

# 通信制高等学校における 課題とこれからの学び

森田 裕介

早稲田大学人間科学学術院 教授

# 通信制高校の現状と課題

## 1. 通信制高校を取り巻く現状

### 制度設立時からの時代的变化

- 勤労学生の減少と不登校経験者の割合増加（狭域通信制48.6%、広域通信制66.7%）
- 卒業後の進路の多様さ（大学進学17.6%、専修学校23.3%、就職23.1%）
- 通学コースを利用する生徒数の増加（学校法人立の約7割が週5日登校）
- サテライト施設（面接指導・添削指導を行う施設）の生徒数が大都市に集中

## 2. 通信制高校における課題

### 学習方法

- 生徒が自宅等で個別に自学自習することを前提とした制度設計の再構築
- スタートラインも目指すゴールも異なる生徒への画一的な指導からの脱却
- 「面接指導」と「添削指導」を補う「多様なメディア」の活用

### 学びの質保証

- 設置認可や指導監督等の事務を執行する所轄庁職員の人的不足
- 技能教育のための施設やサテライト施設における教育水準の確保

# これからの通信制高校に求められること

## 1. すべての子どもたちの可能性を引き出す個別最適な学びと協働的な学びの実現

- 学習履歴データを活用した「学び直し」のための学習内容の個別最適化
- **EdTech**を活用したオンラインでの形成的評価（ラーニングアナリティクス）
- 生体情報計測による健康状態や学習状況の遠隔モニタリングの導入
- 「多様なメディア」を用いた学びにおける視聴行動履歴の収集と適切な指導
- 実社会の課題解決や創造的活動を目指す探究学習の導入（**STEAM**教育）
- オンライン学習や**VR**学習による安全安心な居場所からの学習機会の保障の実現

## 2. 学習支援体制と質保証

### 多様な生徒への対応

- スクールカウンセラーの設置による不登校生徒等への対応及び対応施設の配置
- 才能教育や**2E**教育（ギフテッド）を視野に入れた専門家との連携

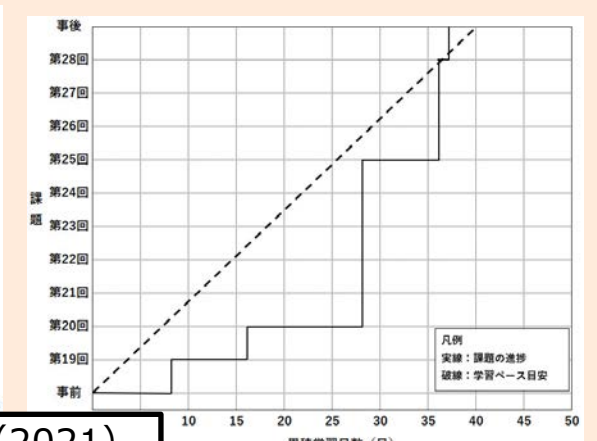
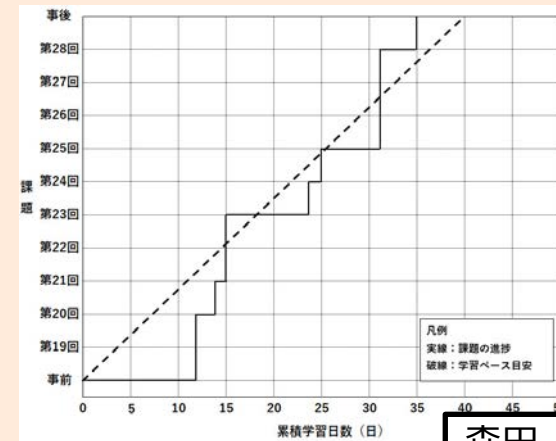
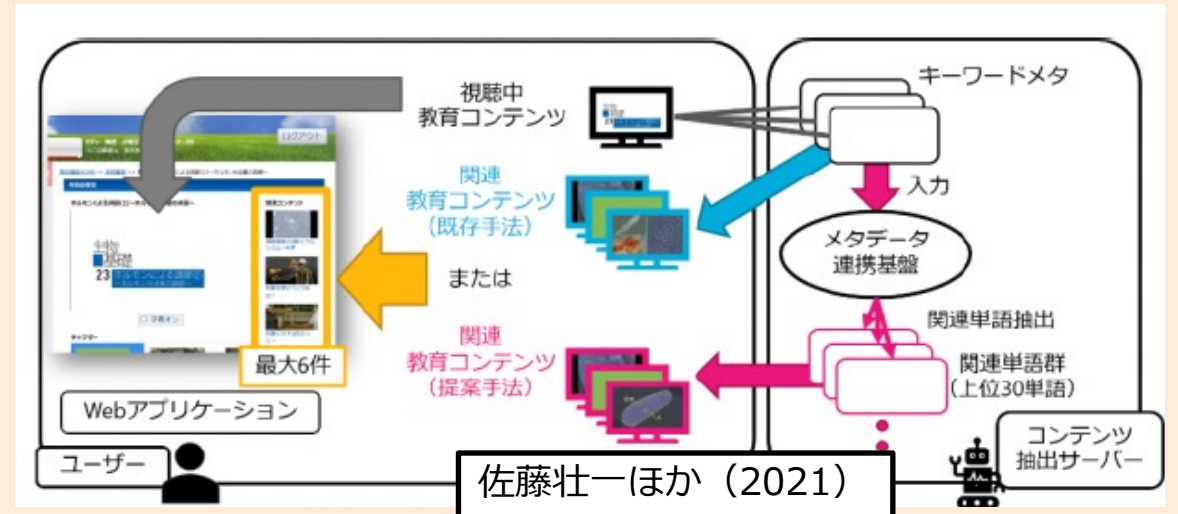
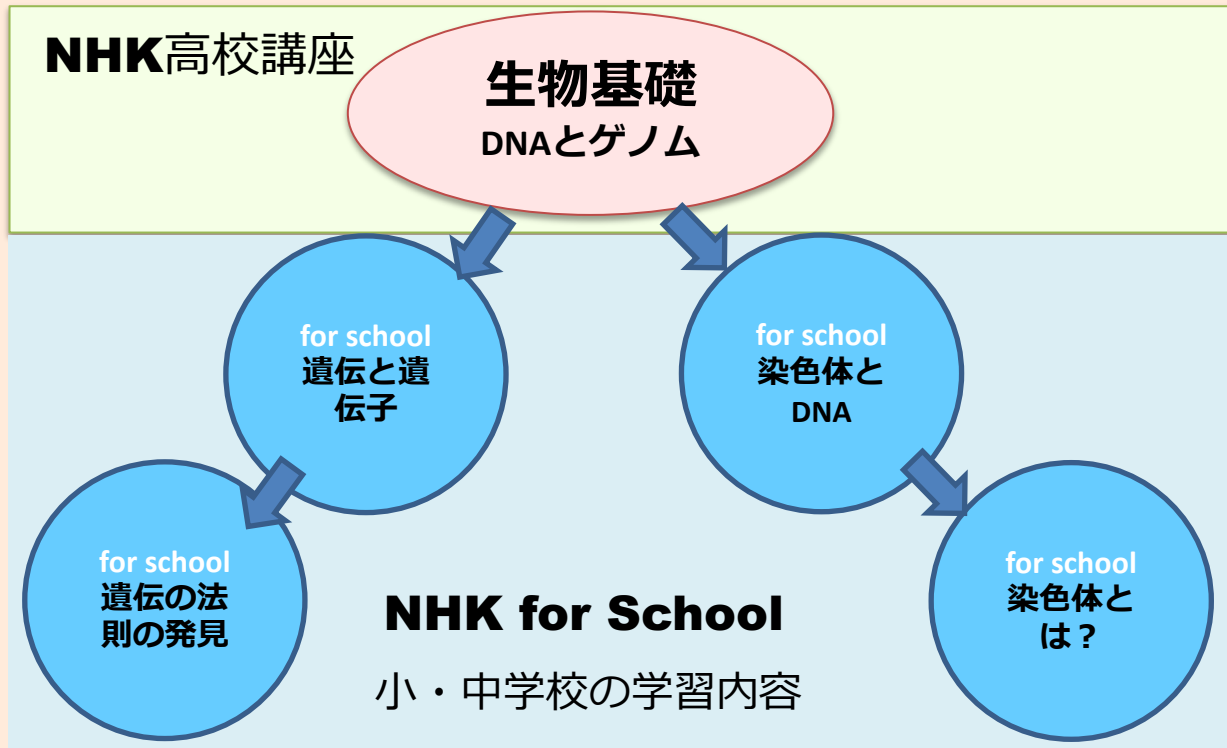
### 学びの質確保・質保証に向けた認証評価制度の普及

- 全ての通信制高校におけるガイドライン等に基づく適切な指導体制の実現
- 実施校（本校）とサテライト施設での学びを充実させるための認証評価制度の普及

# 参考：「個別最適な学び」に向けた取り組み

参考：通信制高校での事例

- 高校生が小・中学校の学習内容を「学び直し」
- 学習成果の可視化と生徒への働きかけ
- コミュニケーションが苦手な生徒への配慮



佐藤壮一ほか (2021) メタデータ連携基盤を用いた教育番組における関連コンテンツ提示実証実験の評価. 第20回情報科学技術フォーラム  
森田裕介 (2021) デジタルコンテンツを用いた効果的なセルフペース学習に関する一検討. 日本教育メディア学会、発表予定

# 参考：全日制高等学校におけるEdTechの活用

参考：全日制高校での事例

- 京都市立西京高等学校・附属中等教育学校（全校1200名）での実践的な研究
- 中学校はタブレットを活用し、高等学校は自身のPC（BYOD）で学ぶなどICT活用が充実
- 学習管理システム（LMS）と教材配信システムを活用したインタラクティブな学びの実現
- 学習履歴データを用いたラーニングアナリティクスによる個別最適な学びへの対応
- 生体情報計測による健康状態や学習状況の遠隔モニタリングの導入

教師：BookRoll  
で課題の提示

学生：Moodleで  
文章の提出

教師：Moodleで  
振り返り

教師：Youtubeで  
フィードバック

教師：BookRoll  
で可視化

Learning and Educational Technologies Research Unit

## 活動量計を用いたメンタルヘルス・健康増進

学習データと健康データを用いた自己主導能力 (Self-Direction Skill) の育成

Garmin vivosmart 4  
歩数、消費カロリー、睡眠時間、移動距離、心拍、ストレスレベルなど

活動量計の配布状況	台数
教員に配布(10月)	7
中3・高校の生徒に配布(12月-2月)	140
中学・高校に配布予定(5月から)	400

学習・健康データの実例

週間ストレスレベル

自己主導能力の評価

学習・活動スタイル分析

Learning and Educational Technologies Research Unit

# 参考：視聴行動の履歴データをもとにした指導

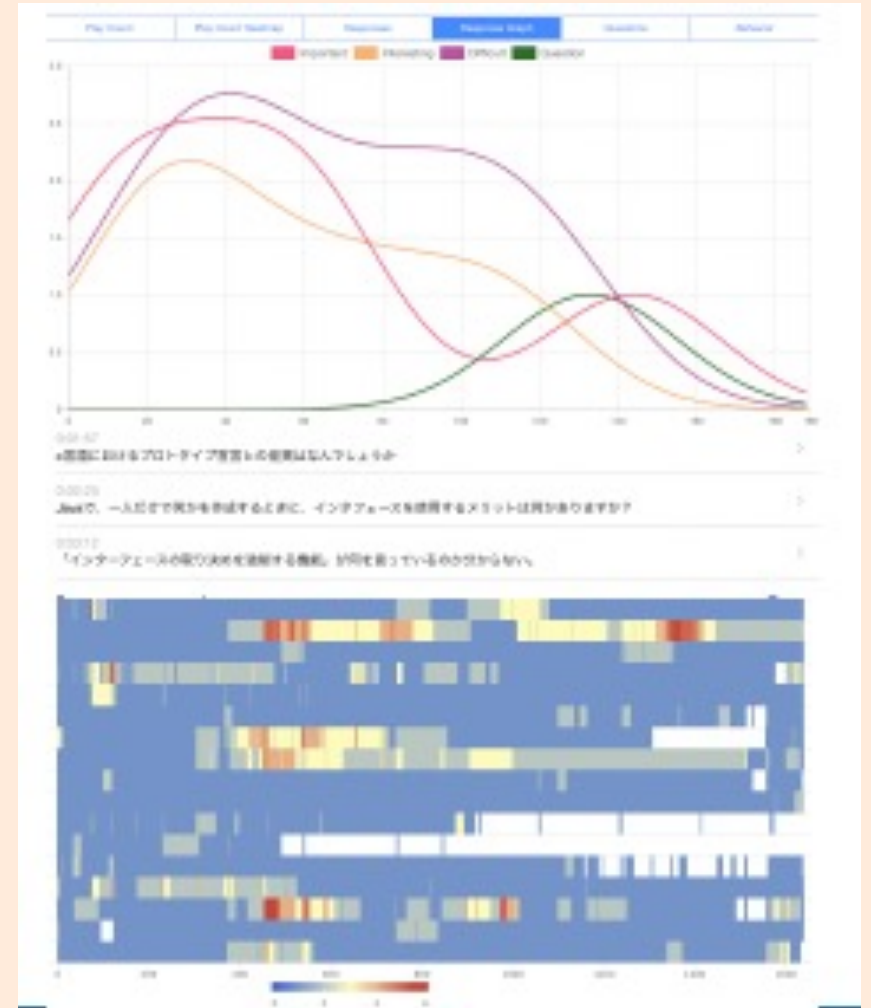
参考：大学・高等専門学校の事例

- 学習者の反応を収集・活用することを想定したシステム
- 学生が動画上に「面白い」「重要」「難しい」「質問」といったレスポンスを付与可能
- 学生に適切な指導を行うための指針



タグ機能  
「おもしろい」  
「重要」  
「難しい」  
「質問」

タグ表示タイムライン



# 参考：「協働的な学び」や新たな学びへの取り組み

## 探究学習・プロジェクト学習

- ・ 実社会の課題発見と解決の取り組み
- ・ 時間割の制約がない継続的な学び
- ・ 教科の枠にとらわれない横断的な学び

参考：総務省「未来の教室」**STEAM**ライブラリー

<https://www.steam-library.go.jp/>

## SDGsの課題解決に向けたSTEAM教育

- ・ Care Robot（介護用ロボット）
- ・ Wind Power（風力発電）
- ・ 難民の生き方から自分の人生を考える など

## 仮想学習空間での学び

- ・ 距離感のある三次元空間での没入的な学び
- ・ 学習内容を立体提示することによる学習効果
- ・ アバターによるコミュニケーションの円滑化

参考：学校法人 角川ドワンゴ学園 S高等学校

<https://nnn.ed.jp/learning/vr/>

## VR空間での学び

- ・ 実際には難しい実験の実施
- ・ 古代生物（存在しないもの）のCG提示
- ・ 海外や日本の名所・歴史遺産を訪問
- ・ 英会話や面接の練習も可能

