

研究主題

「学びを自分でデザインする子ども」を育む教育課程の創造
～Laboratory, Home, Class における学習環境デザイン～

〈文部科学省研究開発学校指定 令和元年度～令和5年度〉

1 研究開発の概要

(1) 研究開発の経緯

本校では、学習者を主体とした教育を長年行ってきた。教科学習では子どもの思いや願いから問いを学級で共有し、単元を構成してきた。ときに特定の単元を重点化し、探究的に扱ってきた。総合的な学習の時間にあたる領域でも、社会から要請される学ぶべき内容（例えば環境教育や国際教育、社会の情報化など）や定番化した教材を扱うのではなく、学級における子どもたちの思いや願いをもとに、そこに教師も関わり学びをつくってきた。生活面や特別活動にあたる領域も、生活実践活動として、子どもたちによる自治ができるようにしてきた。これらの取り組みは、自己肯定感を高め主体的に学ぶことや教科内容の表層的な理解にとどまらず、深い学びを起こすことなどに効果があったと考える。

しかし、課題もあった。教科においても総合においても、学級単位で問いを共有し、探究することは簡単なことではない。対話を通して相互に理解し、共感・共有を図ることに価値はあるが、そもそも個の価値観、興味・関心の対象は異なり、限界がある。自分にとっては、それほど重要にも思えないことが学級の探究テーマとして設定される可能性がある。学級内の同じ年齢の子どもであっても、学びの進度はばらつきがある。自分のペースに合わせて探究することを一人一人に保証できない可能性もある。また、学級内での思いや願いを重視することや自分達で生活を自治することにより、学級同士での利害の不一致や学校全体からすると狭い範囲での最適化を起こしてしまう可能性もある。これらの課題はときに顕在化し、乗り越えようとさらなる対話が繰り返され生産的に解決すること、個に応じて支えることで対応してきたが、顕在化していないものもあるだろうし、対話が成立しないこと、個に応じきれないものもあった。

学校組織、教職員個人が努力を重ね、教育力を伸ばすことで解決に向かおうとすることは行なってきたし（研鑽が十分でないという指摘は免れない）、重要なことであるが、学習者主体である学校の在り方についてシステム面からも新しい可能性を探るために研究開発を行うこととした。学習者主体である教育の実現を目指すこと、努力だけでなくシステム面で教育の刷新が必要なことは本校だけでなく広く公立学校にも関係があると考えている。

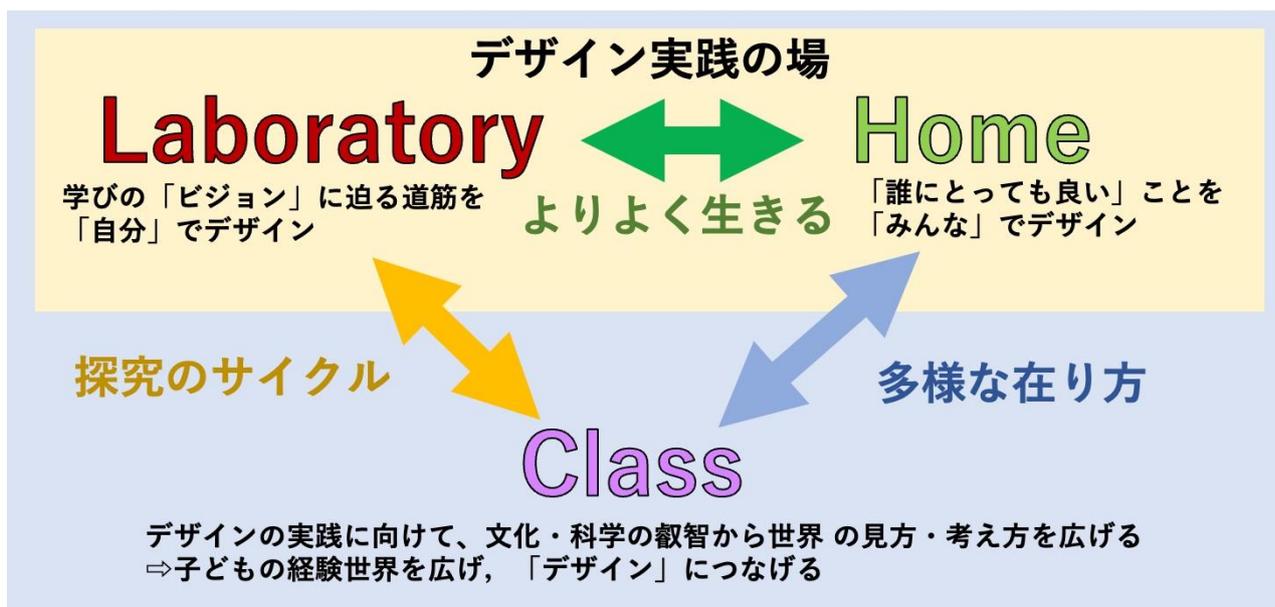
初年度である令和元年度の研究課題は、【未来社会を創造的に生きる「学びを自分でデザインする子」を育成する、個に基づく「じぶん de ラボ」と、教科・学年を超えた協働的探究の「みんな de ラボ」の双方で駆動する教育課程及び学習環境デザインの研究開発】とした。このときは、コロナ禍や生成 AI による社会の混乱以前であるが、先行き不透明な社会を生き抜くことや未知の問題にも対応できること自体は、以前から教育に求められており、それに応えようと研究課題を設定した。上述した課題に対応するように、子ども一人一人の価値観、興味・関心、学びの進度に合わせた探究的な学びができる「じぶん de ラボ」、個の最適化だけでなく、協働的な学びを行う「みんな de ラボ」を設定

した。教科学習がその基盤になると考え、従来の教科を改めて見直し本質的に重要なことは何か考えた。先行して「じぶん de ラボ」を実施した学級からラボの在り方を考えた。

令和2年度は、新型コロナウイルスへの対応のため、研究開発制度は名目指定、1年間の延長となり、令和5年度が最終年次となった。先行実施したラボから、「じぶん de ラボ」と「みんな de ラボ」の区分けは、子どもの学びのデザインを妨げると考え、分けないこととした。休校による授業時数減少の影響で、ラボよりも教科学習の時間を優先せざる得なかったこと、感染対策により異年齢で交流できないことがあったが、可能な範囲でラボの時間を設けた。その成果により、ラボや学びをデザインすることについて、知見が集まったが、「みんな de ラボ」に期待していた機能が失われたことが課題となった。

令和3年度は、学びを自分でデザインすることを「学びが自分（たち）のものであると自覚し、学びの目標、道筋、表現方法を思考し選択している状態」と定めた。それに沿い、じぶん de ラボ」と「みんな de ラボ」の区分けをなくし、個の学びのデザイン実践をする領域を Laboratory、異年齢集団における生活のデザイン実践の領域を Home、文化・科学の叡智から資質・能力を身につけ見方・考え方を拡張し、Laboratory と Home の両デザイン実践をよりよいものにする領域を Class とした。引き続き Laboratory を実施し、その評価について検討を重ねた。Home、Class については、理念や具体的な設えについて検討した。

令和4年度は、研究課題を【未来を創造的に生きる「学びを自分でデザインする子」を育成する、Laboratory・Home・Class の3領域で学ぶ教育課程及び学習環境デザインの研究開発】とした。Laboratoryに加え、Home、Class を実施した。生活時程、行事、校内での移動、関わる教員の数、通知表の廃止とテスト、面談の実施など学校システムが大きく変わった。Home、Class は実装してみて気が付くことが多く、その都度、教職員の共通理解を図り、軌道修正を行なった。新システムの影響による成果と課題を検討した。



令和5年度は、最終年度である。研究課題は前年度から継続している。学びを自分でデザインできるように前年度の成果と課題を活かすようにした。

(2) 研究開発の内容

子どもが学んだことを自由自在に活かし、よりよい学びを起こす、延いて充実した人生を送ることを実現するために学びの意義を感じられること、学びにおいて自己効力感をもつことを図った教育課程を計画し指導を行う。

それぞれの領域の詳細は、各章に載せる。

Class (教科学習) では、教科、学年、単元と分けられた学習を行うが、子ども自身が分けられた枠に囚われることなく見方・考え方や資質・能力を発揮することを促す。そのために、6年間の学習を内容面・技能面でのつながりを全教員で検討し、教科横断的・学年縦断的に組織することで、ある場面での学びが他の場面に関連させやすいカリキュラムを作成する。Laboratory でのデザイン実践に資するように、各 Laboratory 担当から Class で学ぶ内容や身につけて欲しいスキルについて要望を出すこと、各 Laboratory の目指す価値や内容を全教職員が理解し、各 Class 担当は各 Laboratory にしするためにできることを考え明示することを行う。

単元の指導計画を作成する際には、個人が考えをもつ段階、他者と対話をして考えを深化・拡張させる段階、学びを振り返り学び方自体をメタに捉える段階を設け、これを全学年・全教科において行う。ただし、知識・技能の習得が主となる単元もあり、この限りではない。指導方法では、上述した計画を実施するために一人一人が考えをもてる発問や教材、対話の必然性のある学習課題の設定、振り返りではタブレット端末で MetaMoji 社「ClassRoom」を用いてポートフォリオを作成し、経年的にも活用できるようにする。

Laboratory は、デザイン実践の場である。学びをデザインするとは、「学びが自分(たち)のものであると自覚し、学びの目標、道筋、表現方法を思考し選択している」としているため、学習内容は予め決めていない。Laboratory での探究内容が次の Laboratory のきっかけになることもあるし、Class での学習内容の深化・拡張が Laboratory の種になることもある。外部から見て、ある基準に到達する学びではなく、子ども自身が学びをデザインしている状態を保ち続ける環境を Laboratory として教育課程に置く。しかし、子どもの選択すべてが Laboratory として成立するわけではなく、Class において育ったであろう教科固有の資質・能力、働かせた見方・考え方の発揮、もしくは汎用的なスキルや態度・価値の発揮を各 Laboratory 担当教員が期待できなければ活動は成立しない。汎用的なスキル、態度・価値については、東京学芸大学が「OECD との共同による次世代対応型指導モデルの研究開発」プロジェクト(2015 から 2017)において作成した尺度項目を用いる。Laboratory の担当者は、期待したスキル・態度・価値が発揮できるよう子どもを支える。

Home もデザイン実践の場である。Home は 1～6 年生からなる異年齢集団である。小学校における学び集団の成員の多様性を高めることにより、異質な他者を顕在化させる。その集団で何らかの意思決定をする際に、公正さを保とうとすると、年齢や能力、性別などの成員間の差異を考慮しなければならない。Home では生活をデザインするが、Laboratory での学習者個人が主体となるデザインと異なり、公共における自身の在り方に目を向けることが主となる。これは Home 内のことだけでなく、校内の Home 同士は同じ空間で生活を共にする関係であるため、Home 間においても公正さ、公共性を念頭に生活デザインを行う。延いては、学校外の他のあらゆる集団との関係においても公正さ、公共性を考え意思決定や社会をデザインすることを期待している。生活デザインの機会を設けるために、日常的に Home で食事や清掃、遊びを行う。また、入学や卒業の時期に儀式的行事をつくることや宿泊行事

などをカリキュラムとして設定する。Home 担当教員は子どもの生活デザインを見守りながら、公正さ、公共性が保てるように支援する。

3領域の関係は前頁の図に示す。Laboratory と Home はデザイン実践の場であるが、先述したように Laboratory においては、個が主体となり、Home では他者との関係性を軸として自己の在り方をデザインする。これは、将来的な個としての幸福追求と社会の維持・発展への参画への期待にも対応する。Class において習得した見方・考え方、資質・能力を自在に使いこなすことが Laboratory での探究を支えること、Laboratory での学びの経験により Class の学習内容である文化・科学の叡智に必要な性や意義を感じることを図る。また、Class で一人一人が多様に考え対話を通して考えを深化・拡張させることが、Home において異質な他者を受容すること、Home での他者との関係性を軸としたデザインの経験が Class における異なる考えの受容や対話を支えることを図る。

	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
8:20~9:00	Home	Home	Class	Home	Home
10分					
9:10~9:50	Class	Class	Class	Class	Class
10:00~10:40	Class	Class	Class	Class	Class
10:40~11:00					
11:00~11:40	Class	Class	Class	Class	Class
11:50~12:30	Class	Class	Class	Class	Class
12:30~13:50	Home	Home	Classで弁当	Home	Home
14:00~14:40	Class(2~6年)	Laboratory		Class(3~6年)	Laboratory
14:50~15:30	子ども会議	Laboratory		Class(3~6年)	Laboratory
最終下校	14時45分	15時35分	13時15分	15時35分	15時35分

上図は、週時程である。子どもは、Home 教室へ登校し朝の活動を行う。その後、Class 教室へ移動し教科学習を行う。教科ごとに教室が違うため毎時間、教室移動を行う。昼は Home にもどり、昼食をとり、Home の活動をする。火曜日と金曜日の5・6校時は基本的に3～6年生は Laboratory の時間になる。

Home では、上述したように異年齢集団でよりよい生活を目指し、デザインする。掃除や給食などの当番、係活動、遊びや行事の在り方などが、Home 領域の対象になるが、それらを検討する際には右の4点について考慮するように年度当初に子どもたちには伝えている。端的には、自分と同じ

Homeで大事にする考え

<p>1</p> <p>年れいや性別などをこえて、みんなであつていく</p>	<p>2</p> <p>「自分にとってよいこと」が「他人にとってよいこと」であるか話し合っ決めて</p>	<p>3</p> <p>自分と自分以外のすべての人のことを考える</p>	<p>4</p> <p>約束は、よりよいものに向けて新しくしていくことができる</p>
--	--	--------------------------------------	---

ような判断を誰が行っても良いだろうか、他の Home が同じようなことをしても良いだろうかという視点で常に振り返ることになる。月曜日の6校時には Home 代表者会議がある。Home 内だけで完結するのではなく、他 Home に情報を開示し自分達の小さな社会が透過性をもっているか確認する。各種行事の内容や進捗の確認もここでされる。