



未来の学校
みんなで創ろう。
PROJECT

未来の学校 みんなで創ろう。Project からの

**20 の提言 1st Season
2020～2022**

～完成しない、みんなで創り続ける学校を目指して

1.

本提言が目指すもの

(1)教育内容だけでなく、社会のシステムの一つである学校そのものを変革し、創り出す起点となる。

(2)理想像の設定や標準化をできる限り避け、各時代、各現場において見いだされた問題、設定された課題を、各現場のメンバーが解決していく起点となる。

「学校」とは公教育を実施し、個人と社会の Well-being を実現していくための社会的なシステムの一つである。教育をアプリだとすれば、学校というシステムはそれを動かしていくための OS だと例えることができる。教育をどんなに新しいものに変えていっても、それを動かす OS である学校というシステムが古いままであれば、新しい教育はうまく働かない。

学校というシステムは教育内容・方法と人（学習の主体者である児童生徒や教育を実施する教員等）と環境（学校施設や設備等）で構成されている。そのため、どんなに新しい教育を開発しても、人と環境がその教育を実施できるようになっていなければ、学校教育に広く普及し、実施されることはない。

本提言は、教育内容についてではなく、教育を実施していくための学校という仕組み、特に、人と環境を変革していくための提言が中心となっている。

また、学校は、社会のシステムの一つであるため、時代や場所に沿って、常に変化させ、創造し続ける必要がある。学校には、一つの理想像があるわけでもなく、学校創造にゴールがあるわけでもない。

システムが稼働し始めた瞬間から人はシステムに縛られることになる。提供されたシステムであればなおさらである。本提言は成果として展開可能で標準化されたソリューションを提示するのではなく、プロジェクトの成果を一つのモデルとして提示することで、それを起点として、各現場での自らによるシステムの創造と変革が繰り返されることを目指している。

※本提言は PROJECT 全体の総意ということではなく、「未来の学校みんなで創ろう。PROJECT」を進めていく中で、事務局の各メンバーが考えたことを提言としてまとめている。

2.

**「未来の学校 みんなで創ろう。Project」
について**

共有している 2 つの VISION、 「みんなで」と「好きに、挑む。」

学校では外部からソリューションが提供され、学校がそれを活用するということが多い。そのため、現場の課題とソリューションがマッチしないことも少なくない。本プロジェクトでは、問題解決の起点を現場の問題意識、課題設定に置くようにしている。しかし、学校現場は全員が教員という構成であるため多様性に欠けることが多い。そこで、起点は現場に置くが、解決は多様な人材が教員とチームを組んで、「みんなで」行っていくことを1つの V I S I O N として共有している。

また、何か一つの理想像を描き、そこに到達するために計画を立て、それを遂行していくという手法はとっていない。1で述べたように「学校創造のゴール」は存在せず、学校創造は常に行っていくものであると考え、参加者各人が現状を観察、分析し、気になる問題ややってみたいこと（「好き」）を持ち寄り、チームを形成して、問題解決や思いの実現を、同時多発的に推進していく。つまり、参加者全員が「好きに、挑む。」ことを2つ目の VISION として共有している。

概要

1.期間

第1期 2020年8月～2022年3月

2.実践フィールド

東京学芸大学附属竹早中学校・竹早小学校・附属幼稚園竹早園舎を中心に
岩手県山田町、岡山県津山市での連携小学校・中学校

3.参加メンバー

企業43社+4市町村の教育委員会+東京学芸大学

4. 「未来の学校みんなで創ろう。Project」の成果

① 研究紀要

研究内容は紀要にまとめられています。お読みになりたい方はこちらまでご連絡ください。(icb-expg@u-gakugei.ac.jp)

② edumotto

東京学芸大学の公式記事配信サイトである edumotto でも記事を配信しています。

<https://edumotto.u-gakugei.ac.jp/mirainogakkou/>

③ 未来の学校みんなで創ろう。プロジェクト×寺子屋朝日 オンライン勉強会

寺子屋朝日様との連携でのセミナーの動画がこちらにアーカイブされています。

○ 「10年後の学校のモデルを3年後に 未来の学校プロジェクト」

<https://terakoya.asahi.com/article/14690077>

○ 「GIGA スクール時代の教室 「SUGOI 部屋」 って何だ」

<https://terakoya.asahi.com/article/14706991>

○ 「子どもたち個々の興味を引き出すキャリア教育」

<https://terakoya.asahi.com/article/14735507>

○ 「ゲーミフィケーションで学びにワクワクを自分ゴト化で深い学びを実現する」

<https://terakoya.asahi.com/article/14800140>

○ 「子どもの見取りにデータを生かす個別最適な学びの実現へ」

<https://terakoya.asahi.com/article/14876922>

○ 「「学ぶ」ってどういうこと？ 「取り残さない学び」の実践」

<https://terakoya.asahi.com/article/14892835>

3.

提言の起点となった 12 の問い

全体

【問い 1】

学校の持つ問題や課題は全国津々浦々、個別のもので、標準化された、外部からのソリューションはあまり役に立たないんじゃないか。

【問い 2】

ただ一つの理想の学校、この学校が学校というもののゴールですなんて学校、ありえますか？学校は変え続けていかないといけないんじゃないか、しかも、町全体で変え続けていけたら、それはそれで、個人と社会の Well-being の実現の一つの形なんじゃないか。

誰一人取り残さない

【問い 3】

何で勉強しなきゃいけないの？この永遠の問いに答えはないと思うけど、みんながこの問いに対して納得解を持てれば、積極的に学べるようになるんじゃないか。

主体的な学び／学校を開く

【問い 4】

プログラミング教育、道徳、STEAM教育、キャリア教育、対話的で深い学び、個別適応、次から次へと〇〇教育、そんなの先生だけで全部できるのだろうか。教員の人数だけではなく、教員を支える人数を異次元のレベルで増やす必要があるんじゃないか。

【問い 5】

なんで学校には子どもしか行けないんだろう？大人も子どもと一緒に部活動してもいいんじゃないか。

学校 DX

【問い 6】

最先端技術を教室に導入しても、教員はスーパーエンジニアじゃないし、使いきれないんじゃないか。そもそも、そんな予算ないだろうし。

【問い 7】

テクノロジーはどんどん進化していくから、とにかく、すぐに取り換えられるような教室にしておいたほうがいいんじゃないか。

【問い 8】

学校にいらなくても、学校の授業が学校と同じように受けられたらいいんじゃないか。

【問い 9】

学校現場に必要なのは、全国的なビッグデータの分析による傾向の把握じゃなくて、目の前の子ども達一人一人の見取りに使える、子ども達一人一人の時系列、教科横断のビッグデータの分析なんじゃないか。

【問い 10】

テストの点だけじゃなくて、これからは記述だってデータとして扱って恣意的でない見取りをしていけるといいんじゃないか。

【問い 11】

子ども達の学びから生まれてくる成果は、一つの人類の「知」であり、その「知」はちゃんとアーカイブしていかないといけないんじゃないか。

【問い 12】

「教育の本質を見失う」、テクノロジーファーストのテクノロジー導入は否定されることが多いけど、思いっきりテクノロジーファーストで試してみたら、何か面白い、もしくは、価値のある教育がうまれてくるんじゃないか。

4.

「未来の学校 みんなで創ろう。Project」 からの提言詳細

12 の問いに対応して、実践検証したこと、実践検証を通じて
気がついたことを提言としてまとめています。

誰一人取り残さない

【問い 3】

何で勉強しなきゃいけないの？この永遠の問いに答えはないと思うけど、みんながこの問いに対して納得解を持てれば、積極的に学べるようになるんじゃないか。

「誰もが学力をつけることができる」

義務教育で学ぶことは「社会に出るまでにこれだけは学んでおくべき。」ということであるはずであるが、現在、学力は児童生徒を評定する物差しとして使われている。誰一人取り残すことなく 100 点にして卒業させていくのが大人側の義務で、60 点で卒業する責任を子どもに負わすことは矛盾しているのではないか。誰一人取り残すことなく、義務教育期間の概ねの学習内容を獲得して卒業できるようにするにはどうしたらいいのだろうか、これが設定された問いである。

(1) 学習観の形成 ～僕たちはなぜ学ぶのか？

「じいちゃんもとうちゃんも漁師だし、俺も中学出たら漁師になるんだけど、2次方程式はとけないとだめかな？」そんな問いに、私たちは明確に答えられるだろうか。社会で生きていくために必要とされる学力を誰一人取り残すことなく学んでもらうためにどうしたらいいのだろうか。一つのソリューションで解決できるような問題ではないが、本項では、学習者にとっての学びの意味にアプローチして、学習観を形成していくことにより誰一人取り残さない学びを実現する方向性を提言したい。

「何のために学ぶのか？」この問いに明確な一つの答えはないと考える。しかし、誰一人取り残すことのない学習内容の獲得を実現するためには、誰もが積極的に学ぶことはとても重要になる。そして、誰もが積極的に学ぶために、この「何のために学ぶのか？」という問いに誰もが自分の納得解を持つことが重要になる。では、納得解を持つためにはどうすればいいだろうか。「学ぶことに関して対話する」ということを提言をしたい。「私は何のために学ぶのか」をテーマにじ

っくりと子ども達が対話をする。多様な意見を出し合いながら、自分なりに納得できる解に辿り着いていく。もちろん、何度も変わっていったいい。対話を続け、常に納得解を探していくことが大切であると考え。

【提言 1】

子ども達が「私はなんで学ぶのか」を対話を通してしっかりと考え、納得解に辿り着く機会をつくったらどうだろうか。

ここからは少し個人的な学習観に偏った提言となる。学校教育においては「目標を立て、その目標を達成するために学ぶ」という文脈が主流であるように感じる。この「〇〇のために学ぶ」ということを否定するつもりはない。「何のために学ぶのか」における一つの納得解であると思う。しかし、この「〇〇のために学ぶ」という学びは、目的を持っているため、学びそのものは手段化してしまっている。この手段化した学びは学習者にとって面白い学びだろうか。私は面白味が棄損されてしまっていると思う。一般的に遊びは面白い。けれども、「〇〇のために遊ぶ」のではなく、ただ遊ぶのではないだろうか。この「活動自体が自己目的化していること」は面白さを生み出す重要な要因となるのではないだろうか。もし、学びが自己目的化していれば、「何のために学ぶのか？」という問いに対する答えは「面白いから」となるのではないか。「なんで理科を学ぶのか?」、「理科を学ぶことが面白いから」である。このような納得解に辿り着ければ、学習者は積極的に学ぶようになるのではないだろうか。では、どうしたらそんな納得解に辿り着かせられるだろうか。「とにかく学びを面白くする」ということを提言したい。「何かの知識を定着させるために授業をする」だけではなく、「とにかくその単元の面白さを伝え、面白い授業をする」という風に考えてみるといいのではないだろうか。

【提言 2】

学びが自己目的化する、とにかく面白くて夢中になるという視点から教育を捉え直してみてもどうだろうか。

(2) 学び方・学びへのアプローチ

「この学習者は何がわからないのだろうか。」「これがわからないのはこれがわかっていないからだろう。」AI ドリル等はこのようなロジックでつくられている。しかし、「この学習者はどうしてわからないのだろうか。」この問いには上記のようなロジックでは辿り着かないのではないだろうか。本項では学び方や学びへのアプローチに注目することで「わからない理由」を解きほぐしていく方向性を提言したい。

「この学習者はなぜこれがわからないのだろうか？」この問いは一定程度一般化することはできるかもしれないが、学習者の数だけ答えがあるような問いでもある。では、どうしたらいいのだろうか。一人一人が学んでいるところを観察し、対話して、一つ一つ解きほぐすしかないのではないだろうか。一つの方法として「認知カウンセリング」という心理学を基盤とした手法があるので、ご興味のある方は調べてみて欲しい。

【提言 3】

「何がわからないか」ではなく、「どうしてわからないか」を、学習者の学び方、学びへのアプローチに注目して、観察と対話で解きほぐしていったらどうか。

(3) 学びの自分事化 ～ゲーミフィケーション

ゲーミフィケーションの考え方を取り入れた学びの場を増やすことの利点は次の二点にある。

1. 学習に対するモチベーションの向上が期待できる

「子どもの生活と学びに関する親子調査 2021」（ベネッセ教育総合研究所）によると、「勉強しようという気持ちがわからない」に対する肯定率は 2019 年から 21 年にかけて増加し、半数を超える子どもが該当する回答があり、学習意欲が低下傾向にあるという調査結果がでている。

一方、一般的にゲームには、勝ち負け、報酬、達成感などの要素が含まれるため、児童生徒は積極的に取り組むことができる。学習に、このゲームの要素を取り入れることで、学習をより楽しく、興味深く、効果的に行うことができるであろう。さらに、学習とリンクされたゲームであれば、ゲームに参加していること自体が学習に取り組んでいることになる。このことが学習に対するモチベーションの向上に繋がり、学習への意欲も高まることが期待できる。ゲーミフィケーションの考えを学習に生かすとは、この学習に対するモチベーションを向上させるための一つの方法である。特に、学習意欲が低下気味の児童生徒にとって、「必要だから学ぶ」から「楽しいから学ぶ」へ学ぶモチベーションの転換を図ることになり、学習に取り組むいい機会となり得るであろう。

2. 問題解決能力の向上が期待できる

OECD の国際比較調査である PISA では、日本の学生は他国の平均より成績が高いが、問題解決能力や創造性についてやや低い傾向にあることが指摘されている。

ゲームには、さまざまな問題、クリアしなければ先に進まない課題などが含まれているため、自分で自由な発想をしたり、問題を解決したりする機会が増える。現実では実現できないようなこともゲームを通して疑似体験することができる。ゲームの中で疑似体験、役割を演じることで「自分事化」することは、考えを深めることや、ゲームを通じて見えてきた仕組みや原理を統合した豊かな知識として深く学ぶことに繋がるであろう。

以上、ゲーミフィケーションの考えを学習活動に生かすことについて、教育効果があることは明らかだが、学校教育では、ゲーミフィケーションの導入は普及していないのが現状である。これは、教材や授業実践モデルが不足し、授業内容レベルでの具体的な教育効果を周知できていないことが大きな要因である。教師の目標や個々の児童生徒や学習集団の学習進度、学習到達度に応じた適切なゲームを行うことで、学習者はゲームを通じて自ら進んで学習に取り組むようになり、自律的な学習と繋がっていく。しかし、単発的にゲームを学習に取り入れるだけでは、ただ楽しかっただけの時間になりがちである。ゲーミフィケーションの考えを取り入れた学びを深めていくためには、公的・私的な研究会だけでなく、必要に応じて教材・教科書会社とコラボするなどにより、具体的な教材・授業モデルを多く開発されていくことが求められる。また、学習ゲームを授業の中で行いやすくなるような柔軟なカリキュラムを整備する必要があるだろう。

【提言4】

これからの未来の学校教育においては、「必要だから学ぶ」から「楽しいから学ぶ」へ学ぶモチベーションの転換を図り、学びを「自分事化」できるゲーミフィケーションの考えを生かした学びの場を増やしていくべきではないだろうか。

(4) 学校教育における

居心地のいい学びの場づくり

学校教育においては、学習指導要領に基づき資質能力を育むという観点から、資質能力を身につけた理想の状態を描き、そこに子ども達が近づいていくためにどのような授業や学びの機会を提供できるのか、という思考や活動になることが多い。そのため、子ども達が今どのような心理状態にあるか、どのような環境におかれているかということよりも、未来の理想に近づくためだからという理由で、教える側の思考や活動を優先してしまうことがある。

一方で、子ども達が学習に対して主体的に向き合うには、自身の好奇心をのびのびと発動させることができ、かつ、その状態が受け入れてもらえるという心理的安全性が担保されている場であることが重要である。このような場は、言い換えれば「居心地」が良い場であるということであり、しかも「居心地」は、未来に目を向けるのではなく、子ども達の今の状態に着目することで初めて気づき、高めることができるものである。

【提言5】

教育は、子ども達の未来のために理想を描いて、そこに近づけるという営みになりがちであるが、もう少し、子ども達の「今」に注目してもいいのではないだろうか。学校をもう一度、子ども達の「今=居心地」という視点で考え直してみてもどうだろうか。

主体的な学び／学校を開く

【問い 4】

プログラミング教育、道徳、STEAM教育、キャリア教育、対話的で深い学び、個別適応、次から次へと〇〇教育、そんなの先生だけで全部できるのだろうか。

教員の人数だけではなく、教員を支える人数を異次元のレベルで増やす必要があるんじゃないか。

「学校組織を多様化する

～サードパーソンの役割」

学校にいる大人は少数の事務員を除いて教員免許を持った教員だけである。その意味で学校は画一的な組織であり、多様な価値観を持った組織とは言い難い。さらに、個別化した学びや対話的で深い学びに対応し、事実を教授するのではなく、多様な価値観を児童生徒から引き出してくることが求められるキャリア教育やSTEAM教育等の複雑化した教育を、30数名の児童生徒に対して1名の教員が実施することは可能なのだろうか。これが設定された問いである。

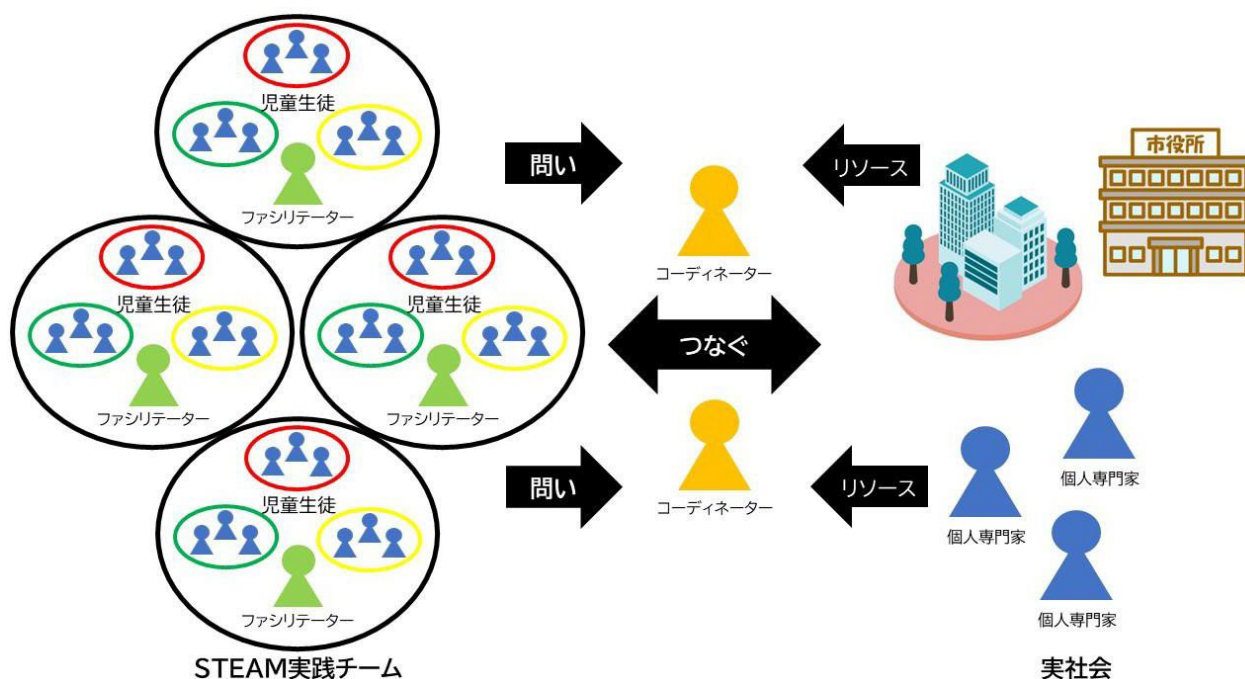
(1) STEAM 教育

児童生徒個人の興味関心を起点として、探究と創造を往還し、問題解決のプロセスを実践し、何らかの価値創造をしていくSTEAM教育においては児童生徒の数だけ学習内容があり、児童生徒の数だけ学びのプロセスがある。また、教員は日常的に価値創造的な問題解決を行っている訳ではなく、そのスキルを身につけている訳でもない。教員はティーチングでなく、コーチングをしていくべきだという議論もあるが、問題解決の専門性を有している訳でない教員が30数名の児童生徒の問題解決をファシリテートするというのは現実的とは言えない。しかし、児童生徒が問題解決のプロセスを体験していくにあたり適切なファシリテートは必須である。高校1年生は全国に100万人、5人1チームとして、一人で3チームをファシリテートするにしても、計算上、全国で1学年7万人程度のファシリテーターが必要になる。本項では児童生徒のSTEAM教育における問題解決をフ

ファシリテートする人材をどのようにすれば配置していけるのかを提言していきたい。

企業は価値創造的な問題解決を日常的に行っているため問題解決に関する専門的なスキルを獲得している人材が豊富である。また、昨今、企業人材は、若手を中心にファシリテート、プロジェクトマネジメントのスキルを獲得することが強く求められている。この企業側の人材育成のニーズと STEAM 教育におけるファシリテーターのニーズを結び付けることで STEAM 教育における圧倒的なファシリテーターの不足を解決したい。

問題解決、ファシリテート、プロジェクトマネジメント等を学生や企業の若手に学んでもらったうえで、児童生徒が行う問題解決型の学習をファシリテートの実習のフィールドとして活用し、その上で、STEAM ファシリテーターとして認証していく。児童生徒が行う STEAM 教育の実践の場を社会人の人材育成の場としても活用するということである。それにより児童生徒もファシリテートする社会人も双方が学ぶというメリットを享受できる仕組みとなり、特に、大学生、社会人による学校教育への参加のモチベーションの一つとして機能し、ファシリテーターが確保されていくことになるのではないか。



【提言 6】

「STEAM 教育ファシリテーター認証制度」を開発、実装させ、社会人の研修の一環として STEAM 教育のファシリテートする仕組みをつくり、異次元の人数のファシリテーターの学校教育への参加を促進してはどうか。

(2) 見取り支援

小学1年生の探究の授業を、サードパーソンが見取り、協議会で振り返る試みを行なった。参加したサードパーソンは、編集者・キャリアコンサルタント・高校教員・商品企画担当などさまざま。事前に担当教員から授業の概要やねらいについて、ある程度のインプットはあるものの、あとは自由。見取り方などはあえて話題に挙げない。それぞれが「自分の視点」で子供たちの様子を見て回った時に、どんなことを感じるのか、どこに目がいくのかに重きを置いた。実際にこの授業に立ち会った教員が記載した研究紀要より、教員視点の感想を抜粋する。

「授業とその協議会にサードパーソンが入ることによって、教師の子どもを観察する視点が多様になった。授業の協議会において、教師は活動の目標や、その目標に対して教師の子どもへの支援が適切であったか否か、その活動で扱っている教材が妥当であったか否かを語ることがほとんどであるが、サードパーソンは、こういった視点のみならず、子ども一人ひとりが、教師の支援にどのように反応していたか、教師が用意した教材に対して、どのように学習を展開していったかを指摘した。こういった協議会を重ねることで、教師の探究的な活動の解釈が、『教師が何を教える』といった価値観から『子どもがその活動から何を学習するのか』に変容した。」

筆者自身もサードパーソンの1人として参加をした。授業ではやはり子どもたちの言動に目がいく。どんなことに興味をもっているか、逆に困っているかなど。45分の授業で、子どもたち1人1人が好きな探究活動に取り組む光景は、とても情報量が多いため、とにかく目に入るものをフル回転して追いかけていった感想をもった。見てきたこと・感じたことを協議会の場でそれぞれが発言すると、教員からものすごく感謝をされることに、サードパーソン一同驚きと喜びがあった。特に個別性の高い探究活動においては、担当教員一人だと見ることはできないシーンがたくさん存在する。でも、もしかすると見ることはできなかった場面の裏側には、その子の興味やらしさを象徴する言動があるかもしれない。サードパーソンの視点が増えることによって、「とらえることができる場面」が飛躍的に増加し、それが担当教員に伝わるということは、何事にも変え難い情報なのかもしれないと感じた。

今回の取り組みによって、教育に関わっていないサードパーソンの意見でも、教員にとっては活動の解釈を増やす情報になり得る可能性があることを確認した。たとえばこれらを、各現場で行う場合は、「保護者や地域の大人たち」を巻き込むアプローチがあるかもしれない。保護者には自分の子ども以外のクラスを見てもらい、地域の大人たちには自由に授業に参加してもらう。保護者については、授業参観日をうまく活用するアイデアもある。自身の子どものクラス参観に加え、

全く異なるクラスを参観する「ナナメ参観」。こうして、意図的に学校の中に多くのサードパーソンの「視点」を取り込んでいくことで、一人一人の興味関心や、困難な状況に関しても、解釈を得られる機会が異次元に増やすことができる。「自分自身のこと」は、たとえ大人であっても俯瞰して認知することや言語化が難しい。ましてや子どもたちだと尚更である。だからこそ、解釈の豊富さ多様さが、その子らしい一歩へとつながる可能性を信じたい。

【提言 7】

地域の人や他学年の保護者など、教員でも保護者でもない多様なサードパーソンの視点で授業を見取ることで、生徒1人1人に対して捉えられるシーンの数を飛躍的に増加させ、より「個」に注目できる体制づくりはどうだろうか。

(3) キャリア教育

竹早中学校の中学2年生に向けて、約3ヶ月に渡るキャリア教育のプログラム作成を行なった。プログラムを検討したのは、現場を担当する中学教員に加え、サードパーソンとして外部からキャリアコンサルタントを招いたチーム。中学校で過去に行われてきた既存プログラムを活かしながら、より「変化を前提とした時代」に沿った形のプログラムへとアップデートを行なった。具体的には次の通りである。これまで行われていたプログラムは、特定の職業について詳しく調べていく、いわゆる「職業調べ」に多くの時間をかけている状態だった。しかし、VUCA時代だからこそ、「働く人の価値観」について最大限にフォーカスするプログラムを試行した。変化が激しい環境だからこそ、日々の選択の基となる自身の価値観がますます重要になっていくと考えた故である。職業人の多彩な言葉や考えに触れていく中で、生徒たち各人が潜在的にもっているであろう価値観に気づくきっかけづくりを狙いとした。本取り組みを通して、提言につながる3つの気づきがあったため、以下に記す。

① 「ショート動画」でも、働く人の多彩な価値観に触れることができる。

今回のプログラムでは「ショート動画」をメインで活用した。働く人たち約 20 名分、1 名あたり 5-10 分程度、一発録りのインタビューを教材とし、生徒たちは気になるキーワードから見たい動画を複数人選んでいく。動画の中でインタビューされる問いは、事前に生徒達もワークシートで向き合った問いのため、「自分」との同じや違いについて、注目しながら学びを深められる仕掛けを施した。動画の職業人約 20 名は、チームメンバーの知り合い。あらかじめフォーマットを決めておくと、動画であるメリット（多彩な人を招きやすい、自分で選ぶことができるなど）を教授しやすく、様々な地域への横展開の可能性を感じた。

ショート動画例→ https://youtu.be/8ibNZ8wNh_U

② 生徒たちが、「働く」について自分の考えをよりもてるように。

生徒たちは、ショート動画で学び、クラスメイトとの感想シェアを行った上で、最後は身の回りの大人たちに対し、動画と同じようにインタビューを行なってもらった。その一連の流れの中で、「自分はどう感じたか」を繰り返し求めていった。その結果、

「父に話を聞いて、父の中学生の頃と今の僕を重ね合わせた。同じ立場で考えたことで、将来の夢をより簡単に考えられた。」「今まで仕事は大変なことで嫌な人が多いのかなと思っていたが、自分が好きでやってみたいと思うものを見つきたい。自分が得意なことを大事にしていきたい。」など、働くことを自分ごととして捉え、自分なりの価値観を言葉にしてみる第一歩を踏み出せた様子が、プログラムを受けた生徒たちの感想から見受けられた。

③ プログラムを検討したチームメンバー自体の、視座・視点が高まる

今回は、実際に授業を行う中学の教員＋外部のキャリアコンサルタントというチーム編成でプログラムの深化を試みた。バックグラウンドが異なる者同士が組むと、目的から具体内容の擦り合わせまで、たくさんの議論を要することになる。しかし、その会話の中でお互いに学び合うことが多くあり、その気づきを都度プログラムへ反映することも出来た。結果として教員側からは、次のような感想を

得られた。

「(サードパーソンとの) 協議から、従来行ってきたキャリア教育や職業の在り方にこだわらず、子どもが社会に出た時を想像しながら検討することができた。このように、教師が想定していた範囲が広がっていくことは本実践における成果であると考え。」

【提言 8】

VUCA 時代。従来からの「職業調べ」ではなく、変化を前提としたキャリア教育を考えたい。働く人たちの多彩な言葉や考えに触れる「価値観調べ」に重点をおき、その中で自分自身の価値観を見つめていくアプローチはどうだろうか。

【問い 5】

なんで学校には子どもしか行けないんだろう？大人も子どもと一緒に部活動してもいいんじゃないか。

「個性化した子ども達の主体的な学びをどう支えるのか。」

町からは子ども達の声が消え、子ども達は社会から隔離され、学校教育を通じて児童生徒は社会で生きていく際に必要となる多くのことを学ぶ。しかし、同時にその内容は子ども達にとって興味のあることばかりではない。むしろ、興味がわからないことの方が多いだろう。さらに学校は構造的に児童生徒のもっと学びたいに答えることが難しい。例えば、ある子どもがもっと電気について学びたいと思っても、電気に関する単元が終れば、学校は次の国語の単元に移っていかざるを得ない。しかし、この「もっと学びたい」が積み重なっていくところに主体的な学びがあり、この主体的な学びからこそ学びの個性化がうまれてくるのではないだろうか。この主体的な学びは誰がどのように支援していけるだろうか？それが設定された問いである。

(1) 学校の共創空間化

学校における社会との共創空間とは何か。「魅力的な学校環境の創造～地域に開かれた学校コミュニティ形成の重要性と学校内共創空間モデル開発の可能性～」として、本チームでは、学校教育を学校だけで完結させ閉じるのではなく、学校教育の問題を社会全体の問題として捉え、社会総がかりで連携・協働しながら学校運営にあたること、社会システムの構築を実証実験で検証した。第一期である活動初年の2021年度は、①「魅力的な学校環境の創造」②「魅力的な働き方の創造」③「教員の魅力の向上と魅力の発信」の3つの施策、翌年の2022年度は前年度の検証を踏まえて、①「大人（教師・企業）、子どもが共に相互補完的にメリットを享受できるような、共創空間の創造」②「コワーキングスペースの運営検証」を実施した（前年度③は2つのテーマに集約）。成果は主に2つあり、ひとつは「学校内にコワーキングスペースを設置したこと（環境づくり）」もうひとつは、「教員が主体的になって行うコミュニティ形成の可能性が開かれたこと（場づ

くり)」である。

このようなことから、社会に開かれた教育課程、「魅力的な学校環境の創造」つまり「学校内の空間を社会に開いていくことで新しい価値をつくること」を提言したい。

なぜなら、現在の学校は児童生徒たちと教員とで構成された空間で、この誰もが教育を受けた経験がある場所は、社会のなかで閉鎖的な空間であるからだ。義務教育における学校という場所は、日本に在住する小学 1 年～中学 3 年が合計 9 年間で過ごす場所であり、国民の大多数は、学校というシステムのなかで教育を受けて育っている。卒業後、大多数の人は自分自身が学校と直接関わるというよりも、成人後に教員や保護者となって関わる場所である。その学校に通う児童生徒と普段から関係性をもって接する大人は、親などの親族、学校の教員、塾や習い事の先生等、非常に限られている。

もし学校内に社会との共創空間が存在したら、学校に所属する人たち（児童生徒・教員）は、普段出会わない職業の人や地域の人と会話することで、刺激を受けてワクワクし、それが新しい発見につながるかもしれないし、自分のなかの常識と違うことに気がついて、相手を理解したり、あるいは内省してみたりする機会が今まで以上に増えるだろう。そして、その場で何気なく話すことによって、自身が抱えている問題の解決の糸口が見つかるかもしれない。誰もが一度は通過した「学校」という場所で、社会との共創空間を機能させることにより、「地域と共にある学校」の実現になるのではないか。

また、日本は高齢社会である。総務省統計資料によると 65 歳以上の人口比率が 29.1%（2022 年 9 月 15 日現在）であり、世界ランキング第 1 位である（人口 10 万以上の 200 の国及び地域中）。寿命が延びたことにより、人生 100 年時代と言われ、定年後のキャリア形成を意識し、リタイア後も継続して「働く」という選択する人が多い。現役層も働き方改革が進み、副業を始めとするパラレルワークや二拠点生活を実践する人も増えてきた。また、リスキリングなど学び直しの機会を意識する人も増加している。もし、地域の人々が「開かれた学校」に集まり、学校内コワーキングスペースで仕事をしたり、定期的にコミュニケーションをとったりして、現在の学校を「知る」ことになったら、どのようなことが起こるだろうか。

教員以外の大人が、学校のなかに「集う」場所があれば、地域の新たな拠り所になるかもしれない。自治会や町内会の加入率が低下、新たな担い手が不在で、地域によっては、コミュニティーの存続を模索している。一方で、趣味等の縁から、普段は地域以外のコミュニティーに所属している人が、居住地の地域の人との触れ合いについて、意識させられるのは、災害などの非常時である。しかしながら、人にはそれぞれのライフスタイルや関係性があり、昔からの強いつながり

があると、しがらみも多く、新しく加わると煩わしい気持ちになることも多いのが懸念点のひとつとしてあって、地域に積極的に関わる人とそうでない人との差が生まれる。もし、緩やかな関係性が構築されるなかで、大人も子どもも参加者が主体となって活動できるような場所が、学校空間のなかで共創されたらどうだろうか。それは「社会に開かれた教育課程」の実現につながるかもしれない。

そしてそれを学校の機能のひとつ、つまり「つながり」の側面からの社会インフラとしての機能になったらどうだろうか。もしかしたら、誰かの孤独に寄り添う場所になるかもしれない。家庭でも会社でもない、また出身校の集まりや趣味の集まりでもない、新しい第三の居場所になるかもしれない。縁故ではない今住む場所との縁、現在の自分がいる場所から生まれる地域との多様な関係性づくりは、未来の地域づくりの活動にもつながり、「コミュニティ自治」のような機能ができるのではないだろうか。

価値観の違いがあることを前提として世代間の交流が地域にあると、資本主義やグローバル社会などの影響により分断や希薄化が進み、日常に見えづらくなっている「地域がもつ文化」の顕在化・間接的な継承にもつながり、その地域で生活する市民がその文化を肯定的にも否定的にも認知し、自身のなかで咀嚼する環境があれば、ひとりひとりが自身の「個性」や「アイデンティティ」を再発見し、より豊かな「人財形成」につながるのではないか。刺激は人生を豊かにするし、ChatGPT などの生成 AI による地殻変動によって、さまざまな人間の能力がテクノロジーによって取って代わるだろうと予測されているが、刺激を受けること、あるいは与えること、そして自分のなかで定点観測し続けることは、人工知能によって凌駕されにくい、今を生きる人間がもつ能力のひとつではないか。

ただ一方で、学校内の共創空間をどのように社会に開いていくのかについて、セキュリティを含む外部者利用時の検証、コワーキングスペースなど学校空間の管理運営方法など、多数の課題がある。第一期実証後に見つかった課題である①「メリットとして、学校の施設で働く魅力を明確に提示する必要があること」②「連携・協働が学校からの「お願い」「協力要請」になってしまい、付き合いやボランティア活動になっているところもあり、企業が事業を通して創られる「社会的価値」にまで十分に至っていないこと」について、今後も継続して課題を解決していく必要がある。また、教育という枠に捉われず、公共政策の観点からさまざまなステークホルダーと課題を共有・解決していくことになるので、プログラム評価などの現在のフレームワーク・手法を時に有効活用し、今後も検証・改善し、価値を創造していくことも重要ではないか。

学校内の共創空間で大人も子どもも一緒になって「好き。に挑む」ことができる状態を最終アウトカムとし、第一期の成果である「共創空間」としての環境をつくる」「共創空間」としての場づくり」の2つの観点から、複数の個別施策を同時に実証実験していくことにより、誰もが教育を受けた経験がある場所の学校は、閉鎖的でない空間に変容していき、学校内に「共創空間」が創出し続けるの

ではないか。私たちは、学校内の空間を社会に開いていくことで新しい価値をつくり続けたい。

【提言 9】

私たちはコミュニケーションを取ることによって世界を創造しているのだから、社会に開かれた教育課程の実現として、学校内の空間を社会に開いていくことで新しい価値をつくることもできるのではないだろうか。

(2) ネクストコミュニティスクール Share School 構想

「なんで学校って、子どもしか行っちゃいけないんだろう？」筆者の頭にふと浮かんだ疑問である。「人生 100 年時代」、「生涯学習」をよりたのしみやすくなった時代に、学校という市民の共有財産は「学びの場」としてもっと有効活用できるのではないだろうか。本項では学校を市民が共有する（Share School 構想）について提言したい。

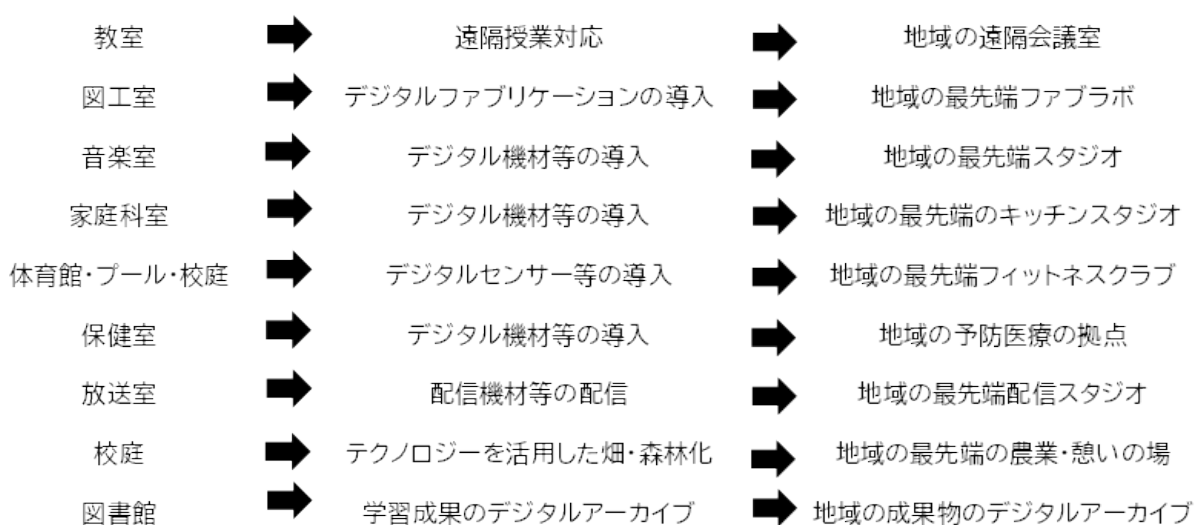
前述した通り、学校教育において、子ども達の「もっと学びたい」という主体的な学びに答えていくのは構造的に難しい。では、誰がということになれば、地域の大人たちが適任なのではないだろうか。多くの地域で教育について対話をしてきたが、殆どの地域において、この地域らしい学びをしてほしいということが言われる。地域らしい学びとはなんだろうか。地域らしさとは、地域の人たちが築き上げてきた文化なのではないだろうか。地域の自然とそれに基づく生活、そして、地域特有の遊びである。大人が子ども達と一緒に地域生活の問題を解決し、一緒に遊ぶ、それが地域の文化を伝承していくということなのではないだろうか。数年間で移動してってしまう学校教員は地域の人ではないので、この学びを教員が支えるというのは難しい。

一方、大人が地域生活の問題を解決する、地域で遊ぶ活動というのは、大人にとってどんな意味を持つのかというと、それは大人にとっては「学び」そのものではないだろうか。大人と子どもと一緒に遊べば、大人にとっても、子どもにとっても、それは学びになるのではないだろうか。部活動の地域移行の話

すると「地域に指導者はいるのか？」という議論になることが多い。しかし、主体的な学びにおいて必要なのは指導者ではなく、伴走者である。サッカーが教えられる人ではなく、一緒にサッカーを楽しむ人が必要なのである。

では、大人と子どもが共に学ぶ場にはどこが適しているのだろうか。私は「学校」だと強く思う。学校区というコミュニティーの単位がちょうどいい。既にある程度関係性のある顔を見知った同士のコミュニティーだからである。また、学校が多くの人にとって徒歩で行きやすい場所にあるということも大きなメリットである。そして何よりも、学校が「ハイカラ」な場所であるということが一番のメリットである。そもそも、学校は「学ぶ」ための環境であり、時代の最先端のカルチャーを取り込む形で設計されている。そして、学ぶための環境は全て揃っている。グラウンド、プール、体育館、実験室、工作室、音楽室、調理室、図書館、放送室、講堂、ランチルーム、保健室、畑、森、30人単位の教室。これだけのものが揃った環境が学校区ごとに市民の共有財産として整備されているのである。

ただし、学校の環境はあまりアップデートされていない。その意味では、学校はすでに「ハイカラ」な場所ではなくなってしまうと言える。特に、予算面のこともあり、DXなどのテクノロジーの導入は遅々として進まない。だがどうだろうか。大人も共有するということになれば、予算化の仕方も変わってくるのではないだろうか。学校教育関連の予算だけでなく、生涯学習の予算はもちろんのこと、まちづくりなど経済系の予算を活用してもいいし、大人がみんなでお金を出し合ってもいい。学校を学びの場として共有することで、学校を再度、ハイカラな環境にできるのではないだろうか。そうすれば、地域の共有財産である学校が最先端の学びの場ということになる。

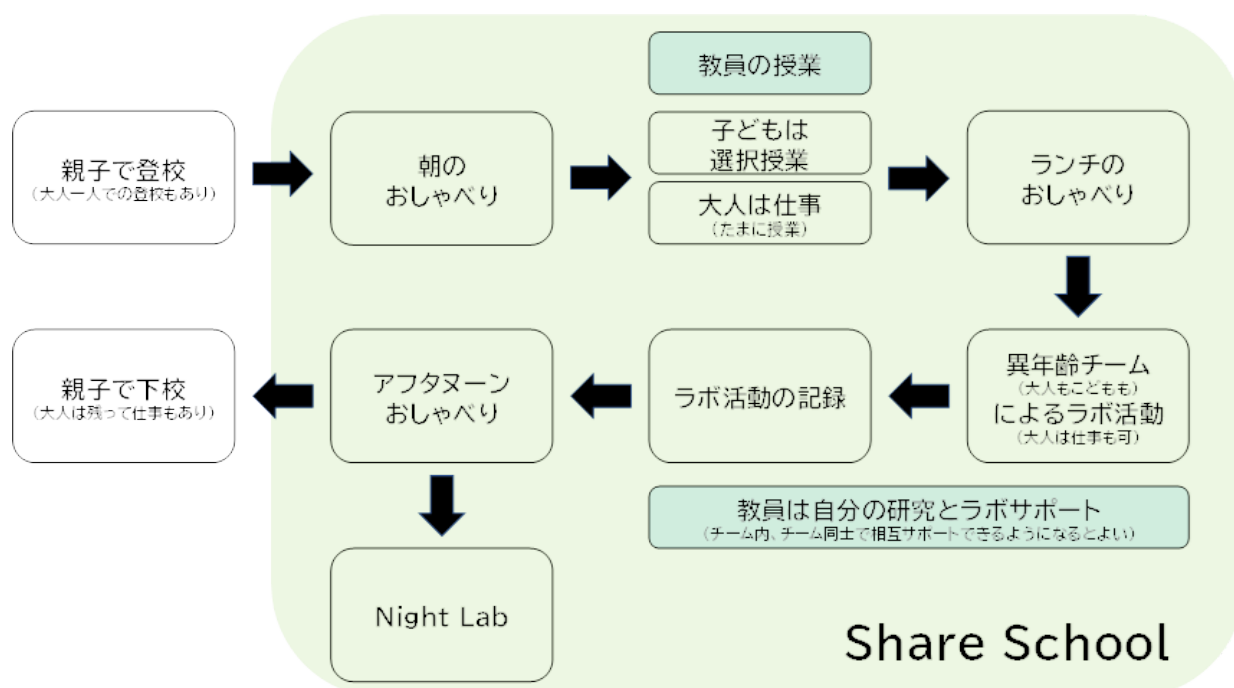


しかし、この学びの場が地域に閉じてしまったら、子ども達の主体的な学びを

支えることはできるだろうか。子ども達の興味関心は地域の歴史や地域の大人たちの発想をいとも簡単に飛び越えていくだろうし、地域の文化だけでなく、多地域の文化に触れることが、子ども達の主体的な学びを豊かにしていく。この学びの場は常にオープンでなければならない。多様な刺激と支援が準備されている場であるべきである。他地域とつなげるということも一つの方法だろうし、「よそ者、馬鹿者、若者」を受け入れていくことも重要であろう。

そして、この部分において教員はとても重要な役割を担っている。教科教育とは地域に閉じられた知ではなく、世界全体に広がった新しい知の伝承である。児童生徒にとって本来、学校の教科教育は多様で新しい刺激であり、教科教育からこそ子ども達の「もっと学びたい」という主体的な学びのタネがうまれてくるはずである。学校教員は地域におけるハイカラの象徴であり、常に刺激を与えられる人である。

コミュニティスクールとそれを支える学校運営協議会はとても素晴らしい試みである。しかし、学校の運営を地域に開放するという文脈では、基本的には地域の限られた人だけが学校運営に関わるという状況しか生まれないように思う。また、学校の運営主体はやはり校長であり、学校教員であるため、常に教員による学校運営を支援する、場合によっては批判するという構造が生まれてくる。できる限り多くの地域の人々が学校を学びの場として共有し、教員、そして、児童生徒と一緒に学びの場として運営に参加していく、そのような場に学校をしていく必要があるのではないだろうか。



【提言10】

子どもだけでなく、大人も含めた地域全体が学びの場として学校を共有し、学校のハイカラ化を進め、地域ならではの主体的な学びを実現していく SHARE SCHOOL 構想を進めていってはどうか。

学校 DX

【問い 6】

最先端技術を教室に導入しても、教員はスーパーエンジニアじゃないし、使いきれないんじゃないか。そもそも、そんな予算ないだろうし。

【問い 7】

テクノロジーはどんどん進化していくから、とにかく、すぐに取り換えられるような教室にしておいたほうがいいんじゃないか。

【問い 8】

学校にいらなくても、学校の授業が学校と同じように受けられたらいいんじゃないか。

「GIGA スクール時代の教室の再構築」

GIGA スクール構想により1人1台端末と高速大容量の通信ネットワークが一体的に整備された。しかし、それにあわせての教室の整備はまだあまり進んでいない。全員が1台のデバイスを持った状態での授業をする際に教室はどのような環境になっているといいのだろうか。そして、それを広く全国の学校に導入していくにはどうしたらいいのだろうか。それが設定された問いである。

(1) あまりすごくない SUGOI 部屋

本項では GIGA スクール構想下でどのような教室環境が求められているのか、そのことについて提言したい。

① SUGOI 部屋について

最初に未来の学校みんなで創ろう。PROJECT において東京学芸大学附属竹早小学校と中学校に設置された SUGOI 部屋の概要について説明する。株式会社内田洋行様のご協力で、ICT デバイスやネットワークを自在に実装できる空間構築ユニット「スマートインフィル」をベースに、大きな映像の投影が可能なプロジェクターとホワイトボード、教室全体をカバーするカメラとスピーカーマイク、画面をスムーズにスイッチできるスイッチャーの仕組み、さらには東日本電信電話株式会社様のご協力でサポート付き Wi-Fi の「ギガらく Wi-Fi」をベースに Wi-Fi6 のネット環境を附属竹早小中学校に導入した。これによりネット関係のストレスがほぼなく多様な ICT を気軽に使える環境を実現した。完成時に児童生徒が「スゴイ」を連発していたので、Smart Unlimited Growing Open Innovation の頭文字をとって SUGOI 部屋と命名した。

SUGOI 部屋は 2 つのコンセプトをもとに開発された。一つは一人 1 台の端末が整備されている状況で個別最適な学びと協働的な学びの一体的に充実させるために必要な教室環境を開発しようとするものである。もう一つは公立学校に広く普及可能なものとするものである。未来の学校みんなで創ろう。PROJECT では、この SUGOI 部屋において、ICT を活用した新しい、多様な授業実践が日々展開されている。この SUGOI 部屋を開発してきた経緯を説明しながら、提言へとつなげていきたい。

個別最適な学びと協働的な学びを、さらに分解していくと「指導の個別化」「学びの個性化」「協働的な学び」ということになる。まずは、GIGA スクール時代において指導の個別化、協働的な学びを実現するためにはどのような教室が必要かを考えたい。

② 個別最適な学びと協働的な学びの

一体的な充実の実現のために

児童生徒は一人一人個別の存在であり、一人一人の学びに適応した個別の指導が必要であるというのが「指導の個別化」の基本的な考え方であろう。さらに言えば、児童生徒は毎日変化していく。昨日行った教育方法が今日の児童生徒に通用するかどうかはわからない。であるから、指導の個別化を実現するためには、固定した環境ではなく多様な教育方法と学び方が実現できる多様で変更可能な環境が求められる。この多様性と変更可能性を実現するために SUGOI 部屋には次のような機能を持たせた。中心となるのはホワイトボードとして活用できる壁いっぱいのスクリーンである。ホワイトボードにすることで画像や映像を掲示しながらの板書を可能とし、教室空間をハイブリッド化させている。次は大きな画面

の掲示と小さく分割しての 8 つまでの画面の掲示の両立である。操作性の高いスイッチャーを整備し画面の切り替えをスムーズに何度も繰り返すことも可能としている。これにより一つの授業内で多様な教育方法を変更をしながら行うことができる。さらに床をタイルカーペットとし、机、椅子を子どもでも移動可能なものにする事で教室構成のスムーズな変更を可能にしている。机、椅子はスタッキングを可能なものにしてあるため机やイスを周辺に置き、中央に大きな空間を作ることも可能である。

上記のような特性は、スムーズなグループワークへの移行や、情報共有を同時に実現しており、協働的な学びの実現にも対応している。また、協働的な学びの実現において重要なのは一人一人が集中して何かを見られる環境と同時に、クラスの児童生徒が一齐に同じものを見る「共視」※1 の環境である。同じものを見ているという感覚の中で対話や思考の起点となる掲示物を見るという活動はとても重要であるが、それぞれの端末で見ていると上記のような一齐に同じものを見ているという感覚が生まれにくい。(実際に違うものを見ているかもしれない。) SUGOI 部屋ではホワイトボードに大きな画像や映像を映せるようになっているため、共視をすることが可能となっている。(※共視論 北山 修(著))

「個性化された学び」が実現した場合、児童生徒一人一人の多様な興味関心を起点とする多様な学びが多様なスケジュールで行われることになる。その学びを支えることを教員一人で行うのは難しい等の理由から外部の人材の参加が求められる。「SUGOI 部屋」では壁一面に外部人材が映し出せるようにすることで背景や人物の動き、表情までを児童生徒に伝えることを可能とし、外部人材の音声が教室全体に聞こえるようなスピーカーを設置することも含め、コミュニケーションの質を上げている。逆に、参加する外部人材が教室の状況を認識しやすくするために教室全体を映せる広角のカメラと教室全体の音を確実に拾う集音マイクを設置している。また、児童生徒が多様にインターネットを活用すると、同時に大容量のデータ転送が必要となるが、SUGOI 部屋は Wi-Fi6 の導入によりネットストレスのない教室となっている。

これは同時に、学校外部からしか参加できない児童生徒が、実際に教室にいるのに近い感覚で授業を受けることができる配信を可能にする機能でもある。これまで学校外部から参加する児童生徒は固定のカメラ 1 台で撮影されている授業の全体像を見続けなければならなかったが、カメラやマイクとスイッチャーを整備することでリアルに授業に参加しているのに近い感覚での授業参加が可能になるのである。



③ 教員養成、教育者研修における活用

また、このことは教員養成、教育者研修にも大きな効果を生み出すことができる。先導的な内容の授業がライブで配信される、編集可能な形で記録されていけば、教員養成大学の学生、現職教員が多様で豊富な授業を見ることができるようになる。公開研究会への外部からの参加や教員研修、教員養成における授業研究の機会を大きく増やすことにもつながっていく。これにより授業研究は大きく前進することになるだろう。

④ 新しいテクノロジーが導入可能な可変性

教室の再構築を考える際にもう一つ重要な視点がある。それはテクノロジー開発のスピードは高まるばかりだということである。今では想像もつかないテクノロジーが開発されるかもしれない。この変化に対応するために SUGOI 部屋では常に新たなテクノロジーを設置できるように ICT デバイスやネットワークを自在に実装できる空間構築ユニット「スマートインフィル」をベースとしている。これにより大きな費用や工事を必要とせず新しいテクノロジーを導入し続けることが可能になっている。

(2) 公立学校に実装するために

このような ICT を導入した教室を公立学校に広く普及するためにはどうすればいいだろうか。一つの方法は導入するテクノロジーをコモディティ化した使いや

すく、高費用でないものにするこゝである。高度な技能を求められると多様な教員がいる公立学校に普及していくのは難しくなる。多くの人々が活用しやすいように設計されているコモディティ化したテクノロジーは高度な技能を必要としない。この誰でも使えるテクノロジーということがポイントになる。また、高額な費用を使って最先端のテクノロジーを広く公立学校に普及していくのは現実的ではない。コモディティ化した技術を活用することにより高額な費用をかけずに ICT の導入が可能になる。

もう一つは既存の教室との共存である。全教室にすべてのテクノロジーをいれるのではなく、PC ルームを改装する等、学校に少なくとも一つは ICT 導入に特化した教室を設置し、ICT をフルに活用したい時に教員が活用できるような環境をつくるということである。これにより、ICT に特化した教室をつくることで教員が ICT を活用したいという雰囲気が出てくるため、授業での ICT 活用の促進においても大きな意味を持つ。

【提言 1 1】

GIGA スクール時代の教室の DX と言っても、最先端のテクノロジーをいれるのではなく、コモディティ化した使いやすい、あまり導入費用がかからない、本当に必要なテクノロジーを導入してはどうだろうか。

【提言 1 2】

全教室でなく、少なくとも各学校 1 教室だけでも ICT に特化した教室をつくっていったらどうだろうか。

【提言 1 3】

私たちはその一つのモデルとして、①多様な掲示が可能で、板書も可能な大きな掲示装置、②移動が簡単な机と椅子、③外部からも実際にいるのと遜色なく参加できる授業の配信ができる、④新しいテクノロジーを設置しやすいという特徴を持った SUGOI 部屋を開発しました。

【問い 9】

学校現場に必要なのは、全国的なビッグデータの分析による傾向の把握じゃなくて、目の前の子ども達一人一人の見取りに使える、子ども達一人一人の時系列、教科横断のビッグデータの分析なんじゃないか。

【問い 10】

テストの点だけじゃなくて、これからは記述だってデータとして扱って恣意的でない見取りをしていけるといいんじゃないか。

【問い 11】

子ども達の学びから生まれてくる成果は、一つの人類の「知」であり、その「知」はちゃんとアーカイブしていかないといけないんじゃないか。

「データ駆動型評価（見取り）」

1人1台端末の整備や教育の再構築により大量の学習データが生成されることになる。教育におけるデータ活用については、全国、県レベルのビッグデータの分析による全体的な傾向の把握、原則の理解と学習者の一人一人の時系列、教科横断の学習データの分析による個人の学びの評価の2つの側面がある。学校現場においてより重要なのは全国的な傾向や一般的な原則ではなく、目の前の学習者各人の学びを評価し、次の一手を考えていくことにある。個人の学習データから、何を見取り、何を予想していくか、それはどのようにすればできるのか、それが設定された問いである。本項ではこの問いに対しての提言を行いたい。

(1) 各クラスの学習データを統計的に解析して 評価の標準化を図る

クラス内、学年内のテストの点数、記述の評価等の数値を統計的に分析したところ、テストの点数と記述の点数の相関関係が低いことが分かった。これは、教

員が記述をテストとは別の基準で評価していることを表しており、意外ではあるが、その意味ではよい評価ができていくことになるのではないだろうか。同時にこの分析で、テストはできるけれども記述が得意でない児童生徒、テストは出来ないけれど記述は得意な児童生徒を特定することができる。それにより教員は特定できた児童生徒に向けた次の教育における一手を考えることができるようになる。

また、クラス毎の教員の評価を分析した際に、外れ値に注目し、外れ値となっている児童生徒を特定できれば、次の一手を考えやすくできるのと同時に、教員による評価に問題がないか評価していくことが可能になる。特定された児童生徒が外れ値になっている理由を明確に説明できない場合、評価が恣意的に行われている、もしくは、間違えているということが言えるからである。学校長などが各教員の評価全部を評価することは現実的ではないが、このように恣意的になっている、もしくは、間違えているかもしれない評価が特定できれば、校長等による「教員の評価」の評価はやりやすくなる。

(2) 教科を横断して、見方・考え方を評価する

知識・技能の獲得に関してはテストによる点数評価も一定程度可能であるが、見方・考え方や〇〇力と呼ばれるものをテストで評価することは難しく、記述等で評価していくことが多い。しかし、記述の評価についてはいくつかの課題がある。一つは、評価者の熟達度により評価にばらつきが出てしまうことである。若手の教員の中にはどう記述を評価しているのか暗中模索の状態で行っているということも多くあると思われる。このことと関連してではあるが、評価者の恣意的な判断がなされることが多いということも課題である。これについては熟達した教員程、自分の信念等により偏った記述の評価をしている可能性も考えられる。評価の観点を明確にしたうえで生成 AI を活用すれば、それぞれの観点における総評、点数評価、よりよくするためのアドバイス等の回答を得ることができる。この回答を活用すれば、教員による評価のばらつきを減少させることができるのではないだろうか。教員はただ記述の文章だけを見て評価をしている訳ではなく、授業における発言等の日常的な状態やこれまでの蓄積を鑑みながら評価をしており、生成 AI に評価が代替できるわけではないが、より客観的な評価として、教員による評価を支援することはできると考える。さらに進めれば、児童生徒自身が自分の記述に対しての生成 AI の評価を確認し、自分の状況を自己評価、記述の書き直し等を行うということも考えられる。自己評価の支援に生成 AI が活用できれば、より個別適応した学習の支援が可能になる。この場合も最終は教員が児童生徒と向き合っている評価は必ずすべきではあるし、生成 AI が人の思考にどのような影響を与えるのか定かではない現時点で、児童生徒の自己評価の支援に生成系

AI を活用することは慎重に検討したうえで進めるべきではある。

もう一つ、記述の評価における課題がある。それは、評価が教科毎に行われるということである。特に、中学校では、社会の記述は社会の教員だけが社会の観点から評価し、理科の記述は理科の教員だけが理科の観点から評価する。しかし、見方・考え方や○○力と呼ばれるものは、特定の教科の記述にだけ出現するものではなく、一人の児童生徒の全ての記述に出現してくるものである。一人の児童生徒の全ての教科における記述を一人の教員が評価することは現実的ではない。では、その部分を生成 AI にさせてみたらどうだろうか。生成 AI には時間的、体力的な制約はないので、全ての記述を評価することは可能である。これにより、各教科の教員では見取りきれない、その児童生徒に通底した傾向のようなものを評価することが可能になるのではないだろうか。さらに言えば、各教科の教員が設定した、各教科の評価の観点ではなく、そこでは出せていなかった新しい観点を生成 AI が提案してくる可能性もあるのではないかと考える。

教育・評価は人と人とのコミュニケーションである側面があり、完全に生成 AI に代替するという事ではないということを最後に付け加えておく。

【提言 1 4】

全国レベルの学習データの分析だけでなく、各教室における児童生徒一人一人の時系列、教科横断の学習データを分析して、児童生徒の学びの状況の見取りや予測をしていってはどうだろうか。

【提言 1 5】

教員の評価のばらつきを是正するために、各クラスの学習データ全般を統計的に分析し、特に外れ値に注目してはどうだろうか。

【提言 1 6】

児童生徒一人一人の個人としての非認知能力や見方・考え方等を見取るために、全教科の記述を生成系 AI に分析させて、傾向を読み取っていったらどうだろうか。

このシステムを活用して、恣意的になりがちで、難易度が高い、教員による記述の評価を支援し、ばらつきをなくしてはどうだろうか。

【問い11】

子ども達の学びから生まれてくる成果は、一つの人類の「知」であり、その「知」はちゃんとアーカイブしていかないといけないんじゃないか。

「子ども達の知をアーカイブしていく 学校図書館」

<提言の3つの柱>

1. コンテンツのデジタル化・デジタルアーカイブの促進
2. 学校図書館のネットワークの構築
3. 情報・コミュニティの拠点としての役割

(1) コンテンツのデジタル化・ デジタルアーカイブの促進

これからの学校図書館は、単に読書活動の場を提供するだけでなく、児童生徒たちの主体的・対話的で深い学びを支えるための基盤としての役割が求められている。令和3年度からはじまった GIGA スクール構想により、一人一台の端末を活用できる環境が整った。この環境を生かし、学校図書館においては、実物としての本だけでなく、映像、音声、デジタルデータなどのデジタルコンテンツを充実し、あわせて、デジタルアーカイブを促進することが急務である。

デジタル情報は、多様な形式で提供されるため、映像や音声、VR や AR の技術を活用して、児童生徒一人一人の特性や学習進度、学習到達度等に応じて自己学習することができる環境が整う可能性があり、個別最適化された学びの実現を目指す上でも有効な学びの場となり得る。また、児童生徒一人一人が個の興味関心に応じた内容を自分のペースで学ぶことができる場ができるだけでなく、それぞれが持ちよった情報を共同で作成・編集等を行う活動や、多様な意見を共有しつつ合意形成を図る活動など、「協働的な学び」にも発展させることができる。図書館が従来扱ってきた紙の図書に加えて、今後、電子書籍や多種多様なデジタルの情報を収集・提供することが必要になるだろう。

電子書籍などの導入に加えて、膨大な紙の書籍や文書をデジタル化し、デジタルアーカイブされたコンテンツが使用可能になれば、児童生徒たちは、容易に検索・閲覧することができ、授業における様々な学習場面で情報を効率的に活用することが可能になる。児童生徒たちが好きな書籍や情報を検索しやすくなるということは、学習意欲や知識の習得が促進されることにも繋がる。

さらに、デジタルアーカイブの対象を児童生徒の作品・成果物まで広げることが可能になれば、児童生徒たちが、過去や遠隔地の児童生徒の作品・成果物を比較・参考することができるようになる。それは、さらなる深い学びへ誘う「知の循環」を学校図書館が担っていく可能性を秘めている。

また、児童生徒の学びのためだけでなく、教員のための指導資料や指導案、文献などもデジタルアーカイブし、大学や教育委員会・出版社などとネットワークで繋がることできれば、教員の授業準備や教材研究を効率化することで教員の働き方改革にもつながる。学校図書館に、このような機能を持たせることが、未来の学校図書館のあるべき姿ではないだろうか。

(2) 学校図書館のネットワークの構築

現在、東京学芸大学の図書館と附属学校の学校図書室との学習環境の向上を図るため、デジタルプラットフォームの整備などを進め、図書におけるネットワーク化に取り組んでいる。ネットワーク上には有用な情報資源が数多く存在しており、それらをうまく繋ぎあわせて学習に資するナビゲーションを行うことが未来の学校図書館の機能の一つとなる。公立学校においても、地区の学校図書館や大学の図書館とネットワークで繋がることが可能になれば、格段に閲覧するコンテンツが増えるだけでなく、物理的なスペースの問題を解決し、図書の廃棄・更新などにおいても学校ごとの格差なく、充実させることができる。また、学校司書同士もネットワークで繋がるため、膨大な書籍の整理や保存に費やす時間の削減や、コンテンツの管理や貸出業務を効率的に行うことができ、負担が軽減される。その分、本来司書としての大きな役割である、児童生徒たちの学びに必要なと思われる本・資料の選定や、情報検索の補助・相談をしたり、読書活動を促進する活動などの学びのサポートに注力したりすることができる。

(3) 情報・コミュニティの拠点としての役割

学校図書館は、今まで「子供たちの読書教育の場」という読書センターとしての役割が強かったが、未来の学校図書館は、単なる「読書の場、資料を閲覧する場」だけではなく、コミュニティの拠点としての役割が期待されている。

例えば、地域住民や中学生が小学校低学年の児童に読み聞かせを行う活動など、学校や地域のさまざまなイベントや活動の場として、そして交流の場として、児童生徒や地域住民が参画するコミュニティ拠点となり得る。そのためには、上記の「デジタルアーカイブの促進」「学校図書館のネットワークの構築」に加え、デジタルアーカイブを促進し蔵書を整理統合することで生まれたスペースをコミュニティのためのスペースに移行していくことや、インタラクティブな技術を利用したコミュニケーションツールを提供する必要がある。

以上、未来の学校図書館について3つの柱で提言したが、同時並行して情報リテラシー教育を推進する場としての役割を果たすことも忘れてはならない。提言した3つの柱が進めば進むほど、学校図書館は児童生徒たちが現実的・効果的に情報リテラシーを身につける環境になり得る。

個人情報保護や著作権・知的財産権に対する基本的な理解と共に、児童生徒たちが「玉石混淆の情報源から信頼できるものを見分ける力」、「自分自身で情報を分析し評価する力」を身につけられるよう、学齢に応じた情報リテラシー教育のカリキュラム化を整備する必要性についても付記しておきたい。

【提言17】

学校図書館を、本の貸し出し・読書をする場所というだけでなく、児童生徒が「知」（情報・知識）を獲得し、「知」を創り出す、そして、その創り出した「知」（学びの成果物）をアーカイブし、新たな「知」として提供するという「知の循環」の拠点としていってはどうだろうか。

【問い 12】

「教育の本質を見失う」、テクノロジーファーストのテクノロジー導入は否定されることが多いけど、思いっきりテクノロジーファーストで試してみたら、何か面白い、もしくは、価値のある教育がうまれてくるんじゃないか。

(1) 先端技術の導入 (VR/AR + 学校のスタジオ化)

GIGA スクール構想等のもと、一人一台端末環境の整備が進み、学校教育においてもタブレットや ICT 等を活用した新たな学習方法が広がっているが、VR/AR、メタバースや生成 AI 等の新たな技術を活用することで、これまでには実現できなかった機会をつくることのできる可能性がある。たとえば、本実践においても、足を骨折した生徒が Switch Sports で一緒にバレーボールを行う、AR アプリで同じ日・時間における東京と沖縄での太陽の位置とかけのでき方の違いを比べるなど、今までにはない機会を実現することができた。さらには、メタバース空間・AR・デジタルアーカイブ等の技術を活用することで、学校全体を、時空を超えたスタジオ化できるのではないかというような構想も検討が行われている。

一方で、新たな技術の学校教育への導入においては、ともすると、それらの技術にともなう懸念点や問題点に目がいってしまい、是非の二項対立の構図で議論されてしまうことが多い。もちろん、新たな技術の持つリスクへの配慮やリスクを避ける検討は必要だが、その上で、新たな技術がもたらす可能性、特に、児童生徒の学びの方法や機会に関する可能性に着目し、より建設的な議論や検討を行うことを提案したい。

なお、先端技術というと自分には縁がない、あるいは技術的なことは苦手、無理と感じてしまう方も多いと思うが、そのような方にこそ、ぜひ先端技術の活用にチャレンジいただきたい。本プロジェクトで連携している企業からも、「仕様書なんていりません。手描きのイラスト一枚で大丈夫。技術的なことは任せてください」という力強いコメントもいただいたので安心していただきたい。

【提言18】

テクノロジーの使い方に注意は必要だが、既存の価値観とテクノロジーの善悪を結びつけるのではなく、テクノロジーがもたらす思わぬ価値や可能性に目を向け、思い切りテクノロジーファーストで活用してみてもどうか。

全体

【問い 1】

学校の持つ問題や課題は全国津々浦々、個別のもので、標準化された、外部からのソリューションはあまり役に立たないんじゃないか。

【問い 2】

ただ一つの理想の学校、この学校が学校というもののゴールですなんて学校、ありますか？学校は変え続けていかないといけないんじゃないか、しかも、町全体で変え続けていけたら、それはそれで、個人と社会の Well-being の実現の一つの形なんじゃないか。

「全国共通の理想の学校？」

「未来の学校みんなで創ろう。PROJECT」を進めながら、私が痛切に感じたのは、参加してくれている皆さんの熱意と情熱とアウトプットの質の高さ、そして、全国にたくさんの好事例が創られ続けているということ。何か劇的には変化しないかもしれないが、これを続けていければ、問題ないのではないか？という感覚を持っている。未来の学校みんなで創ろう。PROJECT は多様なテーマで多様な成果を出しているが、私としての一番の成果は「未来の学校みんなで創ろう PROJECT」自体であり、これを継続していくことだと考えている。

未来の学校像を描くということは本当に必要なのか？全国共通の一つの理想の学校像なんてあるのか？それが設定された問いである。

「共通のソリューションの普及？」

これまで、学校教育の変革は、好事例を集め、それを分析し、法則化し、標準化して、ソリューションをつくりあげて、それを全国に提供、普及していくというやり方をしてきたのではないだろうか。しかし、個別最適化、各地域らしい教

育ということを考えた時、このやり方は通用するだろうか。各学校には毎年、児童生徒の数だけ個別の「人」が入学してくる。各学校が属する地域には地域の数だけ歴史があり、毎年、歴史が創られていく。個別最適化していくためには、出来る限り、共通部分を小さくし、個別の部分を増やしていく必要があるのではないだろうか。しかし、共通部分を小さくすれば、全国で公平に教育が行われるという大原則が揺らぐ可能性がある。では、どうすればいいか。

抽象的な方向性でしかないが、以下のように提言をしたいと思う。一つは、学習指導要領等の標準化したものは教育内容に出来る限り絞り込み、教育方法においてはもっとシンプルにする。二つ目は、学習指導要領を教育内容に絞り込み、その代わりに全国の好事例をデータベース化し共有していく。三つ目は、文部科学省や大学や企業を全国の学校からの相談対応機能と学校と学校をつないで共創していくためのコーディネート機能として位置づけ、各地域の個別の学校変革に伴走していきながら、さらに、好事例を収集し、全国に共有していく。細部に関しては詳細に検討が必要ではあるが、公平な教育と個別最適化の両方を実現していく方向性の一つであると考えている。

【提言 19】

教育方法の標準化と個別最適化って、普通に考えて矛盾してないだろうか。教育内容は標準化しつつ、教育方法はできる限り標準化せず、他地域の好事例に刺激を受けながら、現場の課題を各地域で、みんなで考えて、解決していく、文部科学省や大学が相談機能、コーディネート機能を担っていくというように仕組みを変えていったらどうだろうか。

「完成しない学校」

学校には毎年新しい児童生徒が入学してくるし、教員は異動があるため入れ替わっていく。学校の構成員も学校を取り巻く環境も、常に変わり続けている。

例えば、学校を建てかえる時、教育委員会、学校教員、児童生徒、地域住民みんな対話し、議論をして新しい学校を創ったとしても、その次の年には、新しい先生と新しい児童生徒がやってくる。彼らにとってはその新しい学校は、自分が一緒に創ったものではなく、与えられた環境でしかないということになる。こ

の与えられた環境が彼等にはフィットしなかったとしても、こういうものだと認識し、その枠から出ようとしない。これは正にシステムに縛られるということである。このことは「祭り」に似ている面がある。祭りの起こりは多々あるにしても、基本的には当時の人たちが考え、形にしていたものである。しかし、一度、祭りが定着するとそれは伝統として守られるべきものとなり、変更不可能なものだと認識され、何も考えることなく同じことを繰り返すことになる。「たのしむ」という本来の意味は失われていく。祭りを面白くして、若者が参加したくなるようにするには、伝統を守りつつ、革新を続けていくことが重要なのではないだろうか。

学校についても同じことが言える。再び、やや概念的な話になってしまうが、教育においても、環境においても常に変更できる余地を残し続ける、「可変性」を大事にするということを提言したい。常に新しい人を受け入れながら、みんなで学校を創り続けていく。

「学校を完成させない」ということが重要なのではないだろうか。

【提言 20】

毎年、新しい先生と新しい児童生徒が入ってくるのだから、子ども達も含め、地域のみんな一人一人が「どんな学校だったらいいかなあ」と考え続け、対話し続け、それをちょっとずつでも実現していく、そのような「みんなで学校を創り続けている」ということ、「完成しない学校」が理想なのではないだろうか。

5.

「未来の学校 みんなで創ろう。Project」 からの 20 の提言

誰一人取り残さない

【提言 1】

子ども達が「私はなんで学ぶのか」を対話を通してしっかりと考え、納得解に辿り着く機会をつくったらどうだろうか。

【提言 2】

学びが自己目的化する、とにかく面白くて夢中になるという視点から教育を捉え直してみてもうどうだろうか。

【提言 3】

「何がわからないか」ではなく、「どうしてわからないか」を、学習者の学び方、学びへのアプローチに注目して、観察と対話で解きほぐしていったらどうだろうか。

【提言 4】

これからの未来の学校教育においては、「必要だから学ぶ」から「楽しいから学ぶ」へ学ぶモチベーションの転換を図り、学びを「自分事化」できるゲーミフィケーションの考えを生かした学びの場を増やしていくべきではないだろうか。

【提言 5】

教育は、子ども達の未来のために理想を描いて、そこに近づけるといいう営みになりがちであるが、もう少し、子ども達の「今」に注目してもいいのではないだろうか。学校をもう一度、子ども達の「今=居心地」という視点で考え直してみてもうどうだろうか。

主体的な学び／学校を開く

【提言 6】

「STEAM 教育ファシリテーター認証制度」を開発、実装させ、社会人の研修の一環として STEAM 教育のファシリテートする仕組みをつくり、異次元の人数のファシリテーターの学校教育への参加を促進してはどうだろうか。

【提言 7】

地域の人や他学年の保護者など、教員でも保護者でもない多様なサードパーソンの視点で授業を見取することで、生徒1人1人に対して捉えられるシーンの数を飛躍的に増加させ、より「個」に注目できる体制づくりはどうだろうか。

【提言 8】

VUCA 時代。従来からの「職業調べ」ではなく、変化を前提としたキャリア教育を考えたい。働く人たちの多彩な言葉や考えに触れる「価値観調べ」に重点をおき、その中で自分自身の価値観を見つめていくアプローチはどうだろうか。

【提言 9】

私たちはコミュニケーションを取ることによって世界を創造しているのだから、社会に開かれた教育課程の実現として、学校内の空間を社会に開いていくことで新しい価値をつくることもできるのではないだろうか。

【提言 10】

子どもだけでなく、大人も含めた地域全体が学びの場として学校を共有し、学校のハイカラ化を進め、地域ならではの主体的な学びを実現していく SHARE SCHOOL 構想を進めていってはどうだろうか。

学校 DX

【提言 1 1】

GIGA スクール時代の教室の DX と言っても、最先端のテクノロジーをいれるのではなく、コモディティ化した使いやすい、あまり導入費用がかからない、本当に必要なテクノロジーを導入してはどうだろうか。

【提言 1 2】

全教室でなく、少なくとも各学校 1 教室だけでも ICT に特化した教室をつくっていったらどうだろうか。

【提言 1 3】

私たちはその一つのモデルとして、①多様な掲示が可能で、板書も可能な大きな掲示装置、②移動が簡単な机と椅子、③外部からも実際にいるのと遜色なく参加できる授業の配信ができる、④新しいテクノロジーを設置しやすいという特徴を持った SUGOI 部屋を開発しました。

【提言 1 4】

全国レベルの学習データの分析だけでなく、各教室における児童生徒一人一人の時系列、教科横断の学習データを分析して、児童生徒の学びの状況の見取りや予測をしていってはどうだろうか。

【提言 1 5】

教員の評価のばらつきを是正するために、各クラスの学習データ全般を統計的に分析し、特に外れ値に注目してはどうだろうか。

【提言 16】

児童生徒一人一人の個人としての非認知能力や見方・考え方等を見取るために、全教科の記述を生成系 AI に分析させて、傾向を読み取っていったらどうだろうか。

このシステムを活用して、恣意的になりがちで、難易度が高い、教員による記述の評価を支援し、ばらつきをなくしてはどうだろうか。

【提言 17】

学校図書館を、本の貸し出し・読書をする場所というだけでなく、児童生徒が「知」（情報・知識）を獲得し、「知」を創り出す、そして、その創り出した「知」（学びの成果物）をアーカイブし、新たな「知」として提供するという「知の循環」の拠点としてってはどうか。

【提言 18】

テクノロジーの使い方に注意は必要だが、既存の価値観とテクノロジーの善悪を結びつけるのではなく、テクノロジーがもたらす思わぬ価値や可能性に目を向け、思い切りテクノロジーファーストで活用してみてもどうか。

全体

【提言19】

教育方法の標準化と個別最適化って、普通に考えて矛盾してないだろうか。教育内容は標準化しつつ、教育方法はできる限り標準化せず、他地域の好事例に刺激を受けながら、現場の課題を各地域で、みんなで考えて、解決していく、文部科学省や大学が相談機能、コーディネート機能を担っていくというように仕組みを変えていったらどうだろうか。

【提言20】

毎年、新しい先生と新しい児童生徒が入ってくるのだから、子ども達も含め、地域のみんな一人一人が「どんな学校だったらいいかなあ」と考え続け、対話し続け、それをちょっとずつでも実現していく、そのような「みんなで学校を創り続けている」ということ、「完成しない学校」が理想なのではないだろうか。

6.
これからの
「未来の学校 みんなで創ろう。Project」
について

「で、どんな学校にしたいの？」

「全体像が見えないんだよねえ。」

本プロジェクトについてよく言われることである。学校とは一つの社会のシステムであり、小さな社会といってもいいものである。多様な理想や課題が複雑に絡み合い、そう簡単には変革できない。思い通りに変えていけるものでもない。今回の提言も全体像を描けているかと言えば、それぞれに価値のある提言ではあると思うが、それぞれ一つ一つでは学校というものを変革していけるというものでもない。中には矛盾しているものもあるかもしれない。

「それでいいんじゃないか。」

1 期目の本プロジェクトを終え、提言をまとめていて私が強く感じたことである。「全ての人々が幸せに生きていけるように」という大きなヴィジョンさえ共有しておけば、後は、全体の理想像を描くよりも、一人一人の子ども達と対面し、目の前の問題、課題に取り組んでいくことを繰り返す。その問題解決、課題解決の総体が全体像となってあらわれてくる。それでいいのではないかと思う。むしろ、この問題解決と課題解決のプロセスの中にこそ、大人も子どもも関係のない学びがあるのではないだろうか。

「このプロジェクトの期間は？」

これもよく聞かれることである。

「終える気はありません。」

それが私の答えだ。ネバーエンディングなプロセスが「未来の学校みんなで創ろう。PROJECT」そのものだと考えている。

「この指とまれ！」

遊びはこんな言葉から始まる。「未来の学校みんなで創ろう PROJECT」もこの言葉から始めた。繰り返しになるが、このプロジェクトが大切にしているのは、「みんなで」と「好きに、挑む。」である。多様な人が「好きに、挑む。」ために、みんなに、「この指とまれ！」と呼びかけ、自分の目の前にある「好き」に挑んでいく。対話することで、色々な「好き」が絡まり合い、生態系のように全体が変化しつつ、継続していく。

もしちょっとでもこの提言書の中にあなたの「好き」が見つかったら、もしくは、ちょっとでも、このプロジェクトを面白そうだなと感じたなら、

「是非、指にとまってください！」

みなさんからのお問い合わせ、お待ちしております！

執筆者

提言 1：金子嘉宏	提言 2：金子嘉宏	提言 3：金子嘉宏
提言 4：彦坂秀樹	提言 5：荻上健太郎	提言 6：金子嘉宏
提言 7：赤土豪一	提言 8：赤土豪一	提言 9：久井裕美
提言 10：金子嘉宏	提言 11：金子嘉宏	提言 12：金子嘉宏
提言 13：金子嘉宏	提言 14：金子嘉宏	提言 15：金子嘉宏
提言 16：金子嘉宏	提言 17：彦坂秀樹	提言 18：荻上健太郎
提言 19：金子嘉宏	提言 20：金子嘉宏	

未来の学校みんなで創ろう。PROJECT 事務局メンバープロフィール

梅山孝則

東京学芸大学教育インキュベーションセンター専門研究員(兼附属竹早中学校非常勤講師)。専門分野はキャリア教育学。群馬県公立学校教員、文部科学省国立教育政策研究所学力調査専門職などを経て、今年度より現職。実際の学校現場の授業実践に参画しながら「未来の学校みんなで創ろう。PROJECT」の事務局運営に携わっている。

荻上健太郎

東京学芸大学教育インキュベーションセンター准教授。専門分野は教育支援協働学 OECD 日本共同研究プロジェクトリーダーを兼任。「Explayground」や「未来の学校みんなで創ろう。PROJECT」など、教育領域における産官学連携促進のためのプラットフォーム構築、オープンイノベーションによる先導的なプロジェクトの事業開発やコーディネートに事務局として携わる。また、大学公式ウェブマガジン「edumotto」の編集委員長として大学のブランディングや人材育成にも取り組んでいる。

金子嘉宏

東京学芸大学教育インキュベーションセンター長 教授。専門分野は社会心理学、教育支援協働学。一般社団法人東京学芸大 Explayground 推進機構事務局長、一般社団法人 STEAM Japan 理事、一般社団法人教育支援人材認証協会理事、NPO 法人東京学芸大こども未来研究所理事、日本教育支援協働学会理事を兼任。こども、教育関連の企業に勤めながら、「遊び」についての産学共同研究を数多く実施。現職にて、新しい学びの場の創造プロジェクト「Explayground」、学校の変革プロジェクト「未来の学校みんなで創ろう。PROJECT」等の公教育のシステム変革の実践事業や STEAM 教育の推進等に取り組んでいる。

赤土豪一

株式会社リクルートにて、キャリア教育専門誌「キャリアガイダンス」編集長、ならびに教育に関わる Research and Development 部門を担当。2022 年より、東京学芸大学教育インキュベーションセンター客員准教授。本 PROJECT においては、探究学習・キャリア教育に対する、サードパーソンに関わりについての研究を推進。

彦坂秀樹

文京区、板橋区の公立学校教員を経て、2020 年まで東京学芸大学附属竹早小学校副校長、同附属竹早園舎副園長(兼任)。日本教育大学協会小学校部門長、全国国立大学附属学校連盟副校長会小学校部会長等を歴任。現在は、東京学芸大学教育インキュベーションセンター特命教授、東京学芸大学附属竹早小学校非常勤講師(兼任)。教員養成としての学校教育研究の立場から「未来の学校みんなで創ろう。プロジェクト」に関わっている。

久井裕美

東京学芸大学教育インキュベーションセンター共同研究員。2020 年より未来の学校みんなで創ろう。PROJECT 事務局に参加し、現在は社会との共創分科会チームにてコミュニティ開発の研究に関わっている。公共政策修士(専門職)。

ご感想をご記入ください

★ご所属／お名前

★未来の学校 みんなで創ろう。Project からの
20 の提言を読んで考えたことを聞かせてください。

★あなたの未来の学校についての
思いを聞かせてください。

ご記入ありがとうございました！