

2020年
1月20日号 No.1552



週刊

教育資料

EDUCATIONAL PUBLIC OPINION <http://www.kyoiku-shiryō.co.jp>

潮流

新しい学びの場を創り、自由に表現できる環境を①

一般社団法人超教育協会理事長 石戸奈々子



資料

①平成30年度公立学校教職員の人事行政状況調査について(概要)——文部科学省

②国立の教員養成大学・学部及び国私立の教職大学院の平成31年3月卒業者及び修了者の就職状況等について(概要)——文部科学省

CONTENTS

▶ 2 潮流

新しい学びの場を創り、自由に表現できる環境を①
石戸奈々子(一般社団法人超教育協会理事長)

▶ 5 解説・ニュースの焦点

○プログラミング教育の準備、93%が実施済み等と回答

編集部

○精神疾患による休職、5212人に増加

編集部

▶ 8 経営改善につながるプログラミング教育

「ビジュアルプログラミング」の目指すもの
森田泰司(茨城県古河市立総和南中学校校長)

▶ 10 特別企画

子どもの健康状態の現状は？

▶ 12 校長講話

新年にあたりフランスコ教皇の「長崎・広島訪問の祈り」から学ぶ
西林幸三郎(大阪芸術大学短期大学部保育学科長・教授)

▶ 14 合理的配慮—現場の対応事例

授業のユニバーサルデザインを解説
——兵庫県明石市①

編集部

▶ 16 特別資料

令和元年度教育委員会における学校の働き方改革のための取組状況調査・国への要望事項(概要)

▶ 19 資料

①平成30年度公立学校教職員の人事行政状況調査について(概要)
文部科学省

②国立の教員養成大学・学部及び国私立の教職大学院の平成31年3月卒業者及び修了者の就職状況等について(概要)
文部科学省

▶ 32 月間教育ファイル

▶ 35 教育の危機管理

依存症対策を考える

鬼頭英明(法政大学スポーツ健康学部教授)

▶ 38 向山行雄のドキュメント『学校経営』

大雪は、数年に一度でも備えるべし

向山行雄(敬愛大学国際学部教授・教職センター長、全国連合小学校長会顧問)

▶ 40 玉置崇の学習指導要領 現場での生かし方

「深い学び」を実現するために(その4)

玉置流「見方・考え方」の言及

玉置 崇(岐阜聖徳学園大学教育学部教授)

▶ 42 変わる教育委員会

危うし国家百年の大計

米谷和也(富山県・高岡市教育委員会教育長)①

▶ 43 教育問題法律相談

個人通報制度とは

澤田 稔(弁護士)

▶ 44 通信・議会質疑

学びの改善②

▶ 46 変わる！英語教育

4 技能達成率が高い学校の取組例—岡山県①

編集部

▶ 48 BOOK

『プログラミング思考のレッスン』

『麹町中学校の型破り校長 非常識な教え』

▶ 49 自著を語る

『人的環境のユニバーサルデザイン』

阿部利彦(星槎大学大学院教育実践研究科教授)

▶ 50 元中学校長 浅田局長の文科省日誌

年末、令和2年度予算案を閣議決定

重要な会議、行事や報道発表等も

浅田和伸(文部科学省総合教育政策局長)

▶ 52 マイオピニオン

思いて学ばざれば則ち殆し

貝塚茂樹(武蔵野大学教授)



撮影：OWL 李春湖 (c.h.lee)

一般社団法人超教育協会理事長
いしどななこ
石戸奈々子さんに聞く①

潮流

新しい学びの場を創り、
自由に表現できる環境を

従来の学校の枠を超えて、学びの場を創る

「超教育」の構想で民間の叡智を集結。

全ての学習者を主体としたデザインと

そのための環境整備を提案してきた。

未来の学習環境デザインの構築を目指す

「超教育協会」(Learning of Tomorrow: LoT)は、未来の学習環境デザインの構築を目指す一般社団法人として2018年に設立された。2019年4月にデジタル教科書教材協議会(DiTeC)と合併し、民間の叡智を集結して行動に移そうと、従来の学校の枠を取り払った学びの場としての「超教育」を構想し、さまざまなプロジェクトを展開してきた。事業の内容は、政策提言や新学習・人材育成環境の設計、先端技術の教育利用推進、ICT教育の推進、EdTechビジネス支援、ICT・AI・IoTプロフェッショナルの育成・確保、各団体の活動の活性化と広報支援、協力学校や自治体との連携体制構築など、多方面にわたっている。

石戸「超教育協会」という、多くの民間団体や個人が参加する一般社団法人ができたのは、2018年のことです。それまでも長い活動の積み重ねがありました。私が理事長として関わっているNPO法人CANVASは、2002年に設立されており、子どものための創造・表現の場を提供し、豊かな発想を養う土壌を育てることを目標とした活動を進めてきました。当時から、これからの時代

に子どもたちに求められるのは、テクノロジーやICTを使いこなして新しいものを創造する力やコミュニケーションの力であり、それらを育む学びの場が必要と訴えてきました。こうした学びの場は、学校や家庭だけに任せるのではなく、産官学の連携で進める必要があると考えました。今春から、小学校でプログラミング教育が必修になりますが、私たちは、2012年頃から諸外国ではすでに必修化の動きが広がっていることも踏まえて、プログラミング教育の必修化を掲げて活動をしてきました。

プログラミング教育の必修化にともなう、本格的なICT活用や先端技術の活用などのためには、当然のことながら、実際の授業をどうするのか、指導者の育成や環境整備などが課題になってくる。このため、学校だけでなく地域でのサポート体制や先生たちの情報共有の場を作ることなどにも、民間団体としていち早く取り組んできた。

石戸 こうした新しい学びの場を学校の中で新たに創り出していくには、困難もありました。評価の方法や学校外の団体との連携の仕方も経験がないことでした。そこで、まずは学校外での実績を積み重ねようとしたが、せいぜい50万人ほどの子どもたちへの学びの場の提供にと

どまっていました。

2010年にデジタル教科書教材協議会ができましたが、教育を強化するための「武器」にICT環境がなりえることを訴え、「デジタルランドセル」構想を訴えてきました。子どもたちの学びのシンボルとも言える「ランドセル」のように、1人1台の情報端末を持って、ネットワークにつながること、学習や表現のツールにしようというもので、これが政府の方針にも取り入れられて、2020年までに1人1台の情報端末を整備するという目標になりました。

新しいメディアの定着には時間も

新しいメディアと教育との関係を歴史的に振り返ると、本やテレビ、パソコン、携帯電話などの新しいメディアが登場する度に、否定と肯定の議論が繰り返されてきた。「本よりも人の話を聴くべきだ」「テレビはものを考えない人間を作る」「パソコンで教育はできるのか」「携帯電話を子どもには持たせるべきでない」という否定的な意見がある一方で、それらを教育のツールとして活用しようという動きも出てきた。「ゲーム」一つとっても、今や子どもの興味を惹くための手法として学習目的で活用されるまでになっている。

石戸 先にも述べましたが、2010年の政府の目標は、大きな転換点にはなりましたが、「2020年までに1人1台の情報端末」という目標は世界のレベルからすると、まだまだ遅れている現状がありますし、学校などでのパソコンなどの整備率も遅れています。ただ、最近になって、紙でないと教科書と呼べなかった現状が「デジタル教科書」も教科書として認めたり、プログラミング教育の必修化など、法制面での整備が進みました。超党派の国会議員による教育情報化推進法も全会一致で可決されるなど、ようやく教育の情報化に向けた土台ができたと言えそうです。

一方で、こうした「土台」は、あくまで世界のレベルに追いついた段階であって、少ない公的財政支出の下でも、世界に誇れるレベルの教育を実現してきた日本の教師たちの努力は評価しつつも、さらに一歩進めて、世界に貢献できる先導的な教育へと前進させていくことが期待されている。

石戸 そのために、先端技術なども総動員して、また産業界にも主導してもらって学校などでの教育環境をより良くしていこうと超教育協会を設立しました。この協会には31の業界団体が参画しており、その下には8000社の事業者がいます。

これらの民間の力を集結して、キャッチアップだけでなく、先端的な教育を実現していくようにしたいと思っています。

技術が新しくなると社会が変化し、その社会で求められる能力や資質も変わってきます。そして、そのような能力や資質を育てる教育もまた、技術によって変わってきます。「Society5.0」時代やAIの普及など、社会の変化に伴って教育も変化していきますが、こうした新しい技術を活用することで、学習者を主にした学習環境が初めてデザインできるのではないかと考えています。それにチャレンジしていくというのが超教育協会のミッションです。

産業界との連携を生かす

「学習者を主にした学習環境」の実現のためには、学習者の学びたいというニーズが多様化している実態を踏まえて個別に対応していく必要がある。これまでの教育システムでは、そこまで個別の学習ニーズには対応しきれなかったが、技術の進歩により、それが可能になりつつある。そうした技術をフルに教育に活用していくことを通して、これからの時代を担う、創造力やコミュニケーション力のある子どもたちを育てることに貢献したい、という。

石戸 これまでの活動では、学校関係への支援などに注力してきましたが、そもそも超教育協会は、未就学児から初等・中等・高等教育さらにはリカレント教育まで、一貫通貫で活動を進めていくために設立しました。生涯学習時代にあつては、学校で学んだことが一生使える状況ではなくなっています。産業界との連携も特徴の一つですが、産業として教育が盛り上がっていくことは全体としての質の向上につながりますし、学校への支援にしても、例えばプログラミング教育での支援などを通して、学校教育に貢献していくことにつながればと期待しています。

学習のデザインも、新しい技術を活用することで大きく変わる要素が見えてくる、という。例えば、「超教育」の観点の一つとして「超教科」という考え方があつた。子ども1人1人の学習ニーズに細かく対応しながら、学習履歴を取っていくと、その子どもがどこでつまづいているかが分かり、「教科」の枠を超えて、「この学習の次はこの学習に進み、それから別の学習に一度戻った方が理解が深まる」など、子どもに適合した究極的な学習のデザインが可能になる。さらにはこうしたデータから、教科横断的な学びやきちんと学んだ知識を活用・応用して社会に役に立つ形で学んでいくと

いうプロジェクト型の学習へのデザインにつながるという。

石戸 今、学校は社会からの要請を抱え込み過ぎて、何をやって、何を削ってもよいかという優先順位がなかなか付けられないでいます。プログラミング教育のほかに、食育や道徳など、社会から期待されている内容は多いのですが、学習者である子どもの視点から本場に必要と学習内容とは何かについて議論する必要があります。

また、学習履歴が完全で安全なものになれば、それを入試などに活用することで、一発勝負の入試ではなく、普段の学びの成果を入学者選抜に生かすことができ、これまでの入試の考え方が大きく変わります。こうした「超入試」のほかに、高等教育では広がりがあつたりますが、自分の学びたい内容を選んで、複数の学校の教育内容を自分で選択していくという「超学校」という仕組みも、学習履歴がきちんとあつていて、その履歴ごとに評価を受ける仕組みがあると学校の枠を超えた学びが実現します。技術の上ではすでにこうしたことが実現できますので、新しい時代の教育の在り方を改めて考えてみる機会にしてほしいと思います。

一般社団法人超教育協会 || <https://tot.or.jp/>