、美術科は技術を磨いているのがすごく上手くて、デザイン科の生徒の作品が、少し薄っぺらく見えたんです。「デザインではコンセプト設定というか、どういうものを伝えたくて、どのようなことをやったのか」ということが大切だと考えているので、その思考プロセスをこなすのに、デザセンというのは非常にありがたい教材というか、題材になっています。今勤めている高校で取り組むにあたって、生徒がどういう反応をするか不安があったのですが、「こういう大会があるんやけど…」と言ったところ、私の心配とは裏腹に生徒が「決勝に出て飛行機に乗りたい」と言って頑張ってくれました(笑)。非常に魅力がある大会だと思いますし、誰かのことを

考える、社会に貢献するというのが、軸として根幹に繋がっているというところに非常に魅力を感じています。

(水野) 西澤先生がほとんどおっしゃってくださったので、簡単に失礼致します。デザセンを通して授業外・授業内にも生徒たちが「考えるというプロセス」を学んでくれるというのが醍醐味だということがまず一つと、プレゼンテーションを作っていく中で、「人との関わり方」であったり、「社会との関わり方」というものを自然と考える、学んでくれているというところが、生徒達が人として成長してくれる良いきっかけになると思っています。

(吉田) ありがとうございます。先ほどデザセンの冊子が毎年作られていたというお話があったのですが、芸工大のホームページを開いていただくとデザセンの公式ページがありまして、そちらに冊子の内容がほとんど入っております。アーカイブとしてプレゼンの映像も見ることが出来ますので、2011年の水野先生の発表の姿もご覧になれると思います。ぜひ、皆さんにもご覧いただければなと思っています。

お二人の先生方、それから生徒の実践から分かることが沢山ありました。以前はデザインという言葉が、単にデコレーションしたり、絵を描いたりという意味合いで使われていた部分があったかもしれせん。しかし、今は課題解決・問題解決の手段だという認識が広まっており、モノやコトに留まらず、人と人を繋ぐコミュニケーションの役割としてのデザインがますます求められているということが、プレゼンからもよく分かりました。私も僭越ながら、大学で教職課程の学生達に授業をしていますけれども、その中でデザインのことを語る時には、「デザインというのは思いやりを体

現するものではないか」という風に話をしています。

お二人の先生方の生徒さん達も、そここのところのポイントをよく押さえて実践として考えてくれたなと思いますし、そんなことを生徒達が考えながら取り組んでいく意義というのはとても大きいと思っております。それから、お二人は専門課程の授業をきっかけにしてこのデザセンに生徒達を取

り組ませたということでしたが、今年度の発表では「総合的な学習の時間」で取り組んだところで決勝大会へ勝ち進み、発表をする学校もあります。専門の授業でないと出来ないということではなくて、「総合的な学習の時間」の最後のアウトプットの段階でデザセンを活用するというのもプランとしてあってもいいかと思いましたので、ぜひ、皆さんにもお考えいただければと思います。先生方、今日は本当にありがとうございました。

グループ1：総合的な学習の時間を活用した地域連携型実践事例

山形県立新庄北高等学校 教頭

山宮 守

（司会者）東北芸術工科大学コミュニティデザイン学科の教員をしております、岡崎エミと申します。高校でのプログラムと地域のプログラムと、大きく二つ話が出てきますが、私も両方ともに関わっているので、質問等は私の方でも受けますので、いろいろと聞いていただけたらと思います。

山形県立新庄北高等学校の山宮と申します。よろしく申し上げます。

今日私がお話するのは、本校で行っております「地域理解プログラム」という取り組みです。大雑把に言いますと、学校が地域と連携・協働して生徒を育てるという取り組みです。この場合の地域というのは行政機関です。学校が行政と連携して生徒を育てます。授業時間としては、総合的な学習の時間の年間30数時間のうちの約半分、14～5時間を使って1年次で行っております。時間の確保がやはり大きな課題となっています。

この計画を企画・運営しているのは、今年度立ち上げました、探究推進課という分掌です。昨年度

までの3年間は進路指導課で担当したのですが、今年度、探究型学習が本格化するということもありまして、探究推進課という課を新しく作りました。そこで企画・運営をしております。それに則って実働部隊は1年生の生徒を扱う担任団。1年生を扱う担任団と探究推進課が中心となり、それに他の先生方も協力して行う、ということになっています。

まず、この取り組みが始まった経緯についてご説明したいと思います。本校は1900年に創設しました。県の北部にある伝統校・基幹校、自称進学校でございます。山と森がありまして、その間の盆地の雪深いところです。生徒に言わせると「何もない」。この学習をする前は、ですよ。「新庄・最上には何もない」「仙台・東京には何かがある」と幻想を抱いております。その幻想がひっくり返ればいいな、と思っている。そういう取り組みです。

進学校として学力を高めて卒業生を出せば出すほど、首都圏中心に毎年大量の卒業生が県外に出

ていっております。これに危機感を覚えたただ一人の教員がいたわけです。なんとかしなくては行けないと。その人間が全国のいろいろな研修に行くと、先進校には取り組みとして「地域のことを勉強させて、それを学校の魅力化に繋げて人材を揃えている」という学校がありました。例えば岐阜県の可児高校とか、島根県の隠岐島前高校とかですね。そういう取り組みを見て、新庄北高校にも出来ないかということ考えたのが最初でした。3年前の平成26年の4月、その考えを持って、本校のミッションであります、最北地区の伝統ある基幹校として、地域に根ざし、社会に貢献できるリーダーを育成しよう、今のままでは使命を果たしていないという危機感から生まれました。

目指すゴールと身につけさせたい力ですけれども、本校の目指す学校像は三つあります。それと関連付けますと、一つ目は「高い志を持って文武両道を追求し、可能性を拓く学校→『高い志』（課題解決への挑戦）を育てる」とあります。進学校ですので、難関大学ということもありますが、それだけではありません。自分のことだけでなく、いろいろな地域課題・社会の課題について挑戦する志です。二つ目は、あわよくばこの取り組みを通して学力が高まり、そして、多様な進路希望が叶えられるということ。もちろん難関大学も含めてです。三つ目は先ほど言いました、社会貢献の出来るリーダーを育てることです。これらはもちろん後付けです。目指す学校像にこの授業を無理矢理こじつけたわけです。でもこういうこじつけの中に、意外と真実があったりします。

地域との連携・協働によって、高校卒業前に地域の実態や魅力・課題を再発見する。その上で、地域の課題を解決する方法を高校生に考えさせます。連携する地域というのは、先ほども言いま

たように行政機関です。山形県庁の出先機関である最上総合支庁にお願いしました。ここと連携することによって、学校としては学力を伸ばし、広い視野・思考力、協働による対話力、プレゼン準備の企画力・構想力・表現力。こういったものを伸ばしていくというねらいです。その結果、卒業してすぐに残る新卒者を増やす。あるいは、一旦県外の大学に出て地元を離れるけれども、卒業後にUターンしてくる人を増やしたい。帰っては来られないけれども、県外にいながら出来る範囲でいろいろな支援をする。常にふるさとのことを気にかけている。そういう支援者を増やしたい。地域としては課題解決の意欲と力量を兼ね備えた人材を確保出来ると考えました。お互いのメリットが一致した関係です。これが目標であり、理想です。

そのための計画ですけれども、昨年度までの3年間は以下の三つです。

地域理解プログラムの流れ（計画）

- | | |
|-----|--------------------------|
| 9月 | 地域理解講座：県職員講師が10余の分野ごとに講義 |
| 10月 | 取材調査：グループで現場を取材 |
| 12月 | 成果発表会：実態報告・解決への提案 |

3段階で行って行きました。9月に生徒の興味関心でグループ分けをしまして、その分野ごとに県職員の専門の講師を招き、講義を行いました。これが「地域理解講座」です。これで生徒に、問題・課題意識をインプットする。それをもとに生徒はグループで考え、話し合っ、自分達のグループは何を研究するのか、何を課題にするのかという課題設定を行います。

その後、最上総合支庁から紹介された各事業所・団体に自分達でアポイントメントをとって取材に出かけます。これが10月の下旬です。仕入れてきたことと9月に勉強したことをあわせて、さらに調べる。そして自分達で課題の在処、現状、課題解決の方策について考えます。これを12月に発表会としてプレゼンします。

今までの3年間はこの3段階だったのですが、今年度は7月に、新たに事前学習を行いました。

地域理解プログラムの流れ（計画）

7月 課題解決型事前学習：岡崎先生からWS型授業

- 9月 地域理解講座：県職員講師が10余の分野ごとに講義
- 10月 取材調査：グループで現場を取材
- 12月 成果発表会：実態報告・解決への提案

岡崎エミ先生においでいただきまして、ワークショップ型の授業を1年生全員で行いました。課題解決の課程を体験してもらいました。これは非常に大きかったなと思っています。ですから今年度からはこの4段階の流れでやってきています。

これが7月に岡崎先生を講師に行われた課題解決型学習のワークショップの様子です。体育館に全員が散らばりまして、岡崎先生から「地域課題をなぜ今学ぶのか」というテーマでワークショップを行って、グループごとにプレゼンを行いました。その後、また岡崎先生からまとめていただいて、お話を聞く。これで生徒の課題に対する意識は非常に高まったと思います。ただ、間に夏休みが入ってしまったので、夏休みも上手く活動させられればというのが来年度の課題です。

9月には先ほども申し上げた通り、生徒の希望で十数個のテーマに分かれて、講師を呼んで、テーマごとに講義を行いました。10月には取材に出かけます。遠い所はバスで下ろして、帰りはまた回収してくる。近いところは自転車でいきます。こうやって仕入れた情報をもとにプレゼンの準備を行います。これには担任の先生方だけではなく、いろいろな先生方が関わっておりますが、なかなか全職員というところまではいきません。

その後発表準備となりますが、今のところプレゼンシートは5枚にまとめるようにフォーマットを決めております。1枚目は表紙、どんな課題・テーマなのかということと自分達の名前。2枚目は、この分野の地域課題は一体何なのかということと具体的に挙げさせます。3枚目、4枚目で自分達が調べたこと聞いたことをまとめさせ、それに気づいたことを加えます。最後の5枚目で実態報告とそれに対する自分達の課題解決の方策について提案させます。ここが一番大事だということですが、高校1年生ですのでまだまだ弱いですが、今年度、それから来年度に向けて仮説を立てて、一旦提案して、いろいろな批判を受けて、さらにもう一回検証して組み直す。そういう試みを今年度・来年度はやるようにしています。

これが、これまでの成果発表会の様子です。校内で一次予選をやり、互選で投票させて、上位チームが発表しています。この発表会では、お世話になった最上総合支庁の方々をはじめ、取材に協力していただいた各団体の方々、学校評議員、保護者等々をお招きして発表しております。その中でも、また岡崎先生においでいただいて、審査員長として、優秀な生徒への表彰をお願いしています。この企画は芸工大の岡崎エミ先生なくしては出来ない、岡崎先生におんぶにだっこで成り立っているという取り組みです。

以上が1年間の大体の流れです。ここからは成果と課題についてお話しします。成果はほとんどまだ形に見えません。課題は山ほどあります。

まず、成果ですが、一つ目は生徒の成長です。先ほど言いましたように、「最上・新庄には何もない」「仙台や東京に行くんだ」と決めた生徒が「最上地域にはいっぱい魅力があるじゃないか」ということに気づきました。高校生で何か出来ることはないかと探し始めたことと、今は力がないので大学等で勉強をして卒業してから地域に貢献したいというように、地域貢献への意欲が高まった、ということがあります。

二つ目は、自分達の学びについて客観的に俯瞰して見る事が出来るようになったことです。例えば、今、地域課題に気づいたけれども、これと自分達が勉強している各授業、国語・数学・理科・英語の授業とを結びつけて考えるようになりました。中には「授業の勉強を深めることによって、課題解決に繋がるんじゃないか」ということを言う生徒もおります。それからプレゼンで「自分達は選ばれなかった。あのグループやあの友達を選ばれた。何が違うのか。あの子達はこういう点が優れている」と、自他の発表の比較をしていました。メタ認知といいますか、学びを客観視出来るようになりました。

三つ目は、いろいろな対話的な学びを通しまして、協働意識が高まりました。高校生の仲間、それから地域の大人達と一緒に何かをするといった意識が高まったことと、発表していない子が「あの子達はすごいな。自分には出来ないようなことを学んで発表している。すごい。かっこいい」と仲間を尊敬する。自分達でお互いに尊敬し合う意識が高まったと思います。これが生徒、学校の中の成果です。

四つ目は、地域の広がりという点です。最上総合支庁が新庄北高校との取り組みで味を占めまして、これを地域に全部広げたら、地域がもっと繋がるんじゃないかということで、一つの高校だけの取り組みではなくて、最上8市町村全部に広げて管内7つの高校の生徒に参加させようと思ったのが「もがみ地域理解プログラム」で「ジモト大学」という試みです。最上総合支庁が管内8市町村の協力をえて、各市町村に提案してもらった高校生用の体験プログラムです。そのうちのいくつかを紹介したいと思います。

一つが「僕らが最上にいる理由(わけ)!!」。理工系の大学に進学したいんだけど、卒業して地元に戻って来ても仕事がないと思っている高校生が非常に多い。一方、地元の工業団地にある、例えば製造業や、精密機械を作っている企業等には、求人を出しても首都圏からのUターンの学生が来ない。こういうミスマッチが起こります。そこでなんとか企業のことを知ってもらって、将来帰ってくる道があるんだということを高校生に理解してもらおうという試みです。

それからもう一つは「公務員と語る!!公務員を語る!!」。公務員志望はどの学校でも多いです。でも公務員の仕事を実際には知らないということで、公務員というのは一体どういう仕事なのか、何が必要なのか、について語ってもらいました。

それから、真室川町で行われる「真室川町に農家レストランをつくりたい」。地元のお母さん方が、地元の在来作物を使って作る郷土料理を提供しようという試みです。これに高校生が参加しています。

最初の二つを詳しく紹介します。「僕らが最上にいる理由(わけ)!!」は新庄北高校で行いました。

管内の三つの理工系企業の代表から、自分の会社の紹介、自分が大学でどんなことを学んだのか、実際就職するにあたってどんな力が必要なのか、ということ語ってもらいました。事前にその会社で辞令と名刺をわざわざ作ってもらいます。最初に辞令交付をして、高校生もちょっと大人になった気分で、気分良く入ってもらう。そういうプログラムです。講師の方が強調したのは、物理とか数学の知識はもちろんですけども、会社に入ってから意外と大事なのはコミュニケーション力だということです。大学生のアルバイトやサークル活動、これらが非常に生きてくるという話をされていました。高校生からは、「地元には理科系の就職口はないと思っていたけれど、これだけあると将来明るい展望が開けた」という声がありました。

二つ目、公務員編です。公務員に関しては、高校生もですが、逆に講師をやっているお兄さん・お姉さん達が非常に熱く語りました。高校生がこれくらい自分達に期待しているんだと、非常に頑張ってくれるわけです。

この二つを私は見に行ったのですが、ワークショップ型で課題を設定して、話し合っ、まとめて提案するという、7月に行った岡崎先生の事前学習がやはり非常に活きていると感じました。本校の生徒が中心となってグループを引っ張って、まとめ上げて発表していました。

「ジモト大学」は最上総合支庁が中心となり、今年度から新庄北高校だけではなく最上地域全般に広がりました。今までは協働・連携を一手に引き受けていた最上総合支庁が、手は抜かず見守りながらも一歩引いて、運営を委託団体に預けました。複数の団体から代表者が出て成り立っている「もがみ地域理解プログラム運営委員会」を組織

して、この事務局を「一般社団法人とらいあ」という民間団体に委託しました。最上管内市町村から負担金という形でお金を出して運営しています。この運営委員会、最上総合支庁が連絡調整にあたります。東北芸術工科大学から岡崎エミ先生に運営委員長としてご参加いただきまして、助言指導を仰いでおります。同じ青少年育成に関わっている、最上社会教育事務所の社会教育課とも連携していこうと進めています。最上管内市町村からはさらに、8つのプログラムを作っていただきました。それから、最上管内の高等学校は、本校は1年生だけですけれども、他校は3年生まで混合して参加しています。本校1年生は今年度から全員必ず一つのプログラムに参加するようにと強制しています。新庄東高校は私立高校ですけれども、授業時間を使ってでも参加しています。こうやって地域で頑張っている本気の大人の姿を見せて、高校生がそれに刺激を受けるという一つのロールモデルを提供しています。高校生の意欲が大人にとってさらに頑張りのエールになるというような循環で回っています。

年間スケジュールです。5月に1回目の運営委員会を開催しまして、6月からプログラムの募集を開始しました。8月、夏休みから実際にプログラムが始まっております。この後、今年度は秋に多いのですが、プログラムを体験させながら1月にはアンケートの分析をして、生徒の体験前と体験後の変容を、出来れば数値化して目に見えるようにしたい、成果を検証したいと思っております。運営委員会の方では分析と来年度への展望を考えています。

運営委員会に所属している団体の役割分担ですが、これが学校にとっては大変大事です。この役割分担をきちんとしておかないと、いろいろな要請が学校に来て、学校の先生達がパンクしてしま

います。今回は最上総合支庁で中心となった坂本さんという方が非常に上手く采配してくれまして、学校はここまで、行政はこれをやる、委託団体のとらいあは全体を運営していて、市町村にはこれをお願いする、という風に整理をしてくれたので、学校側としては大変やりやすい。けれども、委託団体がまだ慣れていないこともありまして、要請等いろいろなものが、やはり急に飛び込んできます。これも課題です。

東北芸術工科大学には様々な助言・指導を仰いでいるわけですが、他にもいろいろな大学とコラボレーションをしていきたいと思っています。青山学院大学が2008年から新庄市に入っておりまして、地域総合文化政策学部というところがまちづくりとしていろいろな提案をしています。そこと地元の高校生を協働させようということで、今年度も参加させております。こういったように、いろいろな地域との協働が広がりつつあるというのが成果になっています。

課題はいっぱいありますが、まず一つ目は最初に言いましたように時間の確保です。校内では今のところ総合的な学習の時間の半分くらいを使っていますが、まだまだ足りません。一番足りないのはプレゼンテーションの準備をする時間です。時間が足りなくて放課後の部活動とぶつかっています。例えば休日を使って出来ないか等、そういうところの調整が必要です。あとはやはり財源の確保です。今回は8市町村からプログラムを提供してもらっていますが、校内の授業の教材等に関しては生徒負担ということで、保護者をお願いするということになっています。

それから大きな二つ目は校内体制の確立です。若手中堅中心になって頑張っている人がいて、それを全職員で支える態勢になっていない。そういう

温度差はどうしてもあります。その温度差を埋めていって、組織として全体でやれるように、コアとなっている若手中堅が潰れないように、孤立化させないように、気を配るのが管理職の役目だと考えています。

三つ目は成果の検証です。本当に生徒に力がついているのか。学力はついたのか。出来れば数値化で、あるいは進路、出口のところで見られればと思っていますが、これはもう少し長いスパンが必要だと思います。

四つ目は「1年で地域の方と勉強をした。では2年、3年で何をやるんだ」という課題設定の深化・進化。1年で地域理解をして地域課題を知る。それと自分の進路や関心を基に別のテーマを独自に設定するのが2年生の課題研究です。これもポスターセッション形式で全員が発表します。3年生はさらにそれを自分の進路選択に結びつけ、大学等で探究的な学習が出来るように準備をしていきます。1年が土台となって2年3年の課題研究に進む、というのが本校のキャリア学習になっています。

地域理解プログラムの発表会を12月に行います。一番最後の生徒の感想の中に、生徒の成長の様子と、受け入れてくださった地域の方々的心声を載せています。それから、2年次の課題の研究では一体何をやっているのかということも載せています。1年生の発表ですので、やはり弱く、少しつつかれれば倒れるような提案です。いろんな批判に耐えられるように、仮説を立てて、批判を受けて、さらに検証して、再提案する。仮説提案のサイクルを今年度・来年度と繰り返して深めていくという風に手直ししています。

集団になじめない生徒、例えば発達障害を持って

いて、慣れないグループ学習でがやがやするのが嫌いだという生徒がいます。そういう子をどうやって集団的対話的な学習に参加させるか。それが大きな課題です。一人では学べるんです。でもやっぱり他の子と交わらせたい。それが難しいです。

最後に、教頭の立場としては、まず一つは「とにかくやれるところからやりましょう」と。我々学校の先生は、とにかく計画を綿密にしたくて、安全か危険じゃないか、失敗しないか慎重なのですが、そんなことをやっているといつまでも始まらないので、とにかくやれるところからどんどんやっっていこうと思います。私は4年間社会教育に行った経験もありまして、社会教育の、よくいえば柔軟さ、悪くいえばいい加減さという学校との違いが身に染みております。それでいいんだ、とにかくまずはやってみよう。失敗したら失敗したでいいじゃないか。またやり直しましょう。そういう社会教育の考え方も学校には必要じゃないかと考えています。それから、新しい連携先を自分でいろいろ探して開拓するということです。今は行政機関が中心になっていますが、出来れば民間の企業や事業者、あるいは個人や農家で、このプログラムに参加し「高校生を育てるよ」という地域の応援隊をもっと増やしたいと思っています。そのための外部との渉外とか調整も教頭の役目と考えております。そしてなんといっても施設設備ですね。県のICTの整備ということがありますが、うちも探究コースが来年から始まるのですが、一切お金がついておりません。その中でどうやっていくのかと。そんな課題もありながらやっているわけです。

以上です。ありがとうございます。

【質疑応答】

(参加者) ジモト大学について、学校単体でいろいろな方を呼んで行うということで、地域で連携し行政も巻き込んで行うというメリットはどういうところなのか教えていただけますか。

先ほど申し上げたように、学校で全部を抱えると非常に負担が大きくなります。先生方は他にも部活動、授業、進路指導等もあり、非常に忙しいので。始めは行政だったんですが、今はそれを委託して運営委員会組織にしていくことによって役割分担が出来ています。具体的にいえば、プログラムが外から用意されるので、生徒を参加させる。はっきりいえばそれだけです。そういう風に役割分担が出来ていると先生方の負担が大きく減ることになります。ただ、先ほど言いましたように、まだ滑り出しで委託団体も慣れていないので、いきなりいろいろな要求や質問が来ます。今はそれに対応していますが、ゆくゆくはそういう役割分担が出来て学校の負担が減るんじゃないかなと思います。あと、地域の方が高校生から刺激を受けて励みになるということもあります。

(司会者) そうですね。高校が力をつけて魅力化されるためには、やはり地域の力もすごく重要だと思っています。地域が良くなっていかないと高校も良くはなりません。高校生が地域に入っていくと、大人も「しっかりやっついていかないといけないな」と本気になるんですよね。本気になった大人の背中を見ると、高校生も「ここにはそういう大人がいるんだ」と思うという良いループが出来るのかなと思っています。最上管内は比較的、総合支庁が頑張っているのですが、いろいろな取り組みが今までもなされていきました。ですので、村山地区とは少し違うところがあるのですが、それがベースとなって、各市町村がそれぞれのプログラムを出すことが出来たというのはすごく大きい

と思っています。恐らくこういう自治体の連携が出来ているというのは全国でもすごく珍しい状態です。市町村と県でというのはやはり大きく差がありどうしても協働が出来ないところを、今回は総合支庁が上手くコーディネートしてくれたということが素晴らしいと思います。ちなみに、この最上のジモト大学は、今年4年目になる「SCHシンポジウム」で民間・行政・高校という三つのセクターの方に集まっていたいて、「本当に高校生を地域で学ばせるにはどうしたらいいのか」ということをずっと議論してきたんです。その議論の中で、そのセクション三つが飲み会でもいいから同じテーブルについて、「まずやってみよう」から始まりました。それでやっと信頼関係が出来て「じゃあやってみようか。うちが音頭をとるよ」ということで総合支庁の方が動いてくれました。それがすごく大きかったと思います。

(参加者) 実は新庄北高校の2年生として娘がお世話になっております。1年生の時から見ると変容しているところが出てきていて、学びに向かう力は親の目から見ても、すごく高まっているなと思っております。保護者の視点から見た時も、この学校に入れて良かったなと思っています。あとは本人に頑張ってもらって学力をつけてもらいたいと思っています(笑)。感想ですけども、これからもどうかよろしくお願いします。

ありがとうございます。

一つ補足させてもらいます。先ほど総合的な学習の時間の半分をここに当てていて時間が足りないと申し上げました。そこで今は来年度に向けて、他の教科の授業でこの内容が出来るものはないのか、ということを検討しています。例えばプレゼンの準備ではパソコンを使ってシートをつくるので、来年度からは1年生の情報の授業の中で

出来るだろうと。今までの本校のカリキュラムでは、2年生で「社会と情報」を教えていました。今の1年生達は全くパソコンを知らないままでこのプログラムに取り組んでいるので、やはり時間がかかりました。来年度からはカリキュラムを変更して1年の「社会と情報」の授業でやってみよう。それから、討論・対話・ディベート等は国語や社会の授業でその力を養えるだろうと思います。したがって他の授業で出来るところは全部そちらに預けて時間を確保したいと考えています。

(司会者) 私の方からも補足を。7月に最初の授業をさせていただいたのですが、基本的にその授業で一番重要なことはマインドセットをすることでした。自分達の地域に課題があるということをまず認識することがすごく大事だなと思っていました。「各市町村は2060年度にどれだけ人口が減るのか」というパーセンテージを、各地域の生徒でペアを作り、クイズ形式で当ててもらいました。「戸沢村はどうですか?」「40%?」「残念でした、32%まで減ります。32%に減るってどういうことだろう?」というように想像してもらおう。総合的な学習や探究になりますけれども、こういうことをどうして文科省は皆さんにやらせようとしているのか。なぜならこういう力をつけさせようとしているんだよ。それはなぜならばこういう社会になるからだよ。じゃあ、皆さんせっかくそういうチャンスをもたらしたら、どのような力を本当につけたいですか、というようなことを簡単なKJ法でまとめていながらグループで話し合うということをしました。どうして私達はこういうことをしているのか、どうして地域に目を向けなくてはいけないのかということのマインドセットをしていかないと、どうしてもやらされ感みたいなものが出てしまうので、モチベーションをマネージメントするということも

非常に重要だと思いました。

(参加者) 参加者のほとんどが最上管内の生徒ということになるかと思いますが、これまで接してこられた中で生徒達の特性や、共通して持っている課題のようなものはありましたか。また、それらを踏まえて、取り組まれる上で留意されているポイントや、補強するために仕組まれている手立てを教えてくださいませんか。

山形県の子供達は、大人しくて素直で純朴な子供が多いです。特に最上の子は大人しくて、自分から「はい！はい！」と意見を言うとか、人をかき分けて何かをするということとはなかなかないですね。それが良いところでもあるし、反面、弱味だとも思っています。このプログラムを通して他の人と協働するという中で刺激を与え、切磋琢磨させて成長させていきたいです。基本的にはとにかく自分達で考えて、例えば自分達でアポイントメントを取るとか、自分達で計画をするような自主性・主体性を養おうと思って励ましています。

(参加者) 1年生はこのプログラムを4月から始めて12月が発表会ということですが、恐らく全員が最初からやる気があるわけではないのかと思いますが、どの辺りの活動からスイッチが入ってきたか、という変化のようなものが見えてきましたか。

昨年度までは、9月に講師を招いて理解講座をする辺りでした。「我々が住むところにはこんな課題があるんだ」と知ることによって意欲は出てきますので、今年度は7月に岡崎先生においでいただいて事前学習をしたことが非常に大きかったと思います。事前学習があったことで、ジモト大学の各プログラム等の中で本校の生徒がリーダーのようにグループをまとめて発表をすることが出来

たのではないかと考えています。

(参加者) 岡崎先生は7月にどんなお話をされたのですか。

(司会者) 実は一昨年も1年生向けに授業をしていて、その時はかなりしっかりと地域の課題を洗い出して簡単にアイデアを見繕うというようなプログラムだったのですが、時間が足りなかったこともあって消化不良だったんです。今回の重要な点はマインドセットだと思っていて、そもそもなぜ探究の授業をするのかということについて丁寧に話しました。「社会が変わっていく中で文科省が皆さんに提供しようとしている思考力・判断力、主体性というような要素が、実はこのプログラムの中には沢山ちりばめられていて、皆さんの成長にすごく役に立つはずだよ」と。「皆さん個人個人はこの授業で何を本当に得たいですか」ということを簡単なKJ法で意見交換をして出してみよう、ということをしました。先ほどお話しした通り、地域の人口減少比率に関しても話をしました。発言する場を設けさせたり、この地域のこういうところが良いよねということや伝えたり、発表してくれた生徒に対して褒めてあげたりしました。私のように外部の人間に褒められるのは多分嬉しいんですよね。外部だからこそ良さが見えたりもするので、そういうところを意識的に話しました。実は2年前の1年生と今年の1年生の感じが、私はすごく印象が違うように感じました。今年の1年生は、多分、中学校でワークショップ等を結構してきているんじゃないのかなという印象がありました。学年によって、これから入ってくる子と今までの子では少し違うのではないかなと感じました。

(参加者) 生徒が地域課題理解講座の発表を通じて感じたことをプレゼンしてフィードバック

するという事は分かったのですが、そういった中で実際に取材を受けた側の企業さん等が、この取り組みをどういう風に捉えているのかということについて、声をご紹介いただけますか。

12月の成果発表会に合わせた資料には、生徒の振り返りと、お世話になった方々の振り返りを載せているのですが、やはり皆さんが共通して仰ることは、「若い人に地域の課題を認識してもらったことが非常に嬉しい」ということです。若い人達に自分達の後に続いて課題を考えてもらえれば非常に心強いということはあったと思います。それから事業所等によっては、高校生が問題意識を持って来てくれたということが逆に刺激になるという声がありました。

(司会者) 直接事業所の方から聞いたわけではないのですが、まちづくりが出来る人材を育成する学科として考えているのは、地域の底力があることが、実は学校にすごく影響するという事です。今回もそうですが、高校や中学校が全てを抱えてこういう総合的な学習をするとすると、先生がパンクしてしまうというのは目に見えています。地域の社会教育分野や地域活動をしている人達とコネクして、どうやって半分を持ってもらうのかという時に「持ってもらえる地域なのか」ということが問題になるんです。地域も一緒になって育っていかなければならないという時に、実は高校生は地域にとってすごく良い起爆剤で、「私達が10年後もしも帰ってきた時に、この地域はどうなっているんですか」ということをある種、本当に素直に伝えてくれます。そうすると大人が「やらなきゃ」「頑張らなきゃ」「本気になる

なきゃ」となり、その姿を高校生が見て、という良いループになっていくんじゃないかなと思います。そういう意味では今回の最上総合支庁の事業というのは非常に画期的で、県立高校はやっぱり県じゃないといろいろ出来ないんですよね。市町村単体で取り組むことがなかなか出来ないのですが、こうやって8市町村が一緒になって出来ているというのは、本当に最上総合支庁の坂本さんのご尽力のおかげだったと思っています。

(参加者) この取り組みはキャリア教育ということで、即効性はそれほどないのかと思いますが、生徒達の進路希望に何か変化はありましたか。

核心を突く質問ですね。3年前から始めて今年は4年目で、今年の春に出た卒業生はこのプログラムを経験した1期生です。1期生に関しては、例えばまちづくりをするためにここに行くとか、地域づくりに励むといった進路先は特に目立ってはいません。出来れば芸工大のコミュニティデザイン学科にいっぱい入ってほしいんですけども(笑)、今年の卒業生にはまだいませんでした。ただ、新庄の米屋の息子で『自分は家を継ぐことを考えていなくて、外へ出ることばかりを考えていたけれど、このプログラムに参加して地域の課題と魅力を知って、家を継ごうと考えた。けど今は自分はまだ非力なので、大学に行って経済や会社経営を勉強して戻って来て、米屋を継いで地域に貢献したい』という決意を語る子もいました。少し長いスパンで考えないと結果は出ないのではないかと思います。

グループ2：地域と連携した探究型学習の実践事例

山形県立東桜学館中学校 教諭

木村 聡子

それでは事例発表を始めたいと思います。現在は東桜学館中学校で1年目ということで赴任しておりますが、前任校の山形県東根市立第一中学校には5年間、美術教員として赴任していました。実践を4つほど紹介することになりますが、3つは前任校の東根第一中学校でのものになります。最後のものは現在進行中の東桜学館中学校での実践ということになりますので、ご了承ください。

一つ目の実践事例発表として「変えよう美術部の活動とイメージ」という事例を大きな柱として「美術部の実践を通した生徒の学びと変容」、また、「教師が地域と生徒のパイプ役として取り組んだポイント」と、これからの実践課題と私が考えた点をまとめて紹介させていただきます。その後は簡単に事例を紹介させていただきます。

まず「変えよう美術部の活動とイメージ」ということなのですが、今から4年前、ちょうど東根市立第一中学校に赴任して2年目に美術部の顧問になりました。その時に美術部の生徒が私に一番最初に言ったことがこちらの言葉だったんです。「先生、美術部は周囲からニート部って言われているんです」と。ニート部ってなんだ？と言ったら、「何の活動をしているのか分からない部、イケてない部と思われているんです」ということで、子ども達は大変不満を持っていて「先生、何するの？」ということで近づいてきてくれたのが、私と美術部とのスタートでした。

彼女達の問題というのは、まず、「周囲の生徒にイケてない部だと思われていることが気に障るということ」と、「そもそも何をしているのかというこ

とを発信していない」ということ。毎日部活動をやっている、机に向かって描いたりはしていますが、何をしているのかを周りには発信していない。あとは、そもそも発信したいような活動をしていないという問題がありました。当時は女子だけの部活で、大体20名くらいの規模の美術部でした。

その当時、話題になり、学園ドラマ等でもよく取り上げられた「スクールカースト」というものがあります。鈴木翔さんが書いた『教室内（スクール）カースト』という本にも書いてありますし、今回は、鈴木翔さんの師にあたる本田由紀先生が書いた本の『若者の気分 学校の「空気」』というところからの抜粋になりますが『文化部に所属していると「高位」にはややなりにくい傾向がある』とあります。要するに、運動部と美術部を比べると、運動部はイケてると思われがちだけれども、文化部に所属しているとイケてないと思われる傾向があるということです。こんな風にかかれていなくても、中学校の教員であればなんとなく分かったり、中学校の活動を通して「そうかも」なんていう実感はあるのかなと思います。

『文化部に入っていたり本が好きだったりするわりには成績があまりよくなく、クラス内で友だちが少ないような、総じて「地味」な男子が、クラスの内では、「低位」に位置づけられがちであるということになる。』（本田由紀、『若者の気分 学校の「空気」』、岩波書店、2011年、P51-52）というようなスクールカースト。運動部で、活発で、友達も多くて、しかもそこそこ勉強も出来て、なんていう子は高位になりやすいということが話題になりました。しかも私が赴任した学校の美術部でも彼女たちは

それを感じていたということになります。
東根市内の小中学校では毎年、各クラスで子ども達が楽しい学校生活を送るために、QUというアンケートを実施しております。

非承認群は、「私は全然認められていません」というような群です。侵害行為認知群は「悪口を言われています」とか「ちょっかいをかけられています」というような群になります。担任団はアンケートを実施して、自分のクラスにいる生徒が学校生活に満足しているのか、または不満足なのか、自分のクラスはどんな傾向があるんだろうと分析して学級経営に活かしたりします。

こちらのグラフは本校で取り組んだQUの結果です。1年生から3年生までいる美術部の生徒がそれぞれのクラスの中で、果たしてどの群に属しているのだろうかということグラフにしたものです。全体では大体7割くらいが「満足です」と言っていますが、美術部の1年生だけを見ると「半分」だけ、というようなグラフです。2年生では、全体では6割弱くらいが満足しているのですが、美術部だけになると3割くらいです。3年生は全体が6割くらいなのに対して、美術部は3割半くらいということになります。

また、美術部の2年生は「特に認められていません」という傾向が学校全体から見てもすごく強いです。しかも気になる高い部分として、1年生で「学校にとっても不満足です」と言っているのが全体では14%に対して、美術部だけを抽出すると35%なんです。3年生も35%くらいいるということになります。ここから見えてくるのは、『学校全体の「学校が面白くない、つまらない」と思っている不満足群の生徒を各クラスの担任の先生がなんとかサポートしたりして満足群に上げよう』ということももちろん大事なのですが、『美術部に所属してい

る生徒が満足群にいくと、学校全体も満足群が増える』ということです。

美術部はニート部だと言われており、不満足群の子が多く、学校生活に満足感を抱けていないということで、最初に「あなた達は美術部の活動をどんな風にしたいの？」と、雑談みたいな感じで色々対話をしていきました。そうしたら彼女達は「運動部にはTシャツがあるのに文化部にはない。欲しい」「ロゴが欲しい」と、実現出来るか出来ないかは別として、こんなことをやりたい、あんなことをやりたいということ様々呟いていきました。そこから、「美術部って楽しそうだなと周りから思われたい」「周囲から認められたい」「すごいことやっているねと思われたい」それから「自分達の活動自体にも充実感を得たい」という彼女達の思いや願いが見えてきました。

その呟きを拾い上げていって「じゃあ、これからの美術部をどんな風にしていく？」と子ども達と考えて、活動の軸・スローガンを考えましょうということになったのでした。その時に子ども達と話し合って決めたスローガンが「スマイル～発信～」でした。ここがキーになるところなのですが、自分達もイケてると思われる、自分達も笑顔になって、そして周りの人達も笑顔になるような活動をアートを通して出来ないだろうか、というところが美術部の軸ということで、スローガンになっていきました。

一番最初にやったことは、生徒会のスローガンを屏風絵に表現してみようという活動でした。例えば美術部の生徒がコンクールに出して入賞すること、すごいよねと言われるポイントだとは思いますが、美術部に入っている生徒全員が美術的な技能が高くて入ってきているわけではないということや、技術を高めようということ

を部として追求していくと、なかなか苦しくなってくるということもあります。美術の立ち位置のみでの活躍ということではなく、別視点の活躍の場として、もっと包括的に周りを含めた、頑張っていると思われる、みんなからありがとうと言われる、役立つような活躍ということを視点に置いて、何か出来ないかを考えました。

そうすると、互いに別視点で喜びの共有が生まれます。美術部の子たちは純粋に屏風絵が出来て、学校の正面に飾られて、すごいねと言われて喜びが生まれます。また、生徒会の子達は「飛翔」というスローガンを考えたけれども、それが文字だけではなくて絵として表現されることで、自分達が今年描く生徒会のイメージ、スローガンというものが視覚化された喜びが生まれます。屏風絵の制作を通して双方に喜びが生まれ、美術部の活動が価値づけられていきます。

他にも、美術部は地区総体では特に何も大会はないので応援する立場というだけなのですが、各部活動に応援ポスターを作って廊下に掲示をしました。さらに昼の放送を入れて「ポスターを作りました。見てください。運動部のみなさんに頑張ってほしいという気持ちを私達は表現しました」と伝えることで、運動部の生徒と喜びの共有が生まれたということがありました。

自分も笑顔になって、周りの人も笑顔になるような活動を生み出せないだろうか考えた時に、東根一中の近くにある特別養護老人ホームにアート創作訪問に行こうということを考え出しました。そもそも職場訪問で老人ホームにお世話になるということはやっていましたが、職場訪問で行く際は、子ども達はおじいちゃんおばあちゃん達にお茶出しをしたり、車椅子の補助をしたり、シーツ・タオルの畳み方等の日常業務のお手伝いとお話相

手で職場体験をさせていただいていました。施設の方もこれまで交流があったことと、私自身が臨床美術士という協会の資格を持っていて、独自のアートプログラムを高齢者と共にすることで、脳の活性化に繋がるという研修を受けたということもあり、身近な施設で、高齢者とアートと、子ども達の「もっと活躍したい」というところが合わさって、ソーレ東根さんに「活動をしてもいいでしょうか」と私の方でお願いをしました。そして、まずは1回目を実施させていただくことになりました。

4年前になりますが、この時は、高齢者が10名くらいに対して、子ども達が多くてもなかなか大変ということで、3年生10名くらいに絞って行かせてもらいました。活動した内容は「線と色で遊ぼう」という臨床美術のプログラムです。好きなオイルパステルの線を引いて伸ばしたり、色んな点を書いたり、色を混ぜたりして、自分が心地が良いと思う画面にしていくというような、誰でも出来る簡単なプログラムです。子ども達はお年寄りの耳で「好きな色はなんですか」「こんな風にするといいです」と声をかけたり、どうしても手元が大変な高齢者の方には少し紙を押さえてあげたりという補助をしながら活動を行いました。

誰でも出来る内容なんですけれども、自分で決めていくことがとても多いことと、完成度をそれぞれその人なりに自分の心地良いところまで出来るというところで、高齢者の方もすごく集中して取り組まれていたと思います。最後は写真を撮って、すごくニコニコな感じで帰ってきました。

最後に、サポートした生徒が絵にコメントを添えてプレゼントしました。「〇〇さんの作品はとても夏らしいです」「綺麗な色ですね」「とても素敵です」というようなコメントを添えて「今日はあり

がとうございました」「これからも長生きしてくださいね」と、今日会った生徒からそんな風に言われるというところは、とても喜んでもらえたかなと思っています。

高齢者とのアート創作訪問に最初は3年生だけで行ったところ、2年生が「私達も行きたい」ということだったので、この年だけは年2回実施して、秋に2年生でも訪問に行きました。2年生で訪問に行った時は最後にお菓子を食べてお茶も飲んで、なごなごとしているような感じでした。その際に施設の書道を楽しまれる方に「自らも楽しみ、人にも喜びを与える、大切な人生をこのような心構えで送りたい」という書を貰いました。私達のコンセプトは何も言っていなかったのですが、人々にも喜びを与えられる人生ということで、私達の美術部のスローガンとも通じるものがあって、感動した覚えがあります。

その後、1年に1回活動をする事になり、子ども達が内容を考えるようになり、臨床美術のプログラムではないプログラムをする事にもなりました。施設の方の声等も沢山いただいて、中学生と交流させて非日常的な刺激を貰って笑顔になってもらいたいという願い・ニーズがあるんだということを確認したということになります。

生徒の声も少し紹介します。お年寄りへの理解が深まったということもあったのですが、生徒の学びとしては、学校では見せないような本当に積極的なコミュニケーション力の向上があります。学校ではすごくおとなしい子だったのですが、施設に行くとき大きな声で話さなくてはいけないし、伝えなくてはいけないということで、私も見たことがないようなコミュニケーション力を発揮していました。あとは、社会性の高まりということで、敬語を使わなければいけないという気付きがあっ

たり、高齢者への理解が高まったり。もっと人に役立つことをしたいという意識も高まりました。そしてその後、美術部以外の生徒から「やってみよう」「楽しそうだね」「美術部に入りたい」という嬉しい言葉を耳にするようになり、いよいよもってニート部から脱却、の様子を窺えるようになり、子ども達もますます部活動を楽しみたいという意欲が高まってきました。

鈴木翔さんは『教室内(スクール)カースト』の中の「学校の先生方へ」というところに『学校集団の中であるように見える「能力」は、「もしかしたら、あるように見えているだけなのかもしれない」とか、「違う場所だったら、この子は少し違うかもしれない」というような見方をすると、児童さんや生徒さんの別の一面が見えてきます。そのことが、もしかすると、彼らの「スクールカースト」の固定性を、少し緩和させる効果を持つことがありそうです。』(鈴木翔、『教室内(スクール)カースト』, 光文社, 2012年, P282-283)という文を寄せていました。美術部の生徒も、本当はコミュニケーション力があるのに、学校という限られた環境に影響されてしまって、なかなか発揮出来ないでいたのかもしれないと考えさせられた文章でした。

マズローの欲求5段階説では、喉が渇くといった生理的欲求を満たすと、今度は「安全な場所に住みたい」「友達が欲しい」と欲求がだんだんと向上していきます。尊敬欲求とは「ありがとうと言われたい」「認められたい」ということ、そして自己実現の欲求が「役に立ちたい」「何か人に役立つことをしたい」という欲求になるということです。美術部のソーレ東根での活動も、アートを通してお年寄り笑顔と共有して、何か役立つことをしたいというような欲求に繋がっていきました。

その後、子ども達が「今度は小さい子と関わりたい

い」ということで「アート繋がりプロジェクト」というものを実践していきました。お母さんと子どもに「今の夢はなんですか」と質問しその夢を小さな色つきのカードに書いてもらって、ボードに貼っていきました。見ず知らずの人の夢もいっぱいボードに集まっていくというような活動です。参加してくれた方には美術部が作成したマーブリングの葉書をプレゼントしました。東根のタントクルセンターという奥の方に遊具があるような施設の前の、子どもと保護者が行き交うような場所でやらせていただきました。活動Tシャツやのぼり旗も彼女達は作成し、活動を盛り上げました。最初に彼女たちが呟いたことが実現していきました。

地域と連携した探究型学習のポイントを私なりに考えました。学校と地域があり、生徒の問題や課題、地域の問題や課題、もしくは生徒の思いや願い、地域の思いや願いがあります。そこに今回、私の場合はアートというものを間に挟んで、活躍の場とお互いの喜びの共有をしました。そういう活動していくと、生徒の学びや成長に繋がって、地域もそれが話題になって活性化していくというような、アートを軸にした繋がりが生まれました。

教師のパイプ役のコーディネートのところ、私自身が大事かなと思ったところは、アートを学ばせるのではなくて、アート「で」学ばせるというような視点です。あとは、何も無いところから有を生み出すことを生徒と共に私自身も楽しむということで、私もとても楽しんで活動をさせてもらいました。また、失敗を恐れず、リトライしていくしなやかな思考というのは、教師だけではなく子どもにも、もちろん大事だなと思っています。それから、何かの拍子にぽっと出てきた生徒の発想を「そんなこと出来ないよ」とは言わず「どうにかすれば近づくかもね」と、寛容で温かなまな

ざしで見守るということが大事だなと実感しました。実践を進めていく上での課題は、学校全体で持続可能な体制作りが必要かどうかということところです。私もどうしていこうかなと考えているところです。担当の教員が変わりただ置いていったところで次の先生も困るということ等、その辺りの体制作りが課題だと思います。あとは、アートプログラムの展開の工夫です。生徒と共にブラッシュアップしていくために「次は何をしようか」というところを考えていく必要があるのかなと思いました。

次は事例紹介の一つになります。東根の城下町夏祭りということで、東根では夏祭りで商店街の一角が歩行者天国になり、田楽提灯が飾られます。この田楽提灯の絵の制作を中学生にしてもらえないだろうか、商店街の方から学校にお願いがありました。「やってみよう」となったのですが、当初、商店街からお願いされた時は「子どもらしい楽しい絵ならアニメでも何でもいいです」ということでした。ですが、子ども達なりの「未来に残したい東根の宝物は何だろうか」という視点でアンケートをとって、3年生の総合学習の一つとして取り組んだという例です。18個の提灯を作らなければいけなかったのですが、温泉、有名な焼麩、東根だけではないような芋煮とかもありました。結果、そういったものが「僕達の地域の宝」だと、生徒達も楽しみながら活動をして、子どもなりに実感できるようなものになったかなと思います。私は東桜学館に赴任して一中を離れましたが、これは今も継続していて3年目になる活動です。

もう一つは、美術の授業で和菓子の模型制作をしたものになります。模型制作に終わらず地域のお菓子屋さんコラボして、実際に販売してもらいました、という事例です。教科の横断的な指導も注目されていますが、国語の俳句や短歌の資料集等を見て、季節を愛でる日本の文化について理解

を深めながら、和菓子に季節感を込めていく、という活動をしました。実際に和菓子屋さんとやりとりをして、実際の和菓子を代表 2 名の生徒のデザインで販売しました。

最後に、現在、東桜学館中学校で進行中の事例を紹介したいと思います。こちらは『大けやきの家』という障がい者自立支援センターとの繋がりについてです。障がい者施設なのですが、就労支援もしていて、施設の中にお菓子の工房があります。その工房では、チーズケーキ、ケーキ、クッキー等を販売していて、そのラベルを中学生にデザインさせていただけないでしょうか、ということで計画が始まっています。

子ども達は実際に大けやきの家を訪問して、そこで感じた雰囲気とか、施設の方のお話を聞いて得たキーワードを色々出してブレストをしました。11 名しかいない部員なんですけど、3 名から 4 名のグループになって、今、それぞれ第一次案を考えています。施設の方に原案を持って行って、意見をもらって、そのやりとりをしながら練り上げてラベルにしていこうと思っています。

以上で私の事例紹介を終わりたいと思います。ご清聴ありがとうございました。

【質疑応答】

(司会者) 木村先生の場合は、探究型学習にアートを手段として使っていらっしゃるということと、授業ではなくて部活動というところが今ご紹介いただいた中では特徴的だったのかなと思います。

(参加者) 実は私は以前、木村先生が赴任する前に東根市に赴任しておりました、木村先生が来

る前の美術部の状況もよく存じております。木村先生が来て、美術部を持たれて、そこから子ども達が本当に変容していく様子が手に取るよう分かりました。私は応援される剣道部の立場だったのですが、美術部ってこんなに攻めるんだなと思っておりました。自信がなかった子ども達が、どんどんと表情も変わってきて、自分達からアートを求めていく姿があったのを今も記憶しております。当初から探究型学習というところ意識されて実践されていたのだと、学ばせていただき、驚いているところもあります。これからの活躍もお祈りしております。

(参加者) 子ども達の生き生きした活動の様子を先生の発表で見させていただきました。先生が分析されたように、美術部はどうしても少しネガティブな意識を持った子が集まったり、運動が出来ないから美術部に行くという子が多いと思います。それをこのような活動で引っ張り上げることで、部活中の様子等が変わってきたというお話を伺いましたが、その中でリーダーシップがとれるようになったりというような、部活内の人間関係や関わりの変化を教えてくださいませんか。

ありがとうございます。部活動の中の変化なのですが、部活顧問になった 1 年目の頃に、私も学年ごとのまとまりで活動させていました。ですから生徒同士の縦の連携がなかなか深まりにくいままでした。その後は「美術部の机は学年ばらばらの座席にしよう」と提案し子ども達に考えさせて、縦の繋がりを意識していきました。共同制作をする時も、異学年で共同制作をさせて、互いに関わるような仕掛けを入れたりもしてきました。

リーダー性についてですけれども、先ほどのコミュニケーション力とも繋がるのですが、教室では静かに頷いているような子も、グループの中で 3

年生が 1 人だけということになると「後輩を私が引っ張らなきゃ」という気持ちが出てきていました。そういう役につくことで、やらざるを得ないし、引っ張る力が出るということもあって、意外と今までは見えなかった力が発揮されていくのが見えたりしました。

また、その後、特別支援の生徒の入部もありました。ソーレ東根の老人ホームに連れて行く時には、どう入居者の方と関わるんだろうかとちょっとハラハラしながら目を離さないで見ていたのですが、その子も大きい声でおじいちゃんおばあちゃんとお話をして、危険なことやトラブルになるようなこともなく関わる事が出来、その子なりに自分の役割を理解して施設に行っていたというようなこともありました。

(参加者) 始めた時はどのくらいの部員がいましたか。また、新聞等で取り上げられたことによって入部希望者は増えたのでしょうか。

当初は、各学年 10 人いないくらいで 30 名に満たないくらいだったのですが、マックスになった時は 40 名ほどになり、1 学年 15 名ずつになったりもしました。割合は女子が多くて、男子が 2 名入ってくれた年がありました。部員の中には特別支援の生徒もおり、活動を常に共にしてきました。

(参加者) 私は以前、美術部を 18 年間持っていました。非常に参考になりました。学年全体で老人ホームや保育園に行き、お年寄りのところにアート作品を持って行ってプレゼントをしたり、保育園で一緒におもちゃを作って遊ぶということはしたことがあるのですが、部活動で、しかも臨床美術ということで、お年寄りの方に一緒に作ってもらおうということがすごく新鮮だと思いました。私の場合は、地域の他の学校等、色んなところに

同じようなことをやろうと呼びかけ一時期は盛り上がったんですが、美術部の活動として考えてしまうと、後任の人が受け継がなかったり、やや弾圧されていたことがありました。先生の場合はその辺りをどういう風に考えていて、これからどのようにされるかというプランがありましたら教えてください。

担当者が変わってしまうと活動が消滅してしまうことが懸念されますが、持続していくにも次の担当者の負担にならないような仕組みや引き継ぎが必要だと思っているところです。

(参加者) 持続していく活動となった時に、他の人に引き継がれる時にはどのようにされますか。

実際に持続している例として、東根の提灯の取り組みは、私が東桜学館に異動して学校を離れても今もなお続いている活動です。これは総合学習で行っていて、なぜ上手くいっているのかというと、もともと町の商店街から学校に依頼されたものだということがあります。それから、総合学習で取り組んでいるので、1 年目には私が受け持って、東根の宝物アンケートを子ども達にとり、何を描くか、と主になって動きましたが、次の年からは違う学年に活動を移行したので、その学年の先生が担当になってくださることになりました。その時に流れのスキル等もその学校に置いてきたこととなります。ですので、3 年間、今もなお継続しています。部活動となると、次の指導者のやりたいことや思い等もあって、置いていかれても困るものもあつたりして、難しいのかもしれませんが、総合学習で、しかも地域から求められているものとなると、継続されていく活動になっていくのだと思います。

(司会者) ちなみに具体的にはどのように引き

継ぎをされたのでしょうか。

引き継ぎは特段難しいことはなく、大きな紙などの材料は依頼者の方が準備してくださいますので校内での活動場所や、蠟引きの技術をお伝えしました。提灯の光が透けるような技術として、美術的な技術を先生に教えて引き継ぎはしましたが、そんなに難しいことではないので、美術教員でなくては駄目だということはありませんでした。また、絵自体も技術的にそんなに高度なものではなく、「子ども達が何を宝だと思い描くか」というところが大事なのであって、技術的に高いかどうかという美術的な視点は端折っています。子ども達も結構楽しみながら描けたこともあり、そういった点から言うと、美術教員じゃないと困りますということもなく、他の先生が踏み入れる壁も低かったんじゃないのかなと思っています。

(参加者) 美術部の活動で、最初に彼女達の思い・願い・楽しそうと思われたという声を拾って、それを具体的に実現するために先生がコーディネートをしている姿、そして、他の生徒が楽しそうと言えるまでになった姿。すごく勉強になりました。ありがとうございました。生徒が学びを通じた変化によって、学校では見せないような積極的なコミュニケーション力を発揮して自信をつけたとか、地域との理解が深まったということが分かったのですが、地域と繋がることによって進路意識がどのように変化したのか教えてくださいますか。また、学校では見せないようなコミュニケーション力は地域では発揮出来るとのことでしたけれども、学校でも積極的なコミュニケーションを見せたような姿があればご紹介いただければと思います。

進路意識の変化というと、子ども達は素直だなと思うのは、高齢者施設だったので、高齢者との関

わりは今まであまりなかったけれど、行ってみて、そして求められるということにすごく快感を覚えて、高齢者施設で働くビジョンが広がったというのは一人二人くらいから言葉として聞きました。

コミュニケーション力は、学校ではやはりなかなか見られず、地域では開放されていて出来たり、あとはせざるを得ない環境なので出来たということのようでした。学校に戻ってきた時に「美術部すごいよね」と認められることが多くなると、多分、彼女達の中の壁が壊れて表現を発揮出来るようになるのではないかと思います。文化祭では、「美術部はこういうことをしています」ということをスライドショーで全校に発表する機会があるので、より周りの生徒からは認められ始めていると思います。文化祭の発表の時もあまりもじもじしないで堂々としてほしいな、というところもあるのですが、活動がこれからもっと認められていたりすると、さらに自分を出せるんじゃないかなと思っています。

(司会者) 最初は高齢者施設に行って、今度は子ども達から何かやりたいと提案したということで、社会に対しての興味が広がったというのは非常に興味深いなと思いお窺いしました。

木村先生から、特に「ここに今ちょっと悩んでいます」、というようなポイントがありましたら挙げていただけますか。

学校全体で取り組んでいくという時の、足並みの揃え方のようなものや、あとは持続可能な体制作りというところで、忙しい日常業務の中、どんな風に取り組んでいくのだろうというのは確かに悩みどころだと思っています。美術部という限られた人数で、私が活動をコーディネートしたりパイプ役になればいいということだと結構身軽に動

けるのですが、学年全体になった場合にはどうなるだろう、とか。人数の多さというところには少し課題があると思います。提灯制作くらいのものだと上手くいくのですが、それが1年間継続の活動になった場合にはどうしたらいいのかな、という課題はあります。

（司会者） 生徒の数が増えてくると、なかなか意思疎通やプログラムとして進めることが難しいということでしょうか。

はい。実は東根一中で総合の時間を進めていく中で、「〇〇ラボ」というものを、子ども達にそれぞれ選択させて、この教員はこれが得意なんじゃないか、と教員を一人担当者に割り当てました。「川ラボ」には理科の先生、とかそんな風にしていた1年間がありました。でも、途中で私は東根一中を去ることになってしまったんです。私は「美ラボ」といって、美に関することや美術に関することのラボにいて、子ども達はその美という意識から東根をフィールドワークしたり、美を切り口とした時に何が出来るか、ということを研究していました。ですが、担当者となった先生方も生徒の研究について結構迷われたりしていたので、私がかつと上手くコーディネートが出来れば良かったなという反省があります。

グループ3：職業教育を視点とした探究型学習の実践事例

埼玉県立新座総合技術高等学校 教諭

青木 邦眞

埼玉県立新座総合技術高等学校の青木と申します。よろしくお願ひします。実践的商業教育グローバル事業で取り組みました夜行バスブルーライナーのデザインを行った事例についてお話したいと思います。

（参加者） 提灯作りのことでお伺いしたいのですが、総合学習の時間は割と学校行事等がつまっていたりするかと思うのですが、そこにこの活動を入れていくにあたり、他の先生方への説明や、学校の理解を得たりという点でご苦労されたことはありましたか。

そういう点ではすごく恵まれた環境だったと思います。まず、商店街から依頼をされたという時点で、校長先生も嬉しいことが来たぞというスタンスで受け入れてくださいました。あとは、色々なことが総合の中に入ってきて大変なものも本当に実感があるのですが、学校を代表して3年の総合で取り組むことが決定してからは、祭りの時期も決まっているので、おのずと日程は確定していきました。依頼が来たことについて学年の先生方も理解してくれました。各クラスからこのコンセプトを固めるために、係をピックアップして、アンケートをとりました。集約も係の生徒にしてもらって、最終的に図案も係の生徒が考えました。そして、各クラスに3個の提灯の図案を渡して、色塗りや制作の線入れ等はクラスでする、というような流れで進めていきました。意外と時間はかからず、2週間くらいで取り組んだプロジェクトでした。

まず、簡単に学校紹介をさせてください。埼玉県立新座総合技術高等学校は複合型の専門高校として昭和58年に開校致しました。設置学科は電子機械科、情報技術科、デザイン科、服飾デザイン科、食物調理科、総合ビジネス科と、6学科あります。

また、卒業後 2 年間学べるデザイン専攻科が設置されています。

実践的商業教育グローバル事業というのは県の事業で、他校、または、他学科同士がチームを組んで企業と連携し、商品開発等を行うプロジェクトです。今年で 4 回目のプロジェクトに取り組んでおりますが、今回の発表は 27 年度に行った 3 回目のもので、平成 24 年には商品開発で、サークル K サンクスとスイーツを、平成 25 年度はイトーヨーカドーとお弁当を開発して、それぞれ販促物等をデザインしました。そして今回の連携企業は埼玉県坂戸にあります、広栄交通バスというバス会社です。本校の総合ビジネス科とデザイン科が連携しまして、広栄交通バスの新車バス 2 台の内外装をデザインするというご提案をいただきました。今回の発表では時間的なものもありますので割愛致しますが、サービスも考えています。サービスを考えるということはコンセプトと密接に繋がっていくことですので、とても大事にしました。「どのようなデザインのバスにするか」ということではなく、「どのようなバスのデザインをするか」、ということになります。

生徒達の参加形態は、過去に行っているものを見ているため、自発的にやりたい生徒だけ集まるよう呼びかけを行い、結果約 20 名の生徒が集まりました。授業は学科ごと別々になっていますので、放課後や休日を利用しての活動となります。

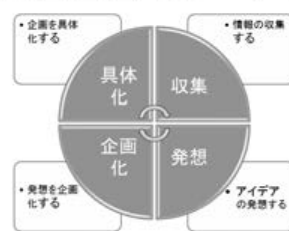
コンセプトを決めるまでは全員で活動し、その後、サービス班とデザイン班に分かれ、それぞれの情報を必ずシェアする、というルールで進めました。今回の目的は「夜行バスブルーライナーのデザイン」です。目標は「場のデザイン」になります。「場のデザイン」とは、「教師と生徒が共に学ぶ楽しい時間を共有する」ということ、また「お互いを尊

重し合える雰囲気づくり」や「新たな気付きを得る場を持つ」ということです。そしてゴールですが、1 年間かけましたので「長い期間、協働して課題を解決することを実感する」「今後もっと研究したいことが明確になって、仲間と距離感が近くなっている」としました。

活動経過については、年間 25 回を全体で行い、グループに分かれてからのデザイン活動を含めると約 50 回くらいワークショップを行っています。毎週火曜日の放課後にみんなで集まる、ということで、その辺りの時間はあらかじめ設定をして活動をしていました。

ワークショップデザインについてです。基本的には「主体的に参加する」ということと、「チームの相互作用で新しい創造と学習の場をつくる」ということです。チェックイン、これはアイスブレイクとその日の目的を話したりすることで、和やかな雰囲気です。活動はブレインストーミング等がほとんどです。発表、シェア、チェックアウト。ここは必ずやって、振り返りとその気持ちの共有、どうだった、という話をしていきます。必ずお互いの顔が見える状態でやるということと、そのための道具として付箋や大きな付箋イーゼルを使うようにしています。また、「円（えん）たくん」という膝の上に乘せるテーブルを使用して、参加者同士が近い距離で、ワークショップを行う工夫もしました。

発想企画型のプログラム



プログラムは4つに分けて、情報収集、発想、企画化、具体化という流れで行いました。まず、「情報収集」です。夜行バスがどんなものか全く知らなかったもので、ネットを利用して調べたりもしましたが、「やっぱりインタビューをしよう」ということでクライアントの広栄交通バスに行きまして、会社の考え方や、夜行バスはどんなものなのでしょうという話を、生徒達が社長を囲んで話を聞きました。ちなみに夜行バスを一番多く利用する人はどんな人かというと、私は最初、サラリーマンだと思ったのですが、実は20代後半の女性が多く使うそうです。6割強が20代後半の女性だったようです。

また、実際にスタディツアーとして夜行バスに乗車して、0泊三日で大阪まで行ってきました。この経験は、夜行バスの現実を知る良い機会になりました。当初、生徒達は夜行バスを「夢見るバス」のような感じでメルヘンチックに想定していたのですが、乗ってみるとなかなか寝れなかったり、22時消灯でスマホも見られず、「いかに快適に寝るか」を求めているバスなんだということが分かったようです。中には常連の方もいらっちゃって、色んな快適グッズを持っていたのも参考になりました。現地についてからワークショップを行ったのですが、現実には潰されて発想が小さくなってしまっているような感じがあり、ここでは「高校生らしくやりましょう！」という確認でワークショップを終えました。

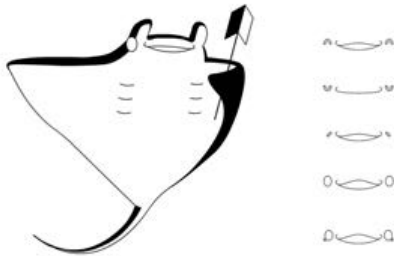
その調査結果を踏まえての「発想」です。コンセプトを決めていきます。そのために様々な取り組みをしました。例えば東北芸術工科大学のボブ田中先生に来てもらって、マインドマップで発想を広げる手法を勉強しました。また、ブレインストーミングやワールドカフェなど「自由に」「便乗歓迎」でも「批判は禁止」などのルールを決めたワークショップも行いました。そしてペルソナです。

これはマーケティングでよく使われる手法ですが、典型的な顧客像をイメージし、顧客視点で考えてみるものです。どんな人が乗るんだろうか、と生徒は考えたのですが、「20代後半女性／アパート一人暮らし／彼氏無し／派遣社員／年収200万／バンド追っかけ／ねこあつめ（アプリゲーム）が趣味／夜行バスを利用する目的はコンサートや帰省」というあまり冴えない女性になってしまっていて……（笑）。こうして生まれたコンセプトですが「夜行バス・高速バスを初めて利用する20代の女性をターゲットにした、一人一人へのサービスを提供」としました。早さを求めるのであれば飛行機とか新幹線があるのに、なぜ20代後半の人達は夜行バスを多く使うのかというと、やっぱりその理由は2～3千円で大阪に行けてしまう安さにあるのだけれども、夜行バスは不安、心配、安全面はどうか、という疑問が挙がってきていました。「そうだとするとサービスをちゃんとしよう」ということになりました。しかもお金はあまりかけないようと言われていまして、お金がかからない企画化を進めます。

コンセプトにある「一人一人へのサービス」をポイントにしなが、何をサービスとして提供出来るのかを考えてみます。そこで、「一人一人にパートナーをつけましょう」ということになりました。そうすれば安心して夜行バスを使ってもらえるんじゃないかという考えです。「パートナーはアプリ内のコンシェルジュ」ということで、総合案内人をデザインすることになりました。流行に敏感な高校生らしい考えなのかもしれないのですが、その当時流行っていたご当地キャラブームの影響もあり、キャラクターを考えよう！という流れです。いろいろな案が出ましたが、最終的には、広栄交通バスから「コウエイ」→「エイ」となり、エイのキャラクターに決まりました。良いのか悪いのかわかりませんがエイです。埼玉県は海がないの

に、しかもバスとは全くかけ離れているエイはかなり無理があると思ったのですが……これも高校生らしさなのではないでしょうか(笑)。一番心配だったのは水族館バスになってしまうんじゃないかという点です。同じエイをモチーフにロゴマーク化している有名な水族館八景島シーパラダイスのイメージが浮かんできました(笑)。

こうして出来たキャラが、初心者の指示棒を持ったエイのキャラクター「コウエイ君」です。



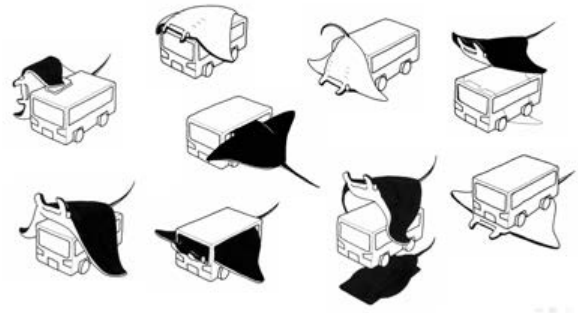
このコウエイくんですが、目が白目なんです。なぜ白目かというと、絵文字とエイを組み合わせで、スマホ世代の生徒達の考えです。また、スクールでかわいいのが、例のペルソナにはウケるんじゃないかという意見でした(笑)。

役割は「マナーや現地情報を提供する」ということです。あとはキャラクターとしてアメニティに登場してきます。また、多言語対応ということも大事なキーワードです。

QRコードを使ったサイト・アプリ



デザインは内装からスタートしました。まずはシートカバーのデザインです。「一人一人の」というコンセプトなので、座席に違いを出せないか検討し、一人一人のシートカバーに違いを出しました。



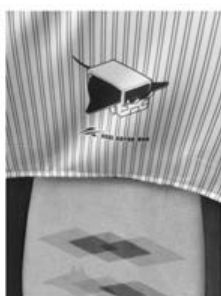
9種類のコウエイくんのデザインが出来ました。どれもあり得ないものばかりなんですけれども……バスとエイを近づけるために、「バスと戯れるエイ」をコンセプトにこの案を考えました。これがシートカバーについてきます。9種類あるので、一人一人の座席に違いが出せたのではないかと思います。

次にシートのデザインです。最初はA4で出力していたのですが、最終的には大型プリンターを使って出力しています。



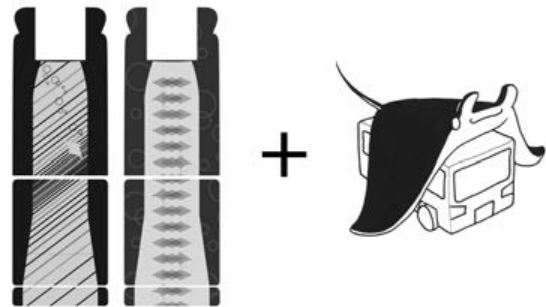
モチーフはエイのシルエットと幾何形体です。組み合わせることでエイの主張を抑えるデザインになりました。

カーテン生地は完全遮光という制限があり、また、シートが割と派手なので床は木目調でやや落ち着いたものにしました。これが実際に出来た内装です。

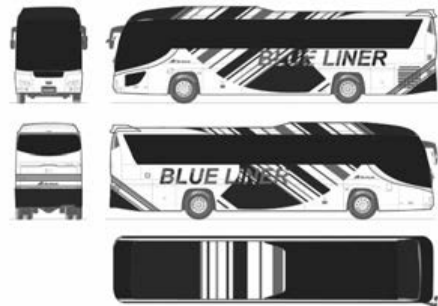


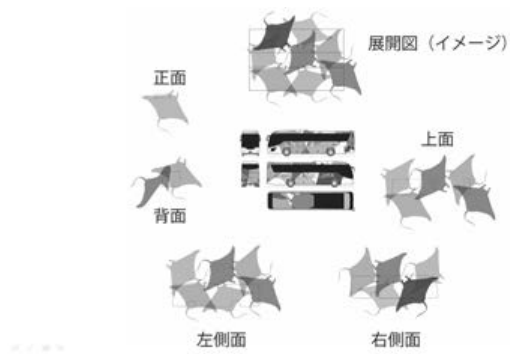
A号車（上）とB号車（下）です。

外装のデザインは内装デザインとかけ離れることなく、内装のシートイメージを基調にしながら、シートカバーの戯れるエイをテーマに考えていきました。



覆い被さるエイと戯れるエイです。一見分からないのですが、上から見るとこんな風になっています。





実際に模型も作りました。



アメニティのデザインです。こちらにもコウエイくんがあしらわれています。



完成したバスです。



以上です。ありがとうございました。

【質疑応答】

(参加者) このプロジェクトにはリーダーのよ

うな子がいたのでしょうか、それとも教員がリーダーとして提案をされていたのでしょうか。

リーダー役は挙手制で選びました。総合ビジネス科 2 名、デザイン科 2 名です。スケジュール管理等は教員が行う形で、国際ビジネス科の先生が 1 名と、デザイン科から 3 名、計 4 名で指導をしていきました。

（参加者） 毎年、企業とデザインのコラボレーションをされているとのことですが、先ほど仰られていた県のバックアップがあり、企業との接点が出来ているということでしょうか。それとも、学校から企業に何かアプローチをかけられていますか。

最初の 2 年間の取り組みは、県から「この学校はこのプロジェクトを」という指示を受けて行っていました。今回発表したプロジェクトは、PTA の方からの紹介を受けて話がまとまり、その後、県のプロジェクトに挙げて進めさせていただきました。

（参加者） 今日は楽しいお話を交えながらご紹介いただきまして、ありがとうございました。うちにも 20 代後半の娘がおりまして、先ほどのペルソナの選定があまりにも娘にそっくりだったものですからびっくりしました（笑）。二つ質問をさせていただきます。一つは学科やコースが違う生徒さんが協力して取り組まれたとのことだったのですが、話し合いの中で、学科ごとに対立してしまうとか、あるいは、クラスの特徴が出るのは良いことだと思いますが、マイナスの特徴が出てきて、そこを先生方が調整するような場はあったのでしょうか。またそういう場合にはどのようなアドバイスをされたのか。二つ目は、先生方にとってはこれまでも経験されているような企画なのかもしれません

が、休日も含めて指導されているというお話がありましたので、教員の中でのストレス等といった部分はゼロではないのかと思いました。その辺りのことをぜひ伺いたいです。

学科・コースが違う生徒達が集まって話をしていると、得意分野・不得意分野がどうしても出てきます。最初の頃は総合ビジネス科の先生がファシリテーター役で全体のワークショップを行い、上手い具合に進めてくれたのですが、サービス班とデザイン班に分かれてからは、なかなか意見を言い出しづらかったりということがありました。また、デザインがスタートしますと、当然締切があります。ここまでにシートカバーのデザインをする……となると段々私の目がつり上がってくるんです。そうなってくると生徒の意見を上手く聞きながら進めるなんてことはもう出来ないんです。だからシェアをした時に、生徒がそれを察してくれて、意見が言いたいんだけど言いづらい雰囲気になっていたところがありました。それは非常に申し訳ないというか、失敗談みたいなものですが、我々が随分口を出してしまったところもあったと思います。

あと、休日のことですが、これも本当は休みたいのですが、締め切りがある以上は仕方なかったです。先生方も生徒も最初に日程の計画を決めておけば大丈夫なんですけど、急にやるとなるとやはり無理がありました。ただ、随分理解はしていただいて取り組むことが出来ました。

（参加者） 休日にご指導された場合は、部活動的な扱いで代休が取れるとか、あるいはお金が出るとか、学校としてそういう措置はありましたか。

実際はなかなか休めないのですが、振休は許可してくれていました。

(司会者) 私の方からも質問をさせていただきます。有志のプロジェクトだと思いますので、普段から積極性のある生徒達が集まっているのか、それとも、そうではない生徒もいましたか。

デザイン科は日頃から割と課題責めで、なおかつこのプロジェクトも課題が多く出るということをなんとなく察していたのかもしれないのですが、それでも手を挙げてくれた生徒が多くいたということは非常に嬉しいことでした。あまり容赦しないで活動をしていましたが、ついてきてくれました。それは多分、前に行ったサークルKサンクスや、イトーヨーカドーのお弁当のことを知って「やりたい」と思っていた生徒だったと思います。

(参加者) アイスブレイクは毎回されていたのですか。また、アイスブレイクの内容は先生方で考えられていたのですか。

慣れてきたらそのままスタートしたこともあるのですが、なるべくやるようにはしていました。ゲームみたいなものでもいいから、フルーツバスケットをやったりしながら、場の雰囲気や少し柔らかくします。教員が中に入って一緒に遊ぶと、生徒達はちょっとリラックスしてくれるんですが、教員がいつも教える側で厳しい立場にいと、生徒達は構えてしまうので、教員と一緒に遊んだり、輪の中にいるというのは大事なのかなど。内容は教員で考えていました。

成果物が出ているため、やった感があるような発表になっているのですが、実際はほとんど失敗の連続でした。実際、後半は果たしてワークショップになっていたのかという疑問が残ります。締め切りがいっぱいあり、それに間に合わせるだけで精一杯でしたので、生徒の気持ちや心が反映さ

れたものになったのかというのは、私の中では少し心残りな部分です。ワークショップはやはり待たなければいけないのですが、決めることを待てない教員というところが自分自身一番引っかかっています。生徒達が最後にどれだけ満足したのかということは疑問が残ります。難しいかもしれませんが、業者との打ち合わせやスケジュール管理も生徒達でできるようにしておく方がよかったのかもしれない。そういう時に先生方はどんな風に対応をされているのか、私もいろいろな先生方に聞いてみたいところです。また、ワークショップと制作の切り替えについて、あらかじめ生徒にしっかり説明しておくことも今後の課題だと思います。

でも良かったのは、複数の先生方と一緒にやっていたので、例えば私が暴走し始めると他の先生が止めてくれたりということもありました。私はデザインとスケジュール管理等を主に受け持っていましたので、業者と打合せをすると、一番最初にあれこれ悩むのは自分でした。「ここまでで終わらせるって無理じゃないかな？」とか、「どうやってやろうかな？」とと思っているうちに段々目がつり上がってきて、生徒に「ここまででこれをやらなきゃいけないからあなたはこれをやってきなさい」という状態となり、そんな時に、「青木先生が言うて決まっちゃうから、それは止めてください」と言われたりしていました。複数の教員で取り組むことのメリットとして、押さえ役にも入ってくれていたのが、良かったのかなと思っています。

(参加者) 素晴らしい取り組みだと思いました。職業教育のグローバル実践ということで、職業観といった面でも生徒達が実際に取り組むというのはなかなかない機会だと思いますが、生徒達の意識の変容、または気付きのようなものがあつたのかということをご紹介いただけますか。

職業観ということに関しては、うちは専門高校なので、現場実習（インターンシップ）に行ったり、いろいろなことをして職業観を広げる取り組みをしているのですが、今回のプロジェクトはよりリアルなものでした。実際に走るバスをデザインさせてもらえるということで、生徒達は真剣にやらなければならない。自分達が取り組んできたものがそのまま出来てしまいますから。私達は「課題はなんだろうか」という課題発見からスタートし、おこがましくも、サービスの内容や会社運営についても色々と提案をさせていただきました。そういうことが出来たというのは非常に良かったのかなと思います。調べることがとても大事だということも体験出来て、おそらく、職業観は広がったんじゃないかなと。それと、実際に締め切りのシビアさというものも感じてもらったのではないかなと思います。

（参加者） デザインを考えていく際に社長さんや従業員の方にお話を聞いて夜行バスについて勉強をしたということでしたが、例えばデザインする時に目標を共有されたり、一緒にアイデアを出してみたり、チェックしてもらおう……というように、会社の方とのやりとりは実際はどのようにされていましたか。

わからないことばかりだったので、よく話をする（インタビュー）機会を持ちました。「どういう思いで会社を経営しているか？」とか「夜行バスの問題点等について」とか。この年は高速バスの事故が多く、世間でも話題になった年だったのを思い出します。広栄交通さんにはたまにワークショップに参加してもらうことはありましたが、アイデアと一緒に考えるようなことはありませんでした。また、デザインのチェックや意見を求めた時にはアドバイスをいただきました。基本的なスタンスは、こちらにお任せという感じです。デザ

インに関しては日野自動車さんや内装のシートなどを担当している市岡株式会社さんとのやり取りは多くありました。ここでは実際のデザインのチェックが多いのですが、デザインのチェックというのはデザインの良し悪しというよりも、できるかできないかの判断をしていただくことでした。

（参加者） 先ほど仰っていたアプリケーションやアメニティは制作会社に委託して実際に作られたということでしょうか。

アプリやサービスについては、実はこの倍くらいの提案をさせていただいたのですが、バス会社では実施されていません。全部実施してくれるかどうかは分からないけれど提案だけはしようということで行いました。出過ぎたことをしたのかもしれませんが、それもどうしてもこのデザインを決めていくためには大事なことだと考えています。

（参加者） バス会社からデザインの依頼があったということでしたが、そのようなケースはよくありますか。

あります。実は今年からは、障害者施設の就労支援事業所とコラボをしています。そういうことがまた話題となって繋がっていくのだろうと思います。ポスターの依頼のようなものは沢山来ます。

（参加者） 沢山の依頼の仕分けや調整をしなければいけないかと思いますが、どなたがされているのですか。

デザイン科の教員が話し合っ決めてのですが「次に繋がるかどうか」という点はやはり大きいと思います。単発のものよりは、次に繋がるようなものの方が生徒達に一番効果があると思いますので、そういうものはやるようにしています。そ

うではないものもやっていますけれど（笑）。なるべく次に繋がるということが大事かなと。無理なものは教頭先生を通してお断りしています。

（参加者） ワークショップですのである程度の時間がとれるとは思いますが、時間管理等ではご苦労をされましたか。

大体、火曜日の16時から始まって2時間くらいワークショップするように決めていました。どうしても締め切りがあるので、制作の場合は生徒に結構遅くまで残ってもらったりもしましたし、デザインの方は出来ないところは教員がやらざるを得なかったところもあります。時間管理が一番苦労したと思います。

（参加者） その後、このバスに実際に乗った方からのフィードバック等を会社を通して受けていますか。

企業に調査を依頼しました。乗車数は増えたということはわかったのですが、ネットでの注文がほとんどなので本当に20代後半の女性が増えたかどうかまでは分からないということでした。「見ました」「走ってたね」ということはよく言ってもらえるんですが、その後の調査というのは我々の方ではなかなか出来ていません。ちょっとそれは残念だなと思っています。

（参加者） 基本的に授業中ではなく放課後の時間で取り組まれたのですか。

課題研究の時間で出来たらある程度楽だったと思いますが、課題研究は既にやることが決まってい

て、入ることが出来ませんでした。また、デザイン科と総合ビジネス科との授業のマッチングが出来なかったということもあり、そうなるとうやはり放課後に集まって取り組むしかありません。それでも良ければやろうと言ったところ、生徒が集まってくれました。

（参加者） 長い時間をかけての取り組みですので、生徒達がかじけてしまったり、逆にたくましくなっていくところ、先生が感じた点があれば教えてください。

途中で来なくなっただけでも、発表の時には来るという生徒は1人おりました。あと、生徒のその後の様子について、よく「どう変わったか」ということを聞かれるのですが、このプロジェクトですごく変わったかどうかということは、正直、私の方では言いづらいところがあります。というのは、学校は普通の授業があったり、他の学科の先生方が授業をやってくれたり、色々な事を生徒は吸収しているものなので、これだけやったからどうだということはなかなか言いづらいのです。ただ、このプロジェクトに参加した生徒達は私のクラスの子が多かったのですが、クラス経営の中で付箋を渡すと勝手にワークショップが始っていました。文化祭のプロジェクトを考えるように言うと、付箋をみんなに配って書かせて、付箋を書いたものを40人分集める、というようなことが出来るようになりました。割とシャイな子達が多かったので、意見を求めても手を挙げてくれないけれど、書くことは出来るんですね。意見を吸い上げる、まとめるということが出来るようになったのかなと思っています。

グループ4：デザセンを活用した探究型学習の実践事例

山形県立山形西高等学校 教諭

武田 英幸

山形西高校の武田と申します。今日は生徒を3名引率しております、明日(2017年10月22日)のデザセン決勝大会に出ることになっています。本校では1年生にデザセンに取り組みせました。他の学校は、例えば専門学科で3年生になってデザセンに出るといったケースもあると思うのですが、それとは少し違って、探究的な学びをしていく際のスタートとしてデザセンを活用したことについてご報告させていただきたいと思います。

簡単に学校のことを紹介したいと思いますが、普通科の普通の学校です。女子だけが在籍している学校で、私は1年生の担任をしていますけれど、今の1年生は全員大学進学を希望しています。今年からクラスが減りまして5学級200名になっています。私自身のことですが、山形西高に赴任して7年になります。もともと数学の教員ですが、情報の免許も持っております、今は1年生の情報の授業を一番多く教えていて、数学も少し教えている形です。また、1学年の探究型学習の推進の担当をしています。

本校では、昨年度から総合的な学習の時間に本格的に取り組んでいくための見直しを進めてきております。一つきっかけになることがありまして、SSH(スーパーサイエンスハイスクール)に学校として応募しなさいという指定を県から受けまして、2年間それに向けて準備をしてきました。今年の春に申請をして結局通らなかったのですが、そういう中で総合的な学習の時間もきちんと見直しをして、生徒に多様な力をつけさせていかなければならないのではないか、という検討を始めたばかりという状況にあります。

昨年度から総合的な学習の時間を運用していく中で、比較的長い活動の時間が取れる方が良いだろうということで、週に1コマではなくて、2コマ繋げる形で、月に1、2回のペースで実施する形で進めております。

昨年度スタートした学年では、1年時に基礎的なスキルを学んで、2年時に課題研究に取り組むというスタイルで進めておりました。ちょうど先週、課題研究の中間発表会がありまして、グループごとに取り組んでいたものをポスターセッションするという機会を設けて、1年生も観客として参加しました。割とSSHの学校などでよくやっているような形の課題研究に取り組んでいたというのが昨年度の流れでした。

新しい学年を始めるにあたって様々な検討を行った中で、当初は昨年と同じように、テーマ設定の仕方を4月に学び、情報収集の方法を5月に学び、集めた情報を収束・発散する方法を6月に学び…という感じでスキルを段階的に教えるようなスタイルを継続しようかという話もありました。ですが、そうすると結局先に進まないというか、だったらいつそのこと最初から課題を与えて取り組ませた方がいいのではないかという意見があり、今年度はそうしてみようということになりました。じゃあ何をさせてみようかと話し合っていたところ、山形にはデザセンがあるじゃないか、という話になり、デザセンに取り組むという流れを今年度から新しく試みています。

こういった探究型の学習が推進されている中で、1年かけてじっくりやるというものもちろん良いと

うか、そういう形もあるのだろうと思います。ただ、それぞれの教科の学習が探究的な活動にどう結びついているのか、といったことを早く体感させて、他の教科の学習とも関連させたいという大きな狙いがあり、まず 1 回完結させる形まで行ってみよう。

デザセンに取り組むということに決めたのには、他にも様々な要因があります。デザセンが最終的に社会や身近な課題の解決策を提案しなければならないという大会なので、ただ調べてまとめて終わりというタイプの総合学習にはならないというところも、その大きな理由の一つです。また、本校の現状を言うと、今、私が持っている学年は 5 クラスなのですが、来年度は文系が 4 クラスで理系が 1 クラスになる見通しです。それだけ文系の生徒が多い学校ですので、SSHの学校のように、理数系・仮説検証型というタイプの探究型の学習は進めづらいこともあり、それに代わる物をちょうど探していたという事情もあります。

それから、デザセンの一次審査の企画書は 2 枚書けばいいというものです。本当はここにじっくりと時間をかけてやらなければいけないし、勝ち進むためにはそういう戦略も必要だとは思いますが、それはやりようかなというところで、例えば 3 日間くらいでもなんとか書けるものでもあります。そういう学校の事情というか、使える授業の時間の中でどう配分をしていくのかを割と決めやすいということもあって選びました。

また、過去のプレゼンの動画や提案パネルもホームページで見られるのですが、そういったもの他にも色んなアドバイスが書いてあります。そして、一次審査、二次審査、最終と色んな外部の方の審査を受けるという、外の目に触れる機会も得られます。タダ乗りが出来るというのは冗談です

が（笑）非常にゴールが明確で、生徒もどこまで頑張れば良いかということが分かりやすい。本校はこういう活動を始めてまだ日が浅いものですから、先行で参考になる事例というものがないので、そういう意味では「決勝大会に出られるレベルまで頑張れると良いよね」と、そういう声かけもしながら進められるということがあります。

あとは、今年はインターハイがあったりと、とても忙しく、なかなか新しい企画を立ち上げる時間的な余裕もないという事情がありまして、デザセンに取り組ませました。

実際には 6 月の始めくらいから取り組みを始めています。これは他の真剣に取り組まれている学校に対して非常に失礼な感じかもしれませんが、企画書は 6 月末が締め切りで、1 ヶ月で企画書を仕上げるとしても無謀なことに今年は挑戦しました。総合的な学習の時間を活用しているのですが、本校の場合は総合的な学習の時間が学年全体で同じ時間割なので、教室の割り振りが必要ということもあり、一部私が持っている情報の時間等も活用しながら進めました。

体育館に学年 200 人の生徒を集めて、グループワーク等をさせたりすることもあります。デザセンの取り組みの時には、発想法の練習としてブレイン・ライティングをしたり、マインドマップの書き方について説明をしたりということをしました。それから、今後の活動について、「こういう発想法を生かしてデザセンに取り組んでみませんか」と説明をしました。その際に、今年の優勝・準優勝の動画を生徒に見せました。生徒は、「高校生がここまで出来るんだ」ということにすごく感動しながらもびっくりして、少しびびっていました（笑）。最後にグループを決めました。グループは 3 人ずつ、機械的に何も意図しないで割り振りました。

グループが決まった後は一つずつ作業に入っていきます。マインドマップ等を持ち寄ってテーマ設定をしていきます。それから、時間がないということもあったので、提案の原案を練るようなシートを作り、それを基に仮の提案を持ってきてもらい、私とグループごとに面談をする時間をとりました。ここのやりとりはとても大事で、あまり社会の問題を正しく捉えていないようなものや、提案の解決の方法がありきたりだったりというものについては結構厳しく突っぱねて、また持ってこさせるようにしました。その後、デザセンの企画書のフォーマットに企画書を書かせました。6月20日くらいのことですので、あと10日もしないうちに締め切りが来るのですが、70チームくらいのもを一度提出させ、全て添削して返却します。一応、「こういう所に気をつけた方が良いのでは」という指摘をして、直すも直さないも生徒次第で、清書したものを締め切りの2日前くらいに提出させるという、ギリギリのスケジュールで行いました。添削もグループごとの面談と同じで、ここをちゃんとやらないと良いものにはなりません。しかし、ものすごく手間がかかるので、指摘する事項は10項目くらいを一覧表にまとめ、こことここが足りませんよ、ということが番号で分かるような形にし、少し添削の手間を減らすようにしました。

その後、また総合の学習の時間の中で、完成した企画書を使ってプレゼンをします。グループごとに向かい合うような形でお互いの企画書を見せながら説明と質疑応答をさせて、アドバイスの時間をとり、次の提案パネルの作成に繋げていきます。提案パネルは、実際には一次審査を通過したところだけが提出するものですが、今回は一次審査を通過しなかったチームも全て提案パネルを作成しました。最後にポスターセッションをして、このデザセンの活動は終わりにしました。

一次審査の結果は教員の所にしか来ないので、通ったか通らなかったのかを生徒は知らない状態で進めることも実際には出来るのですが、今回は通った生徒のモチベーションを上げたかったので、一次審査を通ったところには通ったということを教えて、通らなかったところには、なぜ通らなかったかを考えてより良いものにしようとアドバイスし、進めました。

今回取り組んでみた中で難しいなと思ったのは、やはり提案パネルの作成です。デザセンの期間中には東北芸術工科大学の本館に提案パネルが飾られるのですが、本校は決勝大会でプレゼンする10チームの中で1番出来がひどいです。専門で取り組まれている学校さんもありますし、相手にどうやって上手く伝えるのかということに関しては、教える側の私もまだまだですし、生徒も苦手です。時間の制約もあり、整ったものは出来ませんでした。最後までなんとか形にすることが出来ました。

少し悔いが残るところというか、難しいなと思ったところは、企画書提出から提案パネル提出までの期間の使い方です。夏休みを挟んで、休み明けの8月末くらいに提案パネルを送らなければいけないのですが、夏休みの期間中に自分達の提案をより深く掘り下げたり、実際にプロトタイプを作ってみたり、ということまで本当はできればいいのですが、こういう活動のために夏休みに時間をとるとするのは、特に普通科の学校ではなかなか難しいと感じました。

提案パネルを発送する前にちょうど総合の時間があつたので、クラス単位でポスターセッションをして、総合評価等もしながらこの活動を締めくくるという形で進めました。生徒は1クラス40人なので、3人のチームが12と2人のチームが2つで、

各クラス 14 チームずつ、70 チーム応募して、一次審査は 4 割くらいの 27 チームの企画書が通りました。27 チームの提案パネルを大会に送って審査をしていただいたところ、運良く 1 チームが決勝大会に進ませていただくことになりました。正直なところを言うと、27 チームのパネルを送った中で、この 1 チームが選ばれるとはあまり思っていないで…… (笑)。アイデアはすごく良いんだけど、深まりがないかなと思って見ていました。しかし、実際に決勝に向けてプレゼンの準備をしていくと、このグループの良さが私自身も分かってくるようになって、『こういうところを見てくれたんだな』ということがよく分かり、良い提案を発見していただいたと感謝しています。それが決勝大会のプレゼンに上手く反映出来ていれば良いなと思います。

こういう活動を通して、生徒がどう変わったのかというのは、実はよく分からないところがあります。前後で変化を見るということは出来ると思うのですが、入学した当初からこういうことをさせているので、生徒に探究的な姿勢が身についているのかについては、まだ少し分からないところがあります。これから 2 年生に向けても総合の時間は続いていくので、その中で 1 年生の時に行った活動でこういうことを身につけて、こういう力がついたということが他の場面で出てくることを今は期待しています。

最初に述べましたが、大学進学を目指している生徒がほとんどの学校ですので、「こういう活動が受験や自分の将来に本当に繋がっているのか」と言っても面倒くさがる生徒や、少しやる気がなかったり、苦手だったりという生徒も多いです。そこで、外部の思考力テストを 7 月に受験しました。批判的な思考力、創造的な思考力といったもののどのくらい身につけているかを計る試験なのです

が、その資料の中に「CAN-DO リスト」がありました。「グループ学習や探究的な学習のこの活動はこの思考力を身につけるのに役に立っていますよ」という細かい解説が載っているもので、生徒に還元出来る内容でした。そういったもので、「自分達が取り組んでいるデザセンという活動が、どういう意義のあるものなのか」、「どういう力を身につけさせたいと思ってこちらがさせていたことだったのか」というフィードバックを間に挟んであげるといいのかなと。生徒の方も納得して取り組んでくれるんじゃないかなと考えて、取り入れています。実は来週、また総合の時間があるのですが、受験をしたテストの結果が返ってきたので、それを振り返らせながら、この半年学習してきた中でどんな力が伸びてきたのかを自己分析させる機会にする予定です。

課題としては、この活動は学年を中心としていて、一応校内の組織もあるのですが、なかなか上手く進んでいないという実情があります。ですので、ワークシート等の取り組み・指導法・評価の共有をして、学年等が関係なくこういう活動に取り組めるような環境を作っていかなければいけないと思っています。少しそういうことも意識しながら今回は取り組んでいました。

最後になりますが、残念ながら本校は SSH に選ばれなかったのですが、果たして今後どうなっていくのだろうか、すごく心配をしているところもあります。ただ、逆にこれをチャンスと捉えて、色々なことをしながら、自由な発想で企画・運営出来るというやり方もあってもいいのかなと。そういう自由な環境を活かして、様々なことに今後も取り組んでいきたいなと思っています。少しまとまりのない話になってしまいましたが、以上を発表とさせていただきます。

【質疑応答】

(参加者) 高校の美術の教員です。発表を聞かせていただいて、生徒がどういう発想をしてきたのかすごく興味深くあります。デザセンに70チーム応募したとのことですが、子ども達はどのような課題を見つけてきたのか具体的にご紹介していただけますか。

特にこちらからこういうテーマでやりなさい、ということは指定しませんでした。デザセンのホームページにも「こういうテーマがありますよ」というテーマの一覧のような、参考になる資料もあります。その中から選ぶか、あるいは自分で社会の中から問題を選んだようなものもありました。例えばまちづくり、地域おこしに関するようなもの、動物愛護に関すること、世代間の交流についての提案等、本当に多種多様な提案がありました。

(参加者) 職員の体制についてお伺いしたいです。私の勤務している高校は来年からの探究コース移行に向けて、1~2年生が総合的な学習の時間で探究型の取り組みをしています。私は3年生の担任なのでそちらの指導には全く関わっていませんが、ほぼ総出で、テーマ設定については教員の得意分野、農業、人文など分野ごとに班を作り一人の担当の先生をゼミのように割り振っています。山形西高校の場合はほぼ武田先生お一人の負担で取り組まれているということなのか、それとも学年で一クラスは担任が持つといった役割分担はありましたか。

デザセンに関しては、最後のポスターセッションはクラス単位で担任に行ってもらおうという形で進めています。それ以外の、企画書の添削などは私がしていました。ただ、今回はそうしたのですが、今後は誰でも出来るようなフォーマットを作りたいと思っています。最初は仕方がないと思

います。2年生は今、テーマ別に課題研究をしているのですが、テーマごとに担当の教員をつけて、一人20人~25人を割り振って見えています。

(参加者) こういう取り組みをされているのは素晴らしいなと思い聞いていました。昨年度から総合的な学習の時間を2時間続けて、探究型の学習、課題研究に取り組んでいるということは知っていたのですが、デザセンを活用するというのは非常に良いと思っています。二つ質問があります。まだ始めたばかりとのことですが、とりあえず取り組まれてみて、生徒の反応を踏まえ、今後の展望や可能性を先生自身はどのようにお考えでしょうか。また、続けていくためには校内体制が一番大事だと思うのですが、探究型推進委員会ではこんなことをしてほしい、あるいは学校として、今後こういう役割を担いながら進めていきたいという見通しがあれば教えてください。

一点目のことに関してですが、3人グループで活動するということがベースにあるので、生徒達は非常に意欲的に取り組んでいると思います。アイデア出しの手法等も紹介してはいるのですが、やはり何回か私とやりとりをしていく中で、考えが深まっていったり、違う見方をしなくてはならないと気づいたり、そういう点では学びが深くなっていくという感触は持っています。もの足りないと思うところは、我々の提案はどうしても机上の空論に終わるところがあるという点です。「実際に社会に出る」というところが弱いので、「考えたことを実行に移す」、「社会で本当にやってみる」ところまで本当はやりたいなという気持ちがある個人的にはあります。今後発展させるとしたらそういう形の発展のさせ方もあるのかな、という風に考えているのが一つです。

二つ目の点に関しては、校内でこういう活動を通

して生徒にどういふ力を身につけさせたいか、という認識がまだ薄いところが、一番の課題です。そういうところがちゃんとあれば、総合学習だけではなく、各教科の学習の中でもその力が身につくような取り組みを考えて行ってくれると思うのですが、なかなかそこまで議論が深まらない現実があります。推進委員ということでいえば、そういう議論をきちんとしなければならぬと感じます。

(司会者) なかなか校内で理解を得るのは難しいかと思うのですが、今思いついたことを勝手に喋らせていただきますと、全校集会のような場で今回のチームにプレゼンをしてもらえば、きっと皆さんに分かっていただけるのではないかなと。ぜひやっていただきたいなと思いました。

(参加者) 昨年度は基礎スキルを段階的に学ばせたというお話でしたが、今年度は今後学ばせる予定でいらっしゃいますか。

昨年度のように一つ一つ手順を追って、という形ですつもりはないのですが、活動の中で深まりきらなかったところ、例えば企画書を書いていくことでやはり自分達の調べ方が足りなかったということに気づいていくと思うので、その中で情報収集の一步進んだ学習等をしていこうかなと思っています。

(参加者) 今回、1年生は基礎スキルを学ばずに探究マインドをセットするためにデザセンに取り組まれたわけですが、2年生はスキルを学び、探究活動を行っています。同時に比較することは出来ないかと思うのですが、先生目から見て、スキルを学んでいた方が良かった、もしくは、色んな活動に取り組みながら吸収していったらえればとお考えか、いかがでしょうか。

2年生の活動についてですが、この間、中間発表のポスターセッションがあり、1年生の生徒と一緒に私も見たのですが、1年生の時に学んでいたはずのスキルがあまり活かされていないと思うような提案があったりしました。間を置いてしまうと駄目なんじゃないかなと思っています。やはり実践しながら学んでいかなくては行けないのかなと。ただ、1年生はそういうこともあまり触れないまま取り組ませたというところもあるので、やってみて足りなかった所はどこかということを中心にして、スキルアップを図っていきたいです。

(参加者) そもそも探究型スキルというのは恐らく全ての授業で必要かと思ひます。ですから、校内で「このスキルをここで教えました」ということが分かるようなマッピングをして、各授業の中でそれを使ってもらえればもっと定着率が上がり使うようになるのではないかなと。やってみないと分からないのですが、本校でも今、それを実施しようと模索しているところです。

学校全体でどういふスキルを身につけさせたいか、どういふ力を身につけさせたいかというところが本校ではすごく曖昧なまま進んでいるところがあります。マッピング、「CAN-DOリスト」みたいなものになっていけば取り組みやすいのではないかと感じていて、校内でそういうものを早急にやらなければいけないなと思っています。

(参加者) 高大接続改革をにらんでいるようなニュアンスは校内でありますでしょうか。また、例えば難関大の推薦は多いのでしょうか。

あります。例えば、調査書の様式の変更とか、ああいうところをにらんでいます。具体的なことを書けないといけぬだろうなというのが正直なところあります。難関大への推薦は、多くなって

きていると思います。

特別講演

「学校と地域がつくる学びのしくみとキャリア教育への繋がり」

静岡県教育員会高校教育課 教育主幹

眺野 大輔

私は静岡県教育員会高校教育課に務めておりますが、教育活動を指導する担当ではないものですから、今は何かのプログラムを開発することには直接携わっていません。今日は、前職で、単独の商業高校を探究型の学校に変えていこうという市の計画がありまして、その計画に沿った学校作りに7年間関わってきましたが、その中心的なプログラムである、『探究学習・総合的な学習の時間の実践』についてお話をさせていただきます。

ご紹介するのは、富士市立高校という高校です。

目指す学校像	育てたい生徒像
「高校教育界のリーダー」	「自律する若者」
・ コミュニティハイスクール Community	・ 自らの夢の実現に向け、主体的に学び、探究し続ける生徒
・ ドリカムハイスクール Dream	・ 多くの人との交わりの中で、互いを尊重しながら自らを表現できる人間性豊かな生徒
・ 探究ハイスクール Inquiry	・ 国際的な視野に立ち、高い見識を持って、富士市や社会に貢献できる生徒

富士市立高校の目指す学校像は、「コミュニティハイスクール」、「ドリームカムズハイスクール」、「探究ハイスクール」で、地域と連携して夢を実現していくのを全力で支援していこう、さらに、探究的な学びを中心に据えようということが市の計画として平成 20 年にはすでに決まっておりました。

平成 21 年に、私がこの学校づくりの仕事を任された時は、このように決まっていたのですが、具体的な中身は何にも決まっていませんでした。平成 21 年当時、堀川高校が探究科で、すごい勢いだったんですが、それ以外に探究というものを全面に出して取り組んでいる学校は特になく、自分も携わってきたことがなかったので、「探究って何のことなんだろう」、「どうしたらいいんだろう」と悩みながら歩んできた7年間でした。

学科は 3 科あるのですが、全部に探究科という名前がついていまして、普通科系の『総合探究科』と、商業系の『ビジネス探究科』と、体育系の『スポーツ探究科』で、それぞれ 3、2、1 のクラスの全 6 クラスという編成の学校で、全学科に共通して設定した総合的な学習の時間を作ってきました。

総合的な学習の時間がどの様なものだったかというお話から始めます。目標としては以下の通りです。『探究的な活動を通して、自らの問題に気付いて主体的に課題解決に取り組みながら、思考力・判断力・表現力を身につけていこう』『協働的な課題解決を通して互いを認め合って、地域や社会に貢献しようとする意欲を高めていこう』。こうした目標ですので、もともと市の計画が「地域と連携して何かをやっていきましょう、一緒になって子どもを育てる学校にしていきましょう」ということでしたので、総合的な学習の時間は「社会に貢献する人材の育成を目指していきましょう」とい

う授業になっていました。

でも、最初からこういう授業の構想があったわけではありません。全国各地の総合的な学習の時間を、ネットに出ているものから本に引用されているものまで色々と調べました。その中に、熊本県の鹿本高校という高校がありました。その学校は文部科学省の研究開発学校として、2年間総合的な学習の時間を開発した学校で、平成21年の段階ではすでに10年実践を続けてきていました。その学校の実践を本で読んで『これだ』と思い、実際に行かせていただきました。実際に生徒の様子を見て、カリキュラムの話を一通り聞いて、資料も全部貰って帰った後に、カスタマイズして作ってきたのが富士市立高校の総合的な学習の時間でした。

今日は仕掛けの部分のお話も少しずつしたいのですが、カリキュラムを1から全て自分たちで作るのは大変です。やはり、これだと思ったところに行き、資料を貰ったりお話を聞いたりしながら真似てみるるところからスタートすることで、最初のハードルは大分越えられるのかなと思います。富士市立高校の生徒は、今は半分くらいが大学に進学しますが、鹿本高校はもっと沢山の生徒が大学進学するような学校でした。ですので、そのままのカリキュラムでは上手いいかないところがあるので、やはり持ってくればその学校独自のカリキュラムになっていくというのが自然なことです。そうやって段々馴染んでいくということですね。

実際にどんなカリキュラムになっていたかということですが、1年生の前半は、まずはブレスト、KJ法、ポスターセッションを経験しながら、グループでお互いを認め合いながら自由に発言して、意見をまとめて発表して、ということを繰り返していきました。チーム作りや探究の基礎的な活動のスキルを身につけていくというような活動です。

1年生の後半は、ディベートを行います。ディベートがしっかり出来るようになるためには、きちんと情報を調べて、根拠を持って相手に説得力のある話し方を出来るようにする必要があります。その力をディベートを通して学んでいく、という授業です。

2年生の前半が今日の話の中心になります。2年生の前半に地域に出て、課題解決的な活動をしていく単元があり、2年生の後半になると、自分でテーマを決めて、そのことについて小論文の形式で簡単なレポートにまとめてみるという流れです。

総合的な学習の時間は、3年生の前半で終わるのですが、3年生の前半はこれまでの自分の学びを振り返り、どんな成長があったのか、どんなことに苦悩して、どういうきっかけでそれを乗り越えてきたのかという、自分の試行錯誤のストーリーをスピーチにして語るという授業です。こんな3年間の流れで授業をしてきまして、今も続いています。

カリキュラムの特徴としては、探究的な学びのサイクルを繰り返しています。課題設定、情報収集、整理分析、まとめ・表現、振り返りとありますが、それらがぐるぐる回るように作ってあります。それが全て繋がって、活動が紐付くように計画をしています。というよりも、実践するうちに段々と繋がりが見えてきて、整理ができてきました。

話の中心となる第3単元の話しをします。2年生の前半では地域の方、市の職員、地域の町内会の方、企業の方と連携しながら、校外に出て課題解決的な活動を設定しました。授業中の活動は基本的に4人程度のグループで行い、4人で組めなかった場合は3人にします。4人くらいが、ちょうど机がきちんと四角くなり、一番人任せにならず、アイデアも十分出るというようなグループです。それ以

外にも個人でもちゃんと活動しますし、グループ活動、全体での活動もあります。膨らませたり小さくしたりしながらバランス良く活動をする他、言語活動も充実させ、年間を通して、協働的に活動し、発表する機会をととても大事にしています。

次に、『市役所プラン』と呼んでいる、2年生の前半の地域課題解決の単元の話を通して、どんな風にカリキュラムが仕掛けられているのかを見ていきたいと思います。

ちなみに、5つの単元に「序・論・活・究・夢」と漢字一文字で呼び方を決めていました。参考にさせてもらった鹿本高校ではこの単元は1年生の後半にあり、富士市立高校で1年生の後半で取り組むディベートが2年生の前半にありました。その2つがひっくり返っています。これは反省点なのですが、鹿本高校では「バーチャル市役所」という名前でしたので、富士市立高校では「市役所プラン」と呼んでいます。結果、一つの単元なのに呼び方がいくつもあるというあまりよくない状況が起こってしまっていて、整理した方がいいんじゃないかとよく言われました。

話を戻して、「市役所プラン」とは、地域の住民の一人として、地域の課題はどんな風になっているのかを知り、自分がその解決に向けて何をすればいいのかを必死になって考え、実際に自分も動いてみよう、というような授業です。富士市役所には市民協働課のようなイメージの「まちづくり課」という課があります。富士市は公民館が小学校区に1つずつあって、そこに市の職員が常駐して、証明などを出せるようになっています。地域の町内会や健全育成の会議等をコーディネートするような役割を果たして、その統括をまちづくり課が担っていました。平成27年度はそこと連携して、一緒になって授業をしていこうと話が進んでいっ

た形です。

それまでは、環境・防災等の色々な課の方と一緒に授業をしていたんですが、どうもやはり、テーマとしてまちづくりの方向に寄っていくんです。生徒もそういう方向にどんどん視点がいきます。ちょうどそのころ「まちづくり課」で各地区に協議会を立ち上げて、地域で課題解決して、これからのまちづくりについて考えようとする環境が揃ってきていたので、平成27年からはこのまちづくり協議会と市のまちづくり課と連携しながら授業を作っていました。

ここでも4人単位で班別活動を行いました。先生達は、地域の課題を解決するために「高校生として何ができるのかを考えていこう」と声をかけるようにしていました。視点としては、「この街がこんな風になったらいいな」ではなく、「今自分達に何が出来るかな」という視点で考えさせる、ということ、徹底して行った点が少し面白いかなと思います。

授業を進める中で、反省もありました。富士市立高校は、平成23年に開校し、これは2年生の授業でしたので、2年目の平成24年からスタートして、平成27年は4回目の授業です。最初の頃は、政策提言みたいなプレゼンになっていました。「私達はこんなことが出来ると良いと思います！」という提案で、「それは一体どこがお金を出して誰がやるんですか？」というような状態です。そういうものを語るのも、考えたプロセスには確かに意味があるのかもしれないのですが、やはり本気度が足りないと感じました。どんな風にテーマを投げかけるのか、どんな風に声をかけるのか、と色々考えて、「高校生ができること」というところに向かっていきました。「今、あなた達がこの街に対して何が出来るのかということを考えていこう」と言

うことで大分本気度が変わってきたと思います。この後紹介するような生徒のコメントの中にも、そういう思いみたいなものが現れています。

単元の流れは、やはり探究的な学びのサイクルがぐるぐる回るようになっていきます。単元の最初は、校長先生から「あなた達は高校生職員ですよ」と代表者に辞令を渡します。これから市の職員としてこの街の課題を解決していこう、という儀礼的なところからスタートします。そして、市の職員から現状の話を聞いた後、この時は岡崎エミ先生に来ていただいてワークショップをしていただきました。その後、市の行政資料等を読み込んだりしながら、個の活動を中心に、今富士市の現状はどうなっているのかについて探り、まとめて発表していきました。まずは班内で発表して、富士市の現状をみんなで共有しよう、というのが1回目のサイクルです。

2回目のサイクルに入ると、体験的な学習になります。校外学習に出かけて行って、地域の方と一緒に街を巡り、街の良いところ、ちょっと問題点のあるところを解説してもらいながら、フィールドワークをすることから入ります。その中で「なんとかしなきゃいけない」というものを見つけ出して、さらに資料を集めて、分析して、中間発表に向けて自分達のテーマを作っていくところまでやってみる、というのが2回目のサイクルです。中間発表では地域の方にも来ていただいて厳しいご指摘もいただいたりしながら、自分達が考えることについてどんな風に受け止められているのかを知ります。

3回目のサイクルはそういう厳しい指摘も受けながら「でもやっぱりこういうことが出来たらいいんじゃないか」という提案を考えていきます。ちょうど夏休みに入るので、班ごと各自で街に出か

けて行って、いろいろなところを調べてみたり、実際に何かの活動に参加してみたりして、新たな発見を得ながらプランをまとめ、最終提案をしていくような授業の流れになっています。

単元の最初は個の活動、次にグループになり、地域の方とのフィールドワークを通して中間の提案をまとめていきます。最後に、さらにフィールドワークに出かけて、情報収集や分析をより深めて、まとめていくということですね。

こういう授業なのですが、ここからが仕掛けの部分です。

探究学習はどういう風に作ってあげればいいのか悩みますよね。地域の方と一緒に取り組むといっても、どういう風にすればいいんだろうと思うと思います。私は試行錯誤して、真似しながらやってみたのですが、その後も色々と勉強させていただいて、こんなことなのかなと考えていることをまとめてみました。

まず大切なのが、実際に地域の方達が取り組んでいる課題解決のプロセスをそのまま実行するわけではないですよね。実際の活動のエッセンスは、試行錯誤から悩み抜くところまで体験させたい。でも、そのためには本物の人達がかけている時間では早すぎたり、時間が必要になりすぎたり……というところを上手く調整して、学習のコマに落としとしていき、授業に仕立てていく、というのが探究的な学習の基本的な考え方なのかなと思います。

二つ目として、その時に、現実世界の圧力・混乱・リスクというものを回避させることが大事です。いつまでにこの提案を作らなくてはいけないとか、必ず実現出来るようなプランにしなくてはいけないとか、実際にそれをやってみなくてはいけない

とか、そういう圧力から少し外してあげて、少しくらい失敗してもいいじゃないか、なかなか上手いこと出来ないかもしれないけど考え抜いてみよう、という様に活動に集中させてあげる、そして、思う存分に試行錯誤が出来る環境を整えてあげる、ということが大事なのかなと思います。

ここも悩まれている方はいらっしゃると思いますが、地域や企業と連携すると、してほしいことを結構いっぱい持ってきたりします。それを受け入れてそのまましてあげようとする、我々はただの人手になってしまいますよね。高校生を人手としてしか考えていないというか、仕事の一部を任せるものではないですよ。この学習の目的は、働く時に必要な「試行錯誤の中から、何かの解決策を見出すプロセスを獲得させていく」ということ、「こんな風にすればこんなことが出来るんじゃないか」という、一連の体験を身につけさせていくということです。ですから、そういう外部からのプレッシャーからなるべく守ってあげるように作っていくというのも教師の仕掛けになるのかなと思います。

カリキュラムとしては、目標の立て方、単元の流れ、振り返り等、色々工夫があるわけですが、探究的、プロジェクト型の学びには目標が二つ必要だと思います。表の目標と裏の目標です。「市役所プラン」で言えば、生徒には「高校生に出来ることを考えていこうよ」と言うわけです。ですが、本当は今言ったように、「試行錯誤の中から何かしらの解決策を見出していくような課題解決のプロセスや、その中で協働すること、プレゼンを作ること、そういうスキルや一連のプロセスを身につけさせたい」と思っています。それは裏の目標ですよ。でも生徒には「この活動の目標はそういうものを身につけることだよ」ではなくて、「この街のために君たちは絶対に何かが出来ると、あ

なた達に出来ることを考えてみようよ」と言っている。ディベートもそうです。「ディベートは論理的になれるのだから、絶対に良いからやってみるぞ」とか「そういう力をつけるんだ」ではなく、「勝とう」が良いわけです。でも勝つためにはリテラシーを考え、どの情報なら信憑性が高いか、どういう風に伝えたら相手に説得力があるか等、いろいろなことを必死に考えるわけです。それが仕掛けの2番目になります。活動を通して、我々が身につけさせたい活動をせざるを得ないようにプログラムを組んでいく、ということですね。何か発表をしなくてはいけない、となれば何かしらの方法で資料をまとめて発表する必要があるわけで、当然プレゼンテーションを作らなければいけない。そのためにはみんなで議論をしなければいけない。そして色々言われることで、改善していかなければいけない。という活動のプロセスが、当たり前になるようにということです。だから発表の機会が何回もあつたりするわけで、改善を繰り返させるようになっていきます。つけたい力が必要に迫られて自然と獲得されていくという様に仕掛けておくのが良いのかなと思っています。

この2番目「論」に関連して、書く・話すの活動を適切に配置するというのもすごく大事だと思います。入ってきたばかりの高校生が、一体どこからスタートすべきなのかを見極める必要があるということです。高校の先生は入試などを見据えて、いきなり小論文を書かせたくてしまうのですが、論理的な文章をきちんと破綻せずに書くのは、相当高度なことだと思います。最初からそれをさせても出来ないわけです。

富士市立高校では、最初は話す活動をします。基本的には話す。ひたすらグループディスカッションをしながらまとめていく。KJ法とかブレストですよ。2番目はディベートですけど、論理的

に話すということをしていきます。第3単元「活」の『市役所プラン』ではプレゼンをします。第4単元「究」で初めてレポートを書きます。そこまで、論理的に話をする、どうすれば説得力のある話が出るのか、そうするためにどういう風に論を構成したら良いのか、ということをお話活動で鍛えておいて、第4単元で初めて文章に落とし込んでいくところに集中する、というような感じですか。「話す」から「書く」ことに移行させています。それがもっと早くてもいいかもしれないし、もっと遅くなるかもしれません。それはその学校の生徒の状況によると思います。どの活動からスタートして、どういう風に力をつけていくことで、例えばこの地域課題解決の活動が出来るのか、ということをお話活動を配置するといったカリキュラム作りが必要になってくるということです。

また、発表会で気づきを改善に繋げるというのはとても大事です。よくありがちなのが、最初にフィールドワークに出かけて、夏休みにもう一回出かけて、最後に発表会をしましょう、という長期に渡る探究サイクルで、探究的な学びのサイクルを1周ぐるっと回って終わりという単元をよく見ます。それだと改善のプロセスがありません。なるべく短いスパンで発表させて、お互いに発表を聞き合っ、気づいて、改善しながらどんどんより良いものにしていくということです。先生方は単元を通して直線的に発表に持って行こうとするのですが、狙い通りにはいきません。

ですので、発表を短期間ごとに設定して、発表会の度に少しずつ完成度を上げて行けるようにしたいわけですか。



それでゴールに向けていきます。やっぱり我々もそうですけれど、仕事は直線的に仕上げていけないですよ。どうしても、締め切り近くに仕上げようとするじゃないですか。ですので、それを短いスパンにして少しずつ質を上げていきます。それを体感させていくことはとても大事なかなというのが最後のところですか。

次に、生徒が成長を自覚する振り返りについてです。1時間、1単元、3年間の振り返りです。単元を通して感じたことをまとめます。そして、単元で感じたことをさらに3年間振り返って、自分にどんな成長があったのかについて振り返りが出来る工夫です。それには「振り返りを書かせるものを用意する」ということと、それを「きちんととっておく」という点が大切です。ポートフォリオの工夫です。そういう機会を確実に作って行って、記録させて、いつでも見られるようにしていくのはとても大事です。生徒の振り返りの中から我々が気づいたことというのはとても多くて、その中から単元の意味を見出していけるということもあります。生徒の成長を自覚させるときにもとても大事なのですが、我々がカリキュラムを評価する時にも、生徒の振り返りはものすごく有効です。具体的にはどういうことをしているかという、先ほどお話しした通りです。生徒の目標は「高校生に出来ることを考えていこう」。それに尽きるわ

けです。しかし、我々ももっといろいろな目標を持っている、ということですね。平成27年の担当の先生達は、生徒の心にもっと火をつけるために、「人の心を動かす発表をする」「そのために何が出来るか」を発表の前に、かなり口をすっぱくして問いかけていく申し合わせをしていたと聞いています。

探究のサイクルは、先ほどお話した通り、短い区切りで何度も何度も繰り返していきます。その時、先生はどのような風に対応したら良いと思いますか。正解はないと思いますが、教えずに、「どうしてそうなるの？」となるべく質問してあげたらいいのではないかと思います。生徒たちは、論が飛んでいたり、どうしてそれが根拠になるのかよく分からないようなことを、根拠だと思って持ってくるがあると思います。私も仕事で上司に報告にいくと「これはどういうこと？」と聞かれて「そこまで考えていなかった……」ということがあります。問いかけると気付くので、「じゃあ次はそこを私が分かるように、説明出来るように準備してきてくれる？」と言って返せば、次の探究のサイクルが始まります。「これはこうなっているね、こうしたらこんな風になるよね」と言ってしまったら、生徒達に試行錯誤の中から課題解決する機会を奪ってしまいます。質問してあげて、次のサイクルを作ってあげる、という活動になったらいいなと思います。

生徒も、我々もそうだと思うのですが、発表しているうちに自己嫌悪に陥ることがありますよね。分かりやすいプレゼンだと思って喋っていると、いや、これじゃ上手く伝わっていないな、上手く喋れなかったなど、喋りながらものすごく反省しますよね。人の発表をさらに聞くと、あそこの発表は上手いなと思うわけです。そういう気付きを次の改善の題材にしていくことで、自分の活動を

より良くしていくということに当然繋がっていきます。その機会を上手く使って生徒が改善するプロセスを作っていくことや改善の意欲を引き出すことができるのではないかと思います。

ここで、生徒の振り返りです。生徒が「実際に地域の方と活動してみると、高校生に出来ることは意外にも多いということが分かった。」ということを書いている振り返りがありました。「高校生に出来ることはなんだ」と問いかけられたので、僕達に何が出来るのか、と一生懸命考えたんですね。やってみた結果、意外にも高校生はいろいろ出来るそうだ、という実感を持ったわけです。これは社会参画の意識にも当然なりませんが、生徒達は我々の意図を汲んで活動をしてきてくれたということが分かります。先生方がちゃんと仕掛けられていたことが分かる振り返りになっています。

次の生徒は、「たった一つの課題なのに多くの試行錯誤を繰り返して行って、ようやく一つの提案を生み出すことが出来ました」と言っています。かなり苦悩して苦勞して、練り込んで一つの提案を作ったということです。長いスパンだけれども、本当に色んな苦勞をしたんです、ということが書いてあって、ちゃんと改善・試行錯誤のプロセスを我々が提供出来て、彼らはその中から何かしらを見出せていたということが分かります。こちらが狙っていることを、ちゃんと生徒は感じてくれていたというか、活動を通して実感出来ていたということが分かる振り返りです。こんな風を感じてもらえるように、プログラムを用意しておくのですが、言葉がけは「それって本当に出来るの？」でいいわけです。この振り返りを読んでみると、確かに我々の仕掛けは効いていたことが実感できます。

次に、教師の『体験活動』に対する仕掛けについ

てです。どんな風に体験活動を取り入れていくのかという考え方です。まずは活動をしている方のところへ行って、何をしているのかをひたすら聞きます。いろいろなところでその人がしている活動について聞くことで、様々な情報が集められます。「町内会長さんや副会長さんの話もすごく深いよ」とか。そういう話をその場で聞いてくることで、どんな人と出会って、どんな場を作ると、生徒達は有効な情報が得られるかということ等、授業に落とし込んでいけるような実践のプロセスの情報を得られるということです。

さらに、話しを聞いた方が「こういうことを考えているんだよね」、「こんなことに気づいたんだよね」と話をしてくれると思うんです。それをひたすら、「そうですか、それはどんなところで苦労したんですか」と聞いて、色んなことを話してもらいます。そして、すごく良いこと、ぜひ生徒に伝えてもらいたいことが言葉になった時に「今度生徒が来たらそれを話してください」とお願いしておきます。このような準備をせずに生徒にその場で、初めて会って話してもらうと、どんな話になるか分からないんです。地域の方も、どんな話をしたらこの授業で狙っていることを生徒に伝えることになるのか分からないんです。だから事前に行って、聞き込んで、伝えてほしい情報を言葉にしておいてもらう。そして、「ぜひそれを伝えてください」と事前に言っておくと、地域の方も「これを伝えればいいんだ」と自信を持って伝えてもらえます。そして生徒達が体験に出かけて行った時に、ぜひ伝えてほしいと思っている情報を熱のこもったお話として、話してくれるので、生徒はそこから色んな情報を得てきます。そんな仕掛けが大切なのかなと思います。また、体験を語ってもらって聞いた話の中から、自分達がどういうプログラムが作れるのかというヒントを貰ってくるというのも、実際の体験活動を作る時にとても大

事だと思えます。

第3单元でも、町内会長さん達と話をするような場面を作っています。

この写真はまちづくりセンターのセンター長さんで、奥の方が町内会長さんです。生徒6人に1人くらい町内の方に入ってもらいグループワークをした後に、フィールドワークに出かけて行くという体験活動を作っています。そのような活動を通して生徒達は、地区の方々が真剣に自分達の質問を聞き答えてくれることで、「自分もこの地区の問題を解決することに貢献したいと思えるようになりました!」と言います。こちらの狙い通りです。生徒の心に火がついちゃいました。こんな体験活動が出来たら、我々はもう「勝ち」です。この生徒の振り返りには「初めは地域のことについて調べて地区に貢献したいなんて思ってもみなかった」と言っているんです。そういう子も、ちゃんと仕掛けて狙った活動を通して、感化され心に火がついていきます。それをどの様に事前に準備出来るのが体験活動のコーディネーターだと思います。

その他にも、色んな活動をしました。地域の方とのフィールドワークの場所として、どこに行ったらいいかは、まちづくりセンターのセンター長さんと町内会長さんに全て考えていただきました。「ぜひ、生徒達に良いところも困っているところも全部ざっくばらんに見せてください」とお願いをしておいて、地域のことを知っている地域の方自身に考えていただき、実際に回ってもらいました。事前にセンター長さんから「大人は良いことを言わないよ。でも地域の人は、良いところを高校生から伝えてもらえるとうごく喜ぶんじゃないのかな」と言われていたので、生徒達には「その時に率直に思ったことをちゃんと町内の方に返してみたらどう?」というように、コミュニケーシ

ョンが出来る準備もしていけるといいのかなと思いました。

夏休みのフィールドワークとしては、生徒達が10地区に分かれてフィールドワークを行いました。面白いのは、小学生のお泊まり体験のようなところにおじいちゃん、おばあちゃん達が集まって、お寺でいろいろなプログラムを作ってくれているようなイベントがあったらしく、地域の方が小学生とどんなことをしているのかを探りに行きました。実際に自分達もお泊まりでボランティアをしてきたそうです。地域の高齢者の方と小学生や中学生が、どんな風に関係を作っていけるのかを調べたくて行ったということです。課題を持って自分達で出かけて行くような体験活動も、一度火がついてしまうと止められません。いろいろなどころに行ってしまうということなんだと思います。

そういう活動を通して、生徒達は、「実際に見なければ気づかないことが沢山ありました。」と言っています。これもこの単元の狙い通りですね。インターネットで調べれば十分だと思っている今の世代の高校生達に、「実際に現場に行かなければ分からないことがあるんだぞ」ということを伝えたいわけです。それは言葉で言っても駄目で、活動を通して気づいてもらえたということが振り返りで分かります。「実際に調べてみたり、その地域を訪れてみないと分からない良いところが、それぞれの地区にあることが分かりました。けどまだ、この単元だけでは時間が足りなくて、まだまだやらなければならないことが本当は沢山あるということにも気づいてきて、でもまだ自分はやれていない」ということにも気づいているということです。すごく良いことを書いてくれたと思います。

教師が生徒に対してどんな関わりが出来るのかについてですが、出来ることは、子ども達が何気な

くしていることを、言葉にして返してあげるということに尽きるのかなと思います。生徒達がグループ活動をしている中で、良い質問をしたり、相手をすごく気遣った答えを返してあげたり、色々な良いことがあります。高校の先生はあまり生徒個々のそういうところを拾って言葉にして返すことをしたことがないのですが、この探究的な授業ではそういう良いところ、気づいたところをいっぱい言葉にして、生徒に「君はこんなことが出来るようになったね」「あの質問良かったね」と返してあげることがとても大事だと思います。活動の中で生徒達が少し困っているな、活動が止まっているな、ということにもすぐに反応してあげて、活動の時間を少し短くして、発表させることで、お互いに気づかせるような時間を作ってみるというように、生徒の反応を常にモニターして瞬時に反応出来るようにします。さらに、ぜひ伝えたいと思うものをすぐに言葉にして返していくことを繰り返すと良いですし、そうすることで気づいてもらう、というようなアプローチが良いのかなと思います。

そして、生徒達には「自分達で課題解決して決めきった」というプロセスを繰り返し体験させるというのが狙いの一つになると思います。あとは、生徒たちにも考えたことを言葉にして共有し合う時間を作っていくことです。発表というのはまさにその絶好の機会です。その時にもう一つの工夫として、企画書などのフォームを揃えておくことも効果的です。テンプレートのように揃えておくというのは大事ですね。全員が同じ進み方で、同じポイントについて考えている、ということが共有出来るので、発表のときにどの部分が強い、どの部分が弱いとか、この部分にもう少し根拠があると良かったねとか、目的の部分がもう少しわくわくするようなものになるといいね、というように、ざっくり「全体が良かった」ではなく、それ

ぞれの「ポイントについてきちんと全員で共有できる」工夫になるのではないかと思います。

このような活動を通した生徒の気付きですが、「良いなと思った班はどれも現実味があってとても具体的でした。社会が求めていること、自分達が見たいこと、自分達に出来ることの3つが重なったところに答えがある」と言っていました。4月に岡崎先生がワークショップに来てくれた時に、この図を見せてくれたんです。「自分達が見たいことと自分達に出来ることだけしていても何もならないよ」と。「社会が求めていることに重なる部分に、貢献出来ることがあるんじゃないのか」というお話をしてくれたのですが、単元が終わった後の最後の振り返りでもまだ覚えていて、確かにそこに答えがあったという振り返りを書いてくれています。最初からきちんとそういうことが意識づけられたうえで、活動をしてきていたんだなと、とても嬉しい振り返りでした。

次に、まさに今紹介してきたような、振り返りをきちんととっておく、ということもとても大事です。毎時間、その時に何に苦労していたのかを記録しておくという振り返りのシートも、とても大事です。後で効いてきます。振り返りに書いてくれた言葉の中から我々も気づかされることがあり、こうやって皆さんにカリキュラムの意味をお伝え出来るような素晴らしい言葉が書かれているということでもあります。

このような活動をしているわけですが、これで終わりではありません。さらに次にも続いています。生徒同士の活動が円滑に進むように、1年生の最初から慣らしておき、さらにグループの活動にも慣れてから、第3単元で地域に出て行きます。そして、次の単元であるレポートを書く第4単元の終わりの振り返りです。「1年生の前半からずっと思

い出してみたのですが、今回の活動はその全部を使って活動して調べました。ディベートもした、インターネットでどんな情報が良い情報なのかなということも考えた、地域や社会に出て行って、外に出て行って実際に見なくてはいけないということも感じて、調べている要素も取り入れて、説得力があるというのはどういうことかなと考えて、全部を取り入れながらレポートを書きました」ということです。このように半年ごとのプログラムで区切っているのですが、単元ごとに身につけて欲しいことが詰まっています。その次、その次に活かされるようにあえて作ってあるわけですが、そういうことに生徒が自ら気づいているというところに素晴らしさがあると思います。

次に最後の単元の振り返りです。次に紹介する生徒は何度も全国大会に出るようなチアリーダー部のキャプテンで、いろいろな体験をしている生徒です。第5単元「夢」は自分の活動・高校生活を振り返り、試行錯誤・苦悩のエピソードをプレゼンしていくわけですが、この生徒は「自分はきっと他の子よりも沢山の経験をしてきたのに、なぜすらすら書けないのだろう」と思ったそうです。「でもよく考えてみたら、経験を一回一回振り返ってこなかったからでした。毎日当たり前に過ぎているという感覚で、その時に思ったこと、感じたことを流してしまっていました」と気づいたわけです。その次に「いつも探究の授業で毎回書いている振り返りに何の意味があるんだろうと思っていたのだけれど、振り返りを書くことの意味や大切さが今分かりました」と。こういうことなんですね。気づけて良かったわけです。活動の中でこういう苦労をした、こんなことに悩んでいた、それをこういうきっかけで解決出来たというエピソードの中から自分の成長が実感出来て、自己肯定感に繋がっていくわけですが、これを流してしまうと、なんとなく時間が流れているだけで実感

が出来ません。そういう気付きを掘り起こして、
こうというのが第 5 単元であり、まさにそこで気
づいて欲しかったのですが、彼女は気づくことが
できました。彼女は看護師を目指していたのです
が、「看護師になったらコミュニケーションをとっ
て、すぐに仕事の改善に活かしていかなければい
けない。仕事にもこの 3 年間の授業は本当に使え
るもので、3 年間探究の授業で学んできた伝える
力・考える力・振り返る習慣、これらの能力を活
かして今後につなげていきたいと思う」という風に
書いています。

よく振り返ってみると、これは素晴らしく受験対
策になっていると思いませんか？探究学習として、
純粋に探究的な学習を繰り返されるように作って
いるのですが、自分が社会・地域に対してどんな
ことが出来るのかを考え抜いた体験があり、さら
に自分の興味・関心のあるものについて徹底的に
調べて、解決策について考えてみたレポートがあ
り、そのレポートを書く前の練習として、地域課
題解決のプログラムで自分が考えてきた課題解決
をレポート形式にまとめたものがあります。結果、
長期にわたって試行錯誤をした経験のレポートが
二つ完成しました。最後に、振り返りのスピーチ
を作るというところで、自分の高校生活を振り返
って、どこでどんな経験があり、どんな風に自分
の成長に活かされているのかということをして自
分で言葉にして、人に語れるようにしていくプロ
セスがあります。今はAO入試や推薦入試でしか
活用出来ないかもしれませんが、大学入試改革の
中で、今後は二次試験でそういうことが求められ
てきます。ぜひ高校時代にやってきてほしいこと
が全て揃っているわけです。経験を全部言葉に出
来て、対話出来る状態にまで持って行けている。
自分の言葉で語れる素材と経験を沢山持ち、次の
進路先に向かっていくための準備にもなってい
るのが、この探究的な学習の意味や価値にな

ると思います。

最初はそんな風に繋がっているなんて思ってもみ
ないところから始めています。生徒達が実際に取
り組んできた体験を振り返り、報告等を聞くと、
こういうところに活かされてきたんだなと気付か
され、どんどんプログラムの価値が高まっていく
というようなサイクルで、探究的な学習は出来上
がってきました。

次に、探究的な学習のコーディネートについてお
話します。今日の参加者の中にも総合的な学習
のコーディネーターの方もいますよね。どんなこ
とに今、困っていますか。隣の方と、今、学校で
こういう活動を広げていこうと思ったときに、何
に苦労しているのかということをして 1 分くらい語っ
てみましょう。

大分熱が入っていますね。どんなことに取り組ん
でいますか？

(参加者) 教師が持つコーディネーターの役割
として、一番最初の投げかけが上手くいくと、子
ども達も次々と見えてきて進んでいくのかなと思
うのですが、モチベーションをどんな風に最初に
上げればいいのでしょうか。

ありがとうございます。先ほど、表の目標と裏の
目標と言いましたが、表の目標は結構練らないと
生み出せません。練って練って、どういうキーワ
ードで一言伝えたら、確かに目指したところに向
かって行くのかという言葉は簡単には出ません。
みんなで色々ディスカッションをして、ここに向
かって行こうという、本当に集約したい部分のエ
ッセンスを出していきます。裏の目標はいくらで
も喋れます。例えばディベートは、「絶対勝とう」
と言っていれば、生徒は負けるのは嫌ですから、

そのために必死になって我々が学んでほしいことを学んでくれるという（笑）。そこはやはり我々としては相当悩み所なのかなと思います。

コーディネーターとして、という話を聞きますが、これは地域コーディネーターという意味もあるし、校内のコーディネーターという意味もあります。まずは Win-Win の関係を作ること、お願いする関係から協働する関係に考え方を少しシフトしてみるのがとても大事だと思います。我々がお願いすると、相手はお願いされちゃっているので、「してあげている」んですよ。だから、一緒に考えてもらえないんですよね。ですので、「一緒に何かをやりませんか」という提案をしていくのは、スタンスとしてとても大事だと思います。我々もやりたいことだし、相手の方もやりたいことを一緒にやっていく。そうすると、その人だけではなくて、その人の持っているリソース、情報とか人の繋がりというものもどんどん持ってきてくれる関係になります。お願いしている間は、その人の限られた時間で、言われたことしかやってくれません。一緒にやりませんかという関係を築いていくためには、まずは一緒にやっていただく方にとってもメリットだという部分をきちんと練り込んでから話しに行かないと、「別にそんなことをやらなくても……」という話になってしまいますよね。ですので、これから会いに行こうとしている方が何をしている方で、どういう思いをもっている方で……という情報を徹底的に探り、考えておいて、この人にだったらこういう提案をすれば、「それは面白いね」と言ってくれるんじゃないかというプランを、作って話しに行きます。そういう工夫が必要だと思います。

でも、そうしたからといって必ず上手くいくわけではなくて、直接会って思いを伝えるということがとても大事です。「私はこの次の世代を生きてい

く、若い子達、高校生達に、社会で自ら切り開いていってもらえるような体験をさせたいんです」と。「そういう力を持って、社会で活躍してくれる子達になってほしいと思っているんです」と伝えるわけです。行政の方も「ぜひ、富士市に残って活躍してほしい！」と思っています。我々は別に残っていなくても、行った地域でそれぞれ根ざして頑張ってくれればいいと思うわけです。色んな地域で人材交流が起こって、よその地域から来た人が地域課題を解決出来る力を持っている人達だったら、よりシャッフルされて良いことが起こると思うのですが、行政の方は残って欲しいと思っています。そういうズレも話の中から読み取りながらも、共有出来る思いを見極めて、「ここに向かっていきましょう」という Win-Win の提案をするのは、とても大事なことだと思います。人と繋がるということが大事ですよ。

このような連携の場面では、ついつい継続的にやりたくなくなってしまうので、協定等の依頼文を出して組織同士で繋がろうとします。しかし組織で繋がると、業務なのでやはり言われたことしかやりません。でも、思いを共有した人がやりたいと思うことになっていれば、自分の業務の中で関連出来そうなところを上手く見つけてくれたり、協力してくれそうな地域の方を紹介してくれたりします。思いを持って共有出来る人と繋がっていくというのはとても大事です。そうすると、その方が異動した先でも同じように協力してくれますし、そのような人と人との繋がりから、さらに、その後ろにいる人と繋がります。思いを共有したコーディネーター同士が持つ繋がりの中で出逢いを作っていく、というようなコーディネートが出来ると良いのかなと思います。そのために「思いを共有する」ということが大事なのです。

次ですが、先ほども伝えたのですが、生徒の成長

や変容を先生方にも伝えるというのはとても大事です。写真を見てください。

生徒の成長や変容を伝える工夫

■ **生徒のしぐさやつづやきの意味を言葉で伝える**

- 生徒の気づきや成長を拾い上げ、言葉で伝える
- 探究型学習のプロセスの意味を生徒の姿でイメージする
- 言葉にすることで、見えない意味が見えてくる



■ **生徒の振り返りから気づきを得る**

- 振り返りは、学びの意味を深める気づきの宝庫
- 教師のしかけの効果を読み取り、カリキュラムを改善
- 意図していない学びの意味を発見することも

皆さんは生徒の校外学習についていき、この（中央の）写真の様子を見ました。この時の様子を、生徒達の担任の先生に会った時にどう伝えますか？

（参加者） 視線を合わせて一緒に見ているというところ、カメラやペンを使い記録をちゃんとしようという意識を持って聞いていると伝えようと思います。

一見、受け身的に見えると思うかもしれませんが。でも、私は女の子に注目しました。受け身でとりあえず説明を聞いていると、多分普通に立っていると思うんですよ。でも、この子は覗き込んでいますよね。だから「説明を聞いて何か気になった様子で、覗き込んで、何があるんだろうと話を聞けていましたよ」と返してあげると、良いフィードバックになりますよね。そういう生徒の良いところを言葉にして先生方にも伝えるという努力をコーディネーターがしてあげて、我々がしてほしいちょっとした活動の様子が見えた時に、「それが出来ていましたよ」、「この場面では我々が狙ったことをしてくれていますよ」と先生方に言葉で伝えていきます。先生方はこれまでそういう目を持

っていないので、この情報も「何か聞いているな」という状況にしか見えていません。でも、それを「我々はこういう風になってほしい、と思う意図があってやっているんですよ」ということを言葉にして伝えていくことで、この場面の見え方が変わっていき、生徒の成長が読み取れる目を磨いていくことに繋がるんです。先生方は勝手には見つけませんので、生徒の変化が見える人が言葉にして伝えていくことで、先生方の見る目を磨いてあげるといえるのもとても大事だと思います。

その他にも振り返りから気づきをもらいます。先ほどから色々な振り返りをご紹介しますが、あのような振り返りがあるから、この生徒はこんなことを考えていたんだな、ということに気づくわけです。すごく上手に発表していた生徒が、「準備していたように喋れなかった」と書いていて、「ええ、本当?!」という振り返りも読めます。それによって、次にかける言葉を選んでいくことも出来ると思います。

さて、先生方をどう巻き込むかということですが、ここも大分苦勞しますよね。先生方を巻き込む工夫として、活動は生徒のために作るのですが、先生にも楽しいものにするというのがとても大事だと思います。校外学習に出かけると、やっぱり先生方は知的好奇心が高いので、すごく興味を持ってくれる方がとても多いです。ですので、地域に出かけて行くときにも、ちゃんと地域の方に何を喋ってほしいか準備をしておけば、「そんなことがあったんですか」と先生自身が興味を惹かれて聞きたくなる、といった活動になることもあるわけです。先生も楽しめる活動にしてしまうことで、先生も夢中になり、生徒は先生が夢中になっているのを見て、なんか先生がすごい夢中になっているし、何かやらなきゃいけないのかな、先生が楽しそうだから、私達にとってもこれは楽しいことな

のかもしれないと思います。先生が後ろで腕組みをして聞いていたら、これはつまらないことなんだなと思いますよね。先生達に一生懸命やったださいとお願いするのは難しいので、楽しいものにしてしまうというのが一番早いと思います。

次に先生方への支援の仕方ですけれども、先にいくら説明しても上手に出来ません。やはり、突然何かが起こります。先に十分に説明しきったと思って絶対と思ったようには実現しないので、困ってから手を差し伸べるというのがいいと思います。そうすると、先生方も「言われたとおりにやろうと思っていたのに出来なかった……」というショックではなくて、「こういう風にすれば」と助言を受けて、次にやってみたら上手く出来たという喜びが変わっていきます。そしてあの人に聞くの良いことがあるかもしれないという人間関係が出来ていくわけですね。そういう工夫も必要だと思います。

また、外からの評価を利用するというのも大切です。このように中間発表会を新聞などで取り上げてもらったりしますが、「この記事を先生方に見せたりしながら、「地域で新聞で取り上げてくれたり、色んなところで活動を取り上げてくれたりしているんですよ」、「我々のやっていることは社会が注目してくれることなんですよ」と伝えることもとても大事ですよ。

次はチーム作りの工夫です。校務分掌を作るのは大事です。責任の所在をはっきりさせて、引き継いで、継続的に高めていくことが出来る組織を作っておくのはとても大事なんです。学年ごとに変わって行ってしまうと、どうしてもその場かぎりで、試行錯誤の蓄積がなくなってしまいますよね。だからやっぱり校務分掌にして蓄積して行って、よりブラッシュアップして良いものにしていくと

いうのは大事です。そして、それだけではなく、心構えとして、全員に理解してもらえないとは思わないというのも大事です。言ったら分かってもらえるというのは絶対に通用しないと思います。先生方が自分で気づいて変わってくれるということはあるかもしれませんが、我々が言ったから分かってもらうというのは相当難しいです。ですので、思いを共有出来る仲間を学校の中でぜひ見つけてください。既に仲の良い人達と仲が良くてもいいのですが、立場の対峙する人は、あえて対峙しようとするので、表立たないように繋がっていくという関係もあると、すごく良いと思います。「ぜひこんなことをやってほしいのですが」という提案に対し反対が起こりそうな時に、仲間にそれぞれの場所で「そうだよね」「確かに」「うんうん」という言葉を上げてもらって、そんなものなのかと思ってもらえるような仕掛けは大事だと思います。反対する人は反対する人同士で仲間を作って向かってきたりしますよね。社会に出たらそういうことはどこでもあり得るわけですが、そういう人達に正面突破で向かっていってもなかなか上手くいきません。見えるところ、見えないところで連携して、同時多発的にいろいろな場面でいろいろな活動をしたり、思いを共有出来る仲間をそれぞれが作って行ってくれたりすると、学校全体がぐぐっと動いてきたりしますよね。正義感を抱くこともとても大事なんですけど、誰にどんな繋がりを作っていくかとか、自分は得意じゃない人かもしれないけれど、この人同士なら良いかもしれないとか、そういう人同士を出逢わせたりして、仲間を繋げてネットワークを作り、「さあいくぞ」と機会を見てどんと出るような戦略も大事だと思います。

これが富士市立高校で作っていた校務分掌の組織です。



校務分掌「企画研究課」というところが中心になり、そこに総合的な学習の時間の学年担当が分掌の担当として入って行って、クラスの先生と連携して授業をしていきました。学年主担当とクラス担当で綿密な打合せをして、授業を作り、それぞれ『総合的な学習の時間』と『情報の時間』を使って授業をしていました。プレゼンテーションをしたりディベートをしたりする時の情報の信憑性やリテラシー的なものは、かなりの割合で情報の授業になり得るんです。情報の授業は単元構成的にかなり連携出来ると思います。

また、コーディネーター同士が校外で思いを共有することもとても大事だと思います。先進的なことをしている人同士で情報交換をするような繋がりを作る、少し遠くまで出かけて行って同じような取り組みをしている人と出逢ってくる、ということですね。

あとは、理論も少し学んでみて、現場で起こっていることを理論で整理してみることも大切です。自分達の進めている活動に対して、理論と実践を繋げて整理し、伝える言葉を持つというのはとても大事なことだと思います。自分が学び続けることで鎧を強くしていく、磨いていく、というようにして自分を守っていくことにもなるのかなと思います。

最後に、活動を通じたアンケートについてお話しします。47 項目くらいあるもので、各項目について、「出来ている」、「まあまあ出来ている」、「あまり出来ていない」、「出来ていない」という形で回答してもらいます。18 番「失敗してももう一度挑戦したり、最後までやり遂げたりしようとする」というものでいうと、平成 25 年の生徒は 70%でした。4 分の 3 は結構多いと思います。でも平成 27 年の生徒は 90.3%が「そう思う」と答えているんです。これはね……ちょっとおかしいと思います（笑）。でも、意図したプログラムを通して失敗を経験して、そこからやり直して、良い物を作っていけるという自信に繋げていけているということや、生徒達が力をつけてくれているということが分かりました。24 番「お互いの良いところや違いを認め協力することが出来る」という項目も 92%。25 番「異なる立場や考えを受け入れて理解しようと思う」という項目も、学校全体で 96%の生徒達がそう思って活動出来ているわけですから、恥ずかしくて意見が言えないという環境ではないということになります。言いたいことを言い合って議論が出来るということですね。さらに 24 番「人の役に立つような人になりたい」は 97.5%ですし、少し下がってきますけれども 33 番「社会の一員として自分に出来ることはないかと考えたことがある」は 69%、34 番「社会や地域の課題に向けて主体的に活動したいと思う」が 75%で、4 分の 3 の生徒達が何かが出来るとも思えない、何かしたいと思って卒業していつてくれていることが分かります。まだまだ高めていきたいという目標にも当然なりますが、何もしなかった生徒達は何%くらいなんだろうと考えると、やはりこの活動無しに卒業してもらおうわけにはいかないと思いますよね。

終わりに、生徒の振り返りを紹介して締めていきたいと思います。「富士市の職員には手続きをするようなものだけではなくて、防災課のように暮ら

しを守る人達がいるんだなと実感しました。社会の構図の100分の1ほどでしたけれど、学ぶことが出来ました。」ということで、体験的な学習に行くことで職場見学にもなっていたということが分かります。このコメントで、私はこの地域課題解決学習がキャリア教育だったということに気づくことが出来ました。別の生徒ですが観光というテーマで富士の活性化を図ろうと思い、いろいろとやってきました。ですが、「市の全体の観光をアピールするプランを考えることは非常に難しかった。イベントを開くにしてもそれに必要な人材やそれにかかるコストや、実際に実現可能なのか、それを開くことにどのような意義が生まれるのかなど、市の職員は現実問題と試行錯誤しながら市を活性化しようと日々働いているのだろう、ということを感じた」と書いています。「自分の住んでいる富士市もそういう人達の支えや考えがあって成り立っているのだろうと思った。」ということです。私達がやってきたこの課題解決的な学習のプロセスは仕事の一部だったということが書かれていたということです。「働いている人達はこのようなことを日々しながら、何か問題を解決しようと働いているんだ」ということに、この生徒はプログラムの中から気がついたということです。これは職場体験だけでは絶対に感じられないキャリア教育の1つで、ぜひ学んでほしいことですよ。課題解決的なプロセスというのは、まさに働いた時に必ず必要になるスキルです。プロセス全体がスキルだったということがこの生徒は実感出来たということで、「これってキャリア教育だったな！」とちょっと感動しました。

次はまた別の生徒ですが、「地域の課題について考えて、変えていきたいという思いでこんなに真剣になったのは初めてでした。」という振り返りです。「どうせ自分達に出来ることなんてないと思っていた自分が恥ずかしくなるほど、地区の人達は真

剣で、高校生の私達に期待を持ってくださいました。」と書いています。「私達が絶対に何か出来るはずだ」、「何かしたい」という風に強く感じてもらっています。まさに社会に貢献したいという気持ちを高めるプログラムになっていたということです。

また別の生徒ですが、「富士市は平和です。他に比べて良いかもしれません。でもそのまま保っていくということはないでしょう。」「やっぱり私達が知識を得て行動をしていくことが一番大切なんだ、と思いました。」「未来の富士市を今より良いものにしたいです。それが全国に繋がれば日本はもっと良くなるはずです。その一歩目が自分達の活動です。」というようなことを書いてくれました。こういう思いを持っている生徒が未来を考えてくれたら素晴らしい。これは主権者教育にも繋がります。「地域をこんな風にしたい」という思いを一人一人が持って、「誰に一票を入れることで、実現出来るのか」ということを真剣に考えて票を入れる。主権者教育ではそういう人達を育てたいんです。票の入れ方を教わるわけではありません。地域課題解決型の学習はキャリア教育にも主権者教育にもなるし、仕事の仕方を学ぶことでもあるし、自分に自信をつけることでもあるという、本当にものごく価値を持った活動です。それは地域の実際の課題に対峙するという現場がなければ絶対に出来ません。それこそ地域と学校が一緒に作っていくプログラムの意味であるし、価値でもあると思います。それは間違いなくキャリア教育にも繋がっているし、生徒達の成長にも繋がっているということが分かってきた、というのが、私が実践の中から感じたことです。「自ら挑戦しようとする次の世代の担い手をみんなと共に育てていこう」。そんな思いを今日ここにきた皆さんと共有出来たらありがたいなと思います。どうもありがとうございました。

(司会者) 探究学習の内容、成果、また、そのコツとポイントを具体的に公表していただきまして本当にありがとうございました。今のプログラムを受けて卒業された、コミュニティデザイン学科1年生の方がいらっしゃいますので、元生徒さんに聞いてみたいということも含めてぜひ質問があればお受けしたいと思います。いかがでしょうか。

今振り返ってみてどうですか。大学に、それもコミュニティデザイン学科に入っているのです、そこで高校生活でやってきた探究を振り返ってみた時に、今のあなたにとってどんな意味が感じられているか。自分にとってあの活動はどんなものだったか？

(学生) 課題発見能力等を、高校生の時に意識していたかという点と分かりませんが、今大学に入ってみて、他の高校から来た同い年の人と比べてみると、自分はそういうところが身についていると感じます。あとは俯瞰して周りを見る力も高校3年間で私は身につけることが出来たと思っています。

ちなみに、3年生の時の「自分スピーチ」が、入試で面接をする時に役に立ったという実感はありますか？ 面接官と質問のやりとりをしている時に、

閉会挨拶

東北芸術工科大学プロダクトデザイン学科 教授
柚木 泰彦

昨日今日と、大変密度濃い凝縮された時間を送ることが出来たことと思います。大変お忙しい中、発表のご準備をされ、有意義なご発表をいただいた先生方にまずは感謝を申し上げます。そして、

何か答えに困ったことはありませんか。

(学生) 役立ちました。どんな質問が来るか分からなかったのですが、すぐに頭の中で整理をして答えることが出来ました。

面接の時に考えているというよりは、あの時こうだったなと思い出しながら話が出来るということ、まさにそれを狙って第5単元で振り返っているわけです。振り返って言葉にして伝えられるようにしておくということが生徒自身の自信にもなりますが、我々高校の教員側の思いで、なんとか授業の中でやっておきたい面接対策というようなところでも、表面的なものではなく、本物の言葉で語るための準備になってほしいなと思っていました。感じましたか？ (笑)

(学生) はい (笑)

大学に入って、新たなチャレンジは楽しいですか。

(学生) はい。高校で学んで来たことがコミュニティデザイン学科では活かせる場が結構多くて、これってここで活かせる学びだったんだというのは、まだ入学して半年ですが、すごく感じています。

お集まりいただいた皆様にも御礼申し上げます。

これまで東北芸術工科大学が進めてきた活動と、これからの思い、そして昨日今日の2日間に起こ

ったことを振り返り、図式化してみました。



本日（2017年10月22日）午後から第24回を迎えるデザイン選手権が行われます。続いて、スーパーコミュニティハイスクールシンポジウム、こちらは今年度で第4回目を迎えます。そして、探究型学習・デザイン思考に関わる研究会は昨年一昨年で計5回行っております。

こういった3つの活動の柱として、「学びの改革334プロジェクト 探究型学習研究大会」が行われました。この3つの活動とそれが重なる部分の研究大会の中で今回は東桜学館、山形西高、新庄北高校の関連発表をしていただきました。さらには、先進事例として新座総合技術高校、そして香川県立高松東高等学校、神戸市立科学技術高等学校の事例をご報告いただきました。そして今日は眺野先生に富士市立高校のご紹介がありました。こういったところからまたどんどん活動の輪が広がっていくと感じております。今日の発表にはありませんでしたが、今年から山形中央高校、そして新庄南高校との教育連携も始まっております。東北芸術工科大学を共有の場として、探究型

学習の研究を皆様と共に行い、実践し、その成果をこの場でまた報告し合い、各高校に持ち帰っていただけましたら、と思います。

今年の3月、「日経デザイン」という雑誌の記事で、探究型学習の成果をまとめてデザセンに挑戦した例がありました。これは都内の高校と中学校ですが、その中には「創造性」というキーワードと「デザイン思考」という言葉がちりばめられ、その中にデザセンが取りあげられていました。特にこちらから何か掲載のオファーをしたわけではなく、客観的にこのように評価いただいていることはとても嬉しいことと思います。

こうしたことを通して先生方と繋がり、探究とは何かということを考え、今後とも継続して失敗を重ね、汗をかきながら前に進んでいきたいと考えています。眺野先生からの言葉にもありましたように、思いを共有する人と繋がる場として、ここに皆さんが1年間に何回か集っていただき、得た物をまた日本全国に還元していただけるよう、本学を活用いただければと感じております。

私自身はデザイン思考を用いて、教育の現場での「総合的な学習の時間」において体験的な学びの活動がどのように進められるかを模索してきました。最初は、ビジネスの現場ではこうした方法で行っているけれども、一方で教育の世界ではどのように落とし込めば良いのだろうかと考えながら取り組んできましたが、そうした過程から私自身、確信を持てる部分が次第に増えてきました。そういった意味でも皆様との出会いに感謝申し上げます。本日はどうもありがとうございました。閉会の言葉とさせていただきます。

学びの改革 334 プロジェクト 探究型学習研究大会アンケート結果

1、参加者データ

1) 来場者数

日程	参加者数
21日	80
22日	28
両日	22
実人数	86

2) 参加者属性

属性	人数	%
高等学校	59	68.6%
中学校	8	9.3%
小学校	1	1.2%
養護学校	1	1.2%
大学関係者	4	4.7%
大学生	8	9.3%
メディア・出版	2	2.3%
一般・団体	3	3.5%
合計	86	

3) 都道府県別

都道府県	人数	%
山形県	52	60.5%
宮城県	14	16.3%
岩手県	8	9.3%
栃木県	3	3.5%
千葉県	2	2.3%
東京都	2	2.3%
福島県	2	2.3%
愛知県	1	1.2%
長野	1	1.2%
北海道	1	1.2%
合計	86	

4) 担当教科

教科科目	人数	%
国語	6	10.2%
数学	8	13.6%
理科	8	13.6%
社会	13	22.0%
英語	5	8.5%
美術	5	8.5%
工業デザイン	3	5.1%
音楽	1	1.7%
家庭	1	1.7%
電気	1	1.7%
商業	2	3.4%
未回答	6	10.2%
合計	59	

2、参加者アンケート 【回答数 1日目=49/2日目=25】

1) 研究大会の内容はいかがでしたか？

	1日目	%	2日目	%
非常に満足	14	29%	15	60%
満足	22	45%	7	28%
どちらとも言えない	2	4%	0	0%
やや不満	1	2%	0	0%
不満	0	0%	0	0%
回答なし	10	20%	3	12%

2) 「デザイン思考」のプロセスを取り入れたカリキュラムについて、ご意見をお聞かせください。

I－希望度

	1日目	%	2日目	%
ぜひ実施したい	15	31%	2	8%
実施を検討したい	17	35%	4	16%
あまり必要性を感じない	3	6%	1	4%
回答なし	14	29%	18	72%

II－実施形態 ※Iで「実施したい」、「実施を検討したい」を選択した場合のみ回答。※複数回答可

	1日目	%	2日目	%
講習を芸工大で受けた上、自分で実施したい	15	47%	2	33%
教育委員会による講習を受けた上、自分で実施したい	3	9%	1	17%
所属する研究会による講習を受けた上、自分で実施したい	2	6%	3	50%
専門家と一緒に実施したい	12	38%	2	33%

平成 30 年 3 月 15 日 発行

発行：東北芸術工科大学創造性開発研究センター

編集：有賀三夏、樋口早紀

印刷・製本：寒河江印刷株式会社

〔お問い合わせ〕

東北芸術工科大学創造性開発研究センター

〒990-0301 山形県山形市上桜田 3 丁目 4-5

TEL 023-627-2204

FAX 023-637-2303

Email : y-gakusha@aga.tuad.ac.jp

URL : <http://sozo.tuad.ac.jp/>