

学校教育ビジョン“Be the Player”

～子どもが主役! 「そろえる」教育から「伸ばす」教育へ～

はじめに

加賀市は石川県の南部に位置し、日本海に面した自然豊かな地域です。山代・山中・片山津の3つの温泉を有する加賀温泉郷は全国的にも有名です。

加賀市は2014年、日本創成会議から消滅可能性都市として指摘されました。1990年代に8万人いた人口が現在は約6.3万人、2040年には4.2万人と、1990年代からほぼ半減すると予測されています。高齢者の割合も年々増加し、次世代を担う若手労働者の不足など、日本全国の地方都市と同じ課題を抱えています。

このような状況に市長が危機感を抱き、「スマートシティ加賀」をビジョンに掲げ、行政のデジタル化が進んでいます。人口減少に歯止めをかけ、市として再生していくためには、将来の地場産業としてデジタルを使いこなせる人材育成が非常に重要だと位置づけ、国の必修化より3年前倒しの2017年度から市内の全小中学校でプログラミング教育を開始しています。

そして、“教育は、未来への投資。人材育成は一丁目一番地”という市長の強い想いもあり、2023年1月、加賀市教育委員会は、2023年度から2025年度の学校教育の方向性を示す「加賀市学校教育ビジョン」を発表、市内小学校17校、中学校6校が同じ方向を向いて教育改革への挑戦を始めました。

1. “Be the Player”

“Be the Player”
自分で考え 動く 生み出す
そして社会を変える



学校教育ビジョンポスター

加賀市は、学校教育ビジョンで掲げた左下のスローガンに向かって一丸となり、教育改革を進めています。具体的には、子どもの「今」も「未来」も幸せにすることを狙い、次の4つのプロジェクトを並行して進めています。

- (1) 学びを変える
- (2) 誰一人取り残さない
- (3) 未来は自分で創る
- (4) 地域と一緒に

このような教育改革を進める理由は、DXの時代やSociety5.0などと言われる中

- ・これまでと時代や産業構造が大きく異なり、求められる力、思考・発想が大きく変わっていること
 - ・教室には多様な子どもが集まっており、「同じペースで、同じことを、同じ方法で」の教育は限界がきていること
- という現実と真正面から向き合い、子どもたちが好奇心いっぱいでも夢中になれる時間を少しでも多く、学校の中で増やしていきたいからです。

合言葉は「子どもが主役」。「そろえる」教育から「伸ばす」教育への転換を図り、子どもたちのWell-beingを高めるために、先生方は全力で取り組んでいます。

2. 先生方を支援するために

加賀市の学校教育ビジョンを作成する際は、保護者や地域の方々にも理解しやすい表現をすることに最も力を入れました。ビジョンそのものの文章もさることながら、理想とする子どもたちの学びの姿のイメージが共有できるように、温かくて優しいと受け止められるイラストを作成し、「こんな学びがあったらいいよね!」と多くの市民に感じていただけることを目指しました。

それは何よりも、「学校、先生たち、応援しているよ! 頑張れ!」と、保護者や地域の方々にも背中を押してもらえるようにするためです。

そして、学校教育ビジョンのリーフレットを市内全戸に配布し、市民に広く知っていただいた結果、「ビジョンに掲げられているような学校になるよう協力します」などの声を頂戴できるようになったのは、とても嬉しいことです。



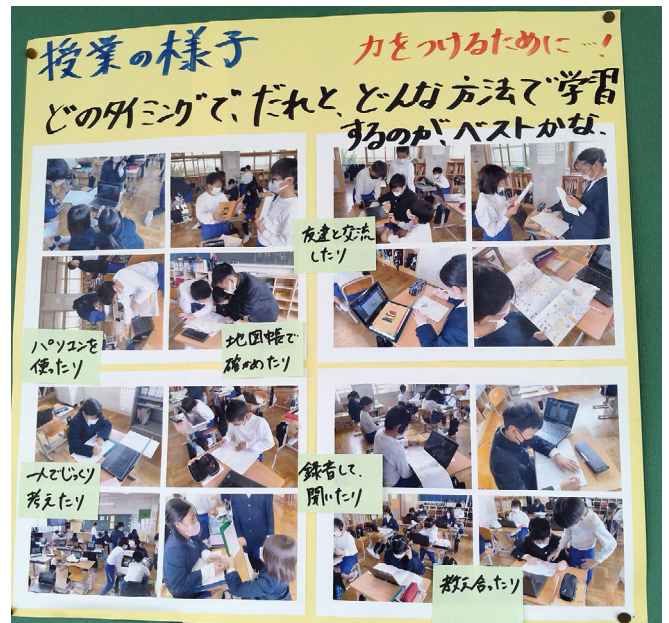
学校教育ビジョンのリーフレット

3. 学びを変えるプロジェクト

それでは、4つのプロジェクトについて、1つめの「学びを変えるプロジェクト」からご紹介します。

加賀市の学校の授業では、旧来型の画一的な「教えられる」授業から、個々のスピードに合わせて、自分のペースで自分から学び、沢山のひとと対話して、助け合って共に学ぶ授業を目指しています。まさに「令和の日本型学校教育」答申における「個別最適な学びと協働的な学び」の一体的な充実を図っているわけです。

とくに大切にしているのは「自己調整」という言葉です。先生方は子どもたちが主体的に学習に取り組めるように、授業の仕掛けや子どもへの支援の方法を日々磨いており、結果として子どもたちに自己調整する力が身につくことを意識しています。



学び方を学ぶことを促進する掲示物

先生方が授業を変える試みを支援しているのが、プロジェクトマネージャーです。2022年度に、「個別最適な学びと協働的な学び」を本格的に実践したい、と希望した先生にプロジェクトマネージャーが伴走し、「子どもが主役」の授業づくりを試みました。この手応えがよかったため、2023年度からはプロジェクトマネージャーを3名に増員し、子どもたちが自己調整しながら学習を進められる授業づくりに取り組む先生方を支援しています。



一人で・協働で学ぶ子どもたち

いまでは前ページ右下の写真のように、同じ教室空間の中で、一人で学ぶ子どもと協働する子どもが同居し、一人で学ぶ時間と協働して学ぶ時間も一人ひとりが調整しています。「個別最適な学び」と「協働的な学び」は分かれているわけではなく、一体的に充実させているところが、「令和の日本型学校教育」答申に沿った方向性と軌を一にしています。

このような授業においては、先生は「教える」よりも、子どもたちに寄り添って「支援する」時間が増えます。そして、「与えられる」ことを待っているのではなく、「自分で考え、動く」ことを目指す子どもたちだからこそ、先生が子どもを個別に支援している間も、他の子どもたちは自分たちで学び続けていける、というわけです。



子どもを支援する先生

なお、2022年度に「個別最適な学びと協働的な学び」に取り組んだある小学校では、取り組む前は「学校が楽しい」と答えていた児童が全国平均より低く、83%だったのですが、取り組んだ後は10%程度上がる効果がありました。これは、学び方だけではなく、教室のレイアウトなど、授業づくりにおける環境整備の工夫が起因した部分もあり、今後は、子どもたちが自分で学びやすくするための環境づくりにも力を入れる予定です。

4. 誰一人取り残さないプロジェクト

2016年12月、増加している不登校の子どもが教育の機会を損なわないことを目的に教育機会確保法（義務教育の段階における普通教育に相当する教育の機会の確

保等に関する法律）ができました。この法律の基本理念の1つに、個々の不登校児童生徒の状況に応じた必要な支援が行われるようにすることが掲げられています。

そこで加賀市では、子どもが学校に気持ちが向かなくなってしまったとき、教室や学校以外にも安心して過ごすことができる場の選択肢を用意しています。

その一つが、教育総合支援センターの機能強化です。まずは場づくり。「学校らしさ」が残る廃校を、あえて「学校っぽくない」空間デザインに改修した上で、センターを移転しました。象徴的なのが「リビングルーム」と名付けた部屋。この部屋で、子どもたちは指導員と一緒にビリヤードをしたりトランプをしたり本を読んだり、と、いろんな活動で使っています。



リビングルーム

上の写真の右に見えるダンボールと座布団などがおかれた空間は、子どもたちが「秘密基地!」「隠れ家!」と声にするお気に入りの居場所です。保護者からは「学校に行きたくないと暴れていた子が、その日の出来事を楽しそうに話すようになった」という声も聞かれます。

今後、「認定NPO法人カタリバ」と連携し、学校に来ることができない子どもたちの個々の現状を把握しながら、支援を必要とする子どもたちと確実につながり、状況に応じた様々な支援策を用意することで、子どもたちに確実に学びを届けていきます。

不登校の要因は複合的であり、福祉的支援が必要なケースもあります。加賀市では、教育委員会が福祉部局と連携し、一人ひとりの状況にあった支援方法を見立て、保護者支援や家庭へのアウトリーチ支援、学校復帰支援なども総合的に実施します。

5. 未来は自分で創るプロジェクト

未来は自分で創る。社会は変えられる。加賀市の子どもたちがそう実感できるような体験・学習を進めていくのが、「未来は自分で創る」プロジェクトであり、軸となるのが「加賀 STEAM 教育」です。STEAM は、科学、技術、工学、芸術・教養、数学の頭文字をとった造語ですが、この言葉に「探究」の意味合いを含め、課題解決型人材を本格的に育成していきます。

「はじめに」でも触れた通り、加賀市では、以前よりプログラミング教育を積極的に行っていました。加えて、2020 年度、GIGA スクール構想により、全国的に1人1台の端末環境を整え始めた時期において、加賀市はいち早く動き出し、石川県内では最も早い 2020 年8月末に、児童生徒1人1台の端末を整備しました。

このように、デジタルを使いこなせる人材育成が進んでいる加賀市では、その能力を地域活性化につなげることを目的とした授業を STEAM 教育として位置づけ、主に中学校の総合的な学習の時間において取り組みを始めています。そして、2022 年 12 月に開催された発表会では、加賀市立橋立中学校が「野生動物撃退装置」という見事な成果物を発表しました。

このアイデアは、橋立中学校のチームメンバーの一人が、農業をしている祖父が「イノシシに畑を掘り起こさ

れる」と悩んでいるのを見て、自分たちで何かできることはないかと考えたのがきっかけでした。これまで AI 学習やセンサーなどのデジタル技術でできることを学んできた生徒たちは、基礎知識をもとに、「技術を課題解決に生かそう!」という主体的な活動につなげ、「AI を使って熊、イノシシ、サルをカメラが認識し、警報が鳴る、という仕掛け」を考え、実物の「野生動物撃退装置」をつくるまでこぎつけたのです。

まさに、情報を得て技術を活用し、大人が解決できないと思っていた課題を生徒が見事に解決した事例です。

今後は、より様々なバックグラウンドを持つ大人たちと一緒に学び、実社会・ホンモノに触れ、探究する活動に進化させる予定です。並行して、STEAM の5つのアルファベットで表された5分野の学びを通じて、次の3つの姿勢や能力を育成する教育を「加賀 STEAM 教育」とし、小中一貫型のプログラムを開発していきます。

- (1) 問い続ける姿勢
- (2) 教科横断的に探究する姿勢
- (3) 課題解決する力



加賀 STEAM 教育



野生動物撃退装置

なお、前述の橋立中学校は、これまでの活動の評価が高く、文部科学省のリーディング DX スクールとして石川県内の中学校で唯一選出され、教育 DX を引っ張る存在となっています。地域を、そして全国をリードする挑戦をしている橋立中学校は、2023 年 5 月 12 日、全国的に見ても最も早いタイミングで生成 AI 「ChatGPT」を用いた授業に取り組みました。その様子は NHK で放映され、その後も取材が相次ぐなど、大きな反響を生んでいます。

6. 地域と一緒にプロジェクト

今年度、加賀市内の各地区のまちづくり推進協議会が発行している広報誌の中で、下記のような記載がありました。

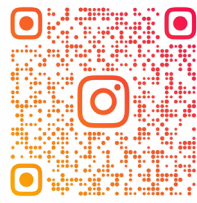
「未来を担う子どもたちが、いきいきと過ごせる地域を実現していくこと、それが大人世代の役割だと思います。安全に過ごすための防犯、防災対策、教育環境の整備や通学時の利便性の向上、地域のことを伝えていくための世代を超えた交流の場をつくるなど、取り組むべき課題はたくさんありますが、子どもたちにとって過ごしやすい地域は、きっとどの世代にとっても同様であるはずです。」

このように加賀市は、地域の力が強く、皆様が大変子ども想いです。その力と想いを学校づくりの大きな力にしていこうと、2023年度から全小中学校をコミュニティ・スクールに移行しました。コミュニティ・スクールの基本的な役割である、地域と学校が共通の目標に向かって一体となり協力することで、地域の宝である子どもの成長につなげることを今まで以上に図っていきます。

また、コミュニティ・スクールでの活動を補完するものとして、加賀市の強みの「デジタル」を活用し、情報共有をスムーズに行う仕組みを2023年度から始めています。その1つが、SNSを通じた情報発信です。子どもたちの学びの様子や教育改革の進捗等について、平日は毎日情報をお届けしています。授業の写真を見るだけで、「自分たちが受けてきた授業とこんなに違うんだ!」と感じるところがあると思います。日々授業改善を行い、子どもの主体性を引き出そうとしている先生方の努力を、子どもの姿を通じて感じ取ってほしいと思います。



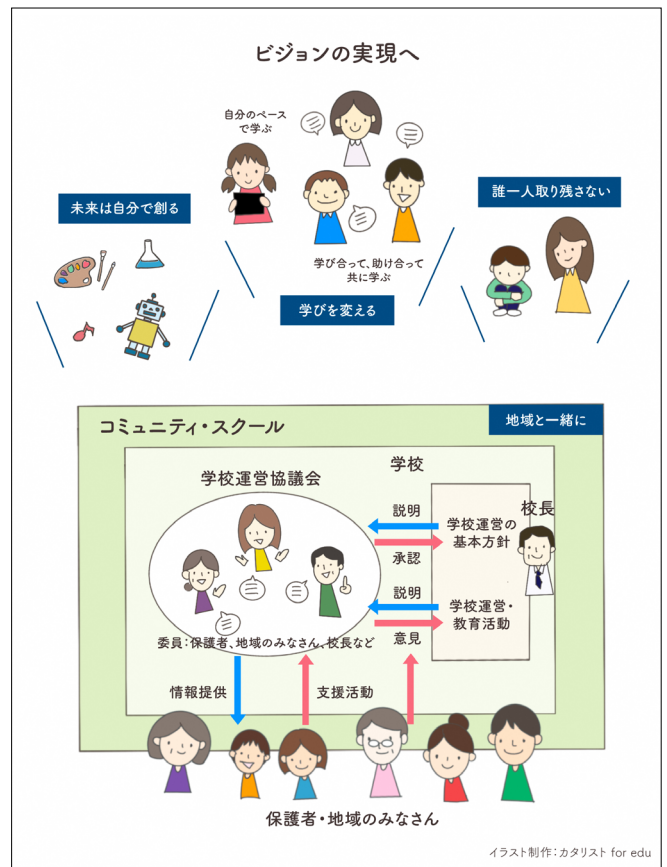
公式 Facebook



EDUCATION.KAGACITY

公式 Instagram

おわりに



「常識や前提にとらわれず、ゼロからイチを生み出す力」「問題発見力」「課題解決力」「革新性」などが、これからの時代に求められる時代です。そして、子どもは一人ひとりみんな違います。同じクラスにいても、学びのスピードも、興味関心も、得意不得意も、特性もみんな違います。「みんな一緒に」「みんな同じことを」「同じ方法で」の学びは限界にきています。

「そろえる」教育から「伸ばす」教育へ。加賀市学校教育ビジョンは、全文および概要版を、下記 QR コードからご覧いただけます。



加賀市学校教育ビジョン