

教育課程部会 実施報告

◆研究のねらい◆

変革の時代における学びとは ～教育DXと創造的な学び手の育成～

急速に変化している社会において、持続可能な未来を確固たるものにしていくためには、既存の枠組みを超えた大胆な発想と創造的な思考が必要とされる。未来社会設計を見据えた教育には、協働的で個別最適化された学びやSTEAM教育、AIの活用が不可欠であり、そのスキルを鍛えることが重要である。

今年度の当部会では、次期学習指導要領の改訂と、デジタル技術やデータを駆使した学校教育全般の改革を目指す「教育DX」に焦点を当て、講演・ワークショップや学校視察、研究討議等のプログラムを通して、各校の現状や取り組みに向き合い、変革の時代にこそ試される私学における教育の本質を探る場としたい。

会期	令和7年7月3日(木)・4日(金)
会場	初日・全体会 アクトシティ浜松コンgresセンター 〒430-7790 静岡県浜松市中央区板屋町1-1-1～2
	教育懇談会 オークラクトシティホテル浜松 JR浜松駅北口広場から徒歩5分
	2日目・学校視察 浜松学芸中学校・高等学校 〒430-0905 静岡県浜松市中央区下池川町3-4-3
	浜松駅からバス乗車「学芸高校前」下車 遠州鉄道西鹿島線「八幡駅」から徒歩10分

参加者数 92名

参加対象 理事長・校長・副校長・教頭・教務主任及び教員

※参加対象校は都道府県私学協会加盟の私立中学校・高等学校・中等教育学校

日程

	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
		30	30		30	30		15		45	30
初日			受付 開会式	講演Ⅰ (90分)	昼食	講演Ⅱ ワークショップ (90分)	休憩・移動	研究討議 (90分)	休憩・移動	教育懇談会 (90分)	
2日目		受付	学校視察 (180分)								

研修内容	講演Ⅰ	演題	変革の時代における学びと教育DX
	講師	藤村 裕一	鳴門教育大学大学院学校教育研究科特命教授・教員養成DX推進機構長
	講演Ⅱ・ワークショップ	テーマ	次期学習指導要領改訂を見据えた創造的な学び
	講師	宮島 衣瑛	広島大学大学院人間社会科学研究科教育データサイエンスプログラム特命助教 株式会社 Innovation Power 代表取締役社長
	研究討議	テーマ	変革の時代に求められる学びとは
	学校視察	視察内容	学校紹介・授業視察・実践報告・施設見学・全体会(質疑応答等)
	教育懇談会		参加者同士の交友を深め、情報交換や今後のネットワークを作る着席形式の懇談会
	学校視察	浜松学芸中学校・高等学校	
		◇	視察校代表挨拶
		◇	学校説明・実践報告
		◇	授業視察／施設見学／全体会(質疑応答)

◆視察校紹介◆

浜松学芸中学校・高等学校

(理事長 服部 泰啓／高等学校長 内藤 純一／中学校長 森 真人)

静岡県内の私学で2番目に古い歴史があり、明治35年(1902年)の創立以来、「内観」「受容」「継続」を校訓とした123年の歴史を持った伝統校である。2020年度から「チーム担任制」を導入。中学に個別最適な学び×AI教材「すらら」を導入。2024年度より、文部科学省「新時代に対応した高等学校改革推進事業」により普通教育を主とする探究創造科が新設され、3科6コース(普通科・探究創造科・芸術科)に一新された。

探究活動は仲間と協力しながらひとつのことに向き合う、貴重な「体験の場」として、「人文科学」「社会科学」「自然科学」「芸術」「生活」の5分野からテーマを決め、課題解決に取り組む。文化や歴史などの知的遺産を探究するものから、プログラミングやアプリ開発、動植物に関する研究活動を行うもの、芸術や日本の伝統文化に触れるものなど、テーマは多岐にわたる。また、芸術科を有する強みを活かし、アートの視点を重視するのも特徴の一つとなっている。

2025年4月に新設予定の「特進共創クラス」では、世界に視野を広げて多様な人と関わり、新たな価値観を創造することを目指し、協働・挑戦・変化を創るなど、世界を舞台にしたリアルな学びを通して、課題解決能力・レジリエンスを身につけさせる。一番の特長は、1年生の春休みにインドネシア・バリ島で行われる海外探究プログラムで、語学の学びに主眼を置くのではなく、現地で環境問題などをテーマにしたプロジェクト学習を行っている。

2024年度、第12回「創造力、無限大∞ 高校生ビジネスプラン・グランプリ」では、高等学校社会科学部地域調査班が準グランプリを受賞した(テーマ:防災と観光で災害と共に生きる社会をつくる3日体験プラン)。



◆講師・指導員(順不同)◆

藤村 裕一	鳴門教育大学大学院学校教育研究科特命教授・教員養成DX推進機構長
宮島 衣瑛	広島大学大学院人間社会科学研究科教育データサイエンスプログラム特命助教 株式会社 Innovation Power 代表取締役社長
服部 泰啓	学校法人信愛学園理事長
内藤 純一	浜松学芸中学校・高等学校高等学校長・事務長
森 真人	浜松学芸中学校・高等学校中学校長
小川 知伸	浜松学芸中学校・高等学校副校長
吉田 晋	富士見丘中学高等学校理事長・校長
平方 邦行	一般財団法人日本私学教育研究所理事・所長
広石 英記	東京電機大学副学長
森 涼	学校法人石川高等学校・石川義塾中学校理事長・校長
大羽 聡	千葉英和高等学校理事長・校長
松谷 茂	学校法人文化杉並学園理事長
鈴木 弘	学校法人香蘭女学校理事長
齋藤 真人	立花高等学校校長
川本 芳久	一般財団法人日本私学教育研究所理事・事務局長

◆研修会日程・プログラム◆

【初 日】 7月3日（木）

〈全体会場〉アクトシティ浜松コンgresセンター3階「31 会議室」

10:00~10:30	◇受 付◇	
10:30~11:00	◇開会式◇	司会 川本 芳久 一般財団法人日本私学教育研究所理事・事務局長
	1. 開会	
	2. 主催者代表挨拶	吉田 晋 一般財団法人日本私学教育研究所理事長
	3. 役員・専門委員紹介	
	4. 研修会運営方針説明	森 涼 教育課程専門委員長
	5. 日程説明	
	6. 閉式	
11:00~12:30	◇講演Ⅰ◇	司会・講師紹介・謝辞 教育課程専門委員
	演 題	変革の時代における学びと教育 DX
	講 師	藤村 裕一 鳴門教育大学大学院学校教育研究科特命教授・教員養成 DX 推進機構長
12:30~13:30	◇昼 食◇	会場：全体会場
13:30~15:00	◇講演Ⅱ・ワークショップ◇	司会・講師紹介・謝辞 教育課程専門委員
	テーマ	次期学習指導要領改訂を見据えた創造的な学び
	講 師	宮島 衣瑛 広島大学大学院人間社会科学研究科教育データサイエンスプログラム特命助教 株式会社 Innovation Power 代表取締役社長
15:00~15:15	◇休憩・移動◇	
15:15~16:45	◇研究討議◇	会場：アクトシティ浜松コンgresセンター2階及び5階に分かれて実施
	テーマ	変革の時代に求められる学びとは 6つの会場に分かれ、小グループで参加各校の現状や課題等について意見交換を行います。 (司会は参加者が務めます)
16:45~17:00	◇休憩・移動◇	
17:00~18:30	◇教育懇談会◇	会場：オークラアクトシティホテル浜松4階「平安」 司会・進行 教育課程専門委員
	1. 主催者挨拶	平方 邦行 一般財団法人日本私学教育研究所理事・所長
	2. 乾杯	教育課程専門委員
18:30	◇解 散◇	

【2日目】 7月4日（金）

〈会場〉浜松学芸中学校・高等学校

9:00~9:30	◇受 付◇	
9:30~12:30	◇学校視察◇	司会 内藤 純一 浜松学芸中学校・高等学校高等学校長・事務長
(9:30~9:40)	○視察校代表挨拶	服部 泰啓 学校法人信愛学園理事長
(9:50~10:40)	○授業視察・施設見学	中学1年生から高校3年生までの第2校時の授業を視察します。
(11:00~12:00)	○学校説明・実践報告	小川 知伸 浜松学芸中学校・高等学校副校長ほか
(12:00~12:30)	○全体会(質疑応答)	森 真人 浜松学芸中学校・高等学校中学校長/高校各コース担当者
	○総括・お礼の言葉	教育課程専門委員
12:45	◇解 散◇	

※プログラム・内容は変更となる場合があります。

●概要●

令和7年7月3日(木)～4日(金)の2日間、「変革の時代における学びとは～教育DXと創造的な学び手の育成～」を研究のねらいとして、初日はアクティシティ浜松コンgresセンター、2日目は浜松学芸中学校・高等学校(ともに静岡県浜松市)で開催し、92名が参加した。

初日は、藤村裕一・鳴門教育大学大学院学校教育研究科特命教授・教員養成DX推進機構長による講演Ⅰ「変革の時代における学びと教育DX」、宮島衣瑛・広島大学大学院人間社会科学研究科教育データサイエンスプログラム特命助教/株式会社 Innovation Power 代表取締役社長による講演Ⅱ・ワークショップ「次期学習指導要領改訂を見据えた創造的な学び」を行った。その後「変革の時代に求められる学びとは」をテーマに6グループに分かれた中で更に小人数のグループに分かれて、研究討議を行った。夕刻からは参加者同士の交流を深める教育懇談会を着席形式で行った。

2日目の浜松学芸中学校・高等学校の学校視察では、服部泰啓・学校法人信愛学園理事長からの挨拶の後、計41クラスの授業を視察した。小川知伸・同校副校長の学校紹介、森真人・同校中学校長の実践報告があり、最後に視察校の先生方と参加者による質疑応答を行った。

7月3日(木)

●開会式●

◆主催者挨拶 吉田 晋 一般財団法人日本私学教育研究所理事長

全国から多くの先生方に参加いただき感謝申し上げます。それだけ日本の教育は変わる必要があると思っている方が多いということだろう。教育DXが進み次期学習指導要領の改訂も控える中、生徒の求めているものは何なのか。そのニーズに応えるために教育はどう変わらないといけないのか。浜松学芸中学校・高等学校では、主体性と探究心を育む学びを実践している。これこそが変革の時代に求められている学びである。ぜひ参考にして各学校で新たな教育を進めていただきたい。



◆研修会運営方針説明 森 涼 教育課程専門委員長

本研修会への関心が高く全国から参加いただいたことに御礼申し上げます。社会が大きく変容し、そのスピードは年を追って加速している。一人一人が創造的思考力を持ち、過去にとらわれず既存の枠組みを超えたイノベーションを生むことが求められている。次期学習指導要領改訂の検討が進む中で、私学教育に携わる者としては、先進性・先見性・独自性を持ち常日頃の教育に取り組むことが要になると感じている。変革の時代における学びとは何なのか、深く追究する2日間になれば幸いだ。



●講演 I ● 変革の時代における学びと教育 DX

藤村 裕一 鳴門教育大学大学院学校教育研究科特命教授／教員養成 DX 教育機構長

1. はじめにー学校創造

次期学習指導要領の改訂に向けて、学校改善という範疇に収まらない、学校創造とも言える内容が出てきている。ゼロベースからどのような学校にしたいかを考えるような大胆さがあっても良いだろう。学校の強みと課題を分析し、予測困難な時代に対応可能な力を育む重点目標を掲げることが大切だ。目指す方向を皆で語り合い、これからの教育課程を何とかしなければならぬと考えている方たちに、周りを巻き込んで進んでいてもらいたい。



2. 主体的・対話的で深い学びの実現に向けてー教師の遊び心と適切な指導支援

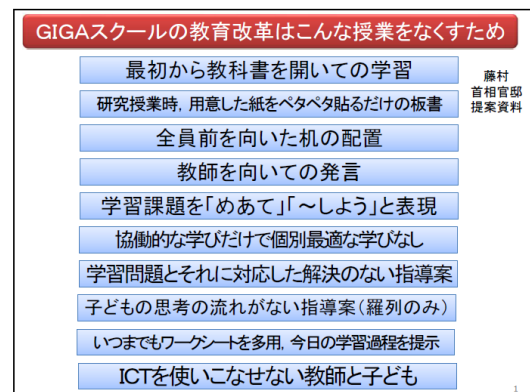
主体的・対話的で深い学びを実現するには、学び方を鍛え、理念を共有し、理論に基づいて具体的に授業設計する必要がある。個別最適な学びも同様で、子供たちが自己決定できるようになるためには、ただ任せるのではなく、そのための力を鍛えなくてはならない。目指す人材像から考えた本物の探求学習によって、将来を生き抜く力を育んでもらいたい。子供たちを夢中にさせる授業作りをする、教師の遊び心が重要だ。教育課程作りや授業改善はとても楽しいこと。教師の遊び心を持ち続け、生徒に寄り添って、生徒が夢になる学びを作れる学校を目指してほしい。

「仏の指」という話のように、支援されたことに気づかせずに、自分の努力でできたという成功体感を与えることが子供の自主性や自己肯定感を涵養し、その成長に資する。教師の存在意義はまさにここにある。適切な介入、すなわち指導支援がなければたいていの子供たちはぬかるみから抜け出せない。個別最適な学び、協働的な学び、指導と支援、全てをベストミックスレトータルで捉えることが大切だ。子供に委ねる学習もあれば、教師主導できちんと教え込む部分もある。その違いを認識する必要がある。

3. 令和の日本型教育ー求められる授業形態の変化

令和の日本型学校教育とは、生成AIやICTを活用しながら、知・徳・体をバランス良く育み、全人的な人格形成を目指すこと。GIGAスクール構想に続くNEXT GIGAは、文科省からの概算要求よりも多い予算がついている。それだけ国として本気で進めている。一方で、ICTを使うことに本質的な意味は無く、あくまでもツールであるという認識は持ってほしい。

GIGAスクール構想でなくすべき授業の特徴はいくつかある。例えば、最初から教科書を開いた学習。課題も解き方も答えも出ては探究的な学びができる訳がない。自分で問題を発見し、仮説予想を立てて探求したくなる教科書を作ることを中教審の教科書ワーキンググループでも議論している。そして全員が前を向いた机の配置。机が前向きで固定されているということは、教師主導の授業をしている証拠に他ならない。ディスカッションを日常的に取り入れている学校はコの字型や扇型など、子供たちが顔を見ながら話し合える配置になっている。学習課題を「めあて/～しよう」と表現していないか。一方的に教師が投げかけていては、問題意識も必要感も生まれず子供が夢中になれず、深い学びが保証されない。学習問題の解決や構造的な子供の思考の流れが抜け落ちた指導案や、ワークシートを多用し学習過程を提示することも問題だ。初期段階には有効だが、その後は子供に応用して取り組ませる。学習過程を提示することで自立には繋がるが、自律は望めない。



4. VUCA時代を生き抜く子供たちを育てるー育むべき人材像の変化

変化が穏やかな時代は、教師が知識を教え込みさえすれば生きていくことができた。しかし予測不能な時代を生き延びるには、自分で問いを発見して仮説予想を立て、仲間と協力して問題解決をする必要がある。育てるべき人材像が変わったということ。令和の日本型学校教育のキーワードは、1人1人の子供を主語に

する学校教育。1人1人のウェルビーイングと、その相和としての社会全体のウェルビーイングが重要になる。VUCAの時代を生きていく子供は教師主導の一斉型授業では育てられない。OECDのエデュケーション2030プロジェクトでも、大切なのは学習者のエージェンシーとされている。つまり責任を持って主体的に行動する力、柔軟に対応する能力、新たな価値を創造する力、多様な価値観がある中で対立やジレンマを克服する力。また、前の学習指導要領までは全ての学習の基盤となる力として問題解決能力と書かれていたが、現行の学習指導要領から問題“発見”解決能力に変わった。問題発見から取り組むことを義務付けている。ぜひ学校で共有し、自分の頭で考え適切な判断をする力を育ててもらいたい。社会が求める資質能力も変わっており、経団連のアンケート調査では、特に期待する能力として課題設定・解決力が、特に期待する資質として主体性、特に期待する知識として文理の枠を超えた知識教養が挙げられている。

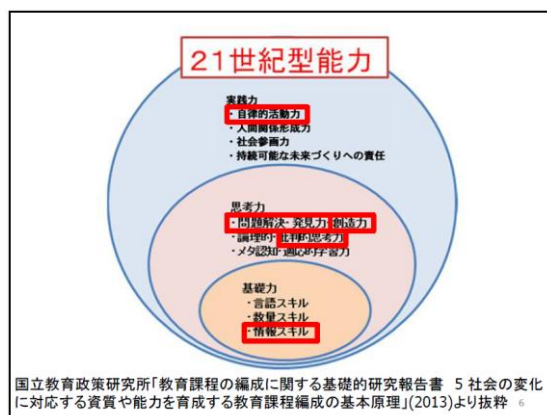
5. 日本の現状ーなぜ学校でICT・生成AIを使用する必要があるのか

日本では総人口が減少し、生産年齢人口の減少に対して高齢者は増加している。2050年には1人で1人の高齢者を養うことになる。日本の労働生産性はG7の中で30年連続最下位、2020年にはOECD諸国38カ国の中でも28位と、情報化が遅れている東欧諸国よりも下位になっている。1人当たりの労働生産性はアメリカの56%、1人当りのGDPに至っては44%で、平均所得は1/3である。事態はさらに深刻化しており、日本生産性本部の労働生産性の国際企画2024によると、2020年の28位から2024年は32位に落ちた。先進7カ国がICT・生成AIを使って労働生産性を上げているのに対して、日本は昔のままを維持しているために急速に下落している。ゴールドマンサックスの未来予測レポート2075年の道筋を見ると、日本は1990年代から2000年頃まではGDPが2位から4位に、2075年には12位まで落ちるとされている。新興国と言われてるインドネシア、ナイジェリアやパキスタン、エジプト、ブラジル、メキシコより下になり、経済規模は中国、インド、アメリカの1/7程度となる。このままでは国民のウェルビーイングは望めないと、国家プロジェクトとしてICT・生成AI活用を推進しようとしているのだ。

6. 次期学習指導要領について①ー学校ver. 3.0を目指して

こういった状況を鑑み、次期学習指導要領改訂の方向性案では、学力観も従来の知識技能だけではなく、知的な好奇心などの学びに向かう力や人間性が重要とされている。Society5.0に向けた学校ver. 3.0を目指し、生成AIの発展に負けない人間としての強みが必要だ。多様な価値観がある中で納得感を生み出す力を持ち、多数決ではなく皆で練り合い皆が納得する答えを生み出す。予測ができない時代だからこそ想定外と向き合う力。クリティカルシンキングで、科学的に思考・吟味し活用する力。知性だけではなく感性、価値を見つけ生み出す力、好奇心、探求力が求められる。学校バージョン3.0において、子供たちは能動的に学ぶアクティブラーナーに変わらねばならない。教員にはラーニングオーガナイザー、つまり個別最適化された学びのまとめ役、ファシリテーターの役割が求められる。教え込む人ではないという共通理解を持ってほしい。従来の学びはコンテンツベースで知識技能だけを身につければ良かったが、それをコンピテンシー、能力を高める方向に変えていく。

21世紀型能力には基礎力・思考力・実践力というレイヤーがある。言語/数量スキルと対等な力として、情報スキルが入っている。ここにはデジタルの情報スキルだけではなくアナログの情報スキルも含まれている。思考力のレイヤーにあるのが、問題発見・解決能力。そして前例がない時代だからこそ創造力も求められており、フェイクニュースが溢れる中で批判的思考力も重要である。これは吟味という表現にしている。実践力のレイヤーで最も大切なのは自律的活動力。どのように授業を進めるか、どう取り組むか、全て子供たちが決める。学力が高い秋田県では、デジタルとアナログを併用しながら、考えるための技法を具体的に教育し、思考のトレーニングをしている。学力向上マニュアルを見ると、縦軸を学習課程、横軸を学年に分け、学び方を構造化している。これを次期学習要領でも目指している。



7. 次期学習指導要領について②—授業観の転換

特異な才能のある子、発達障害のある子、不登校の子、日本が話せない子。学び方を指導しながら、様々な状況の子供たちが力を伸ばせるようにしていかななくてはならない。次期学習要領に向けての諮問では、顕在化している課題として、主体的に学びに向かうことができている子供の増加、多様性を包摂した教育の実現、正解主義や同調圧力の解消、自律的に学ぶ自信がある子供の減少などが挙げられた。デジタルの力でリアルな学びを支えるという発想に立たなくてはならない。主な審議事項の1つ目のキーワードは構造化だ。質の高い、深い学びを実現し、分かりやすく使いやすい学習指導要領の在り方を探る。今までの学習指導要領は縦糸として各教科の内容の系統性があつたが、そこに横糸として学び方を加えて、教科横断的に育てていく。2つ目がインクルーシブ、3つ目は情報活用能力の抜本的向上。教科の学び以外で、これからの変化予測が困難な時代を生きていくために必要な力だ。生成AI等に関わる教育内容の充実、情報モラルやメディアリテラシーの育成が求められる。

そして、授業観の転換はできているだろうか。授業のタイプごとに獲得する学力は異なる。レベル1が教師主導の講義・実習・習熟型授業。これは基礎・基本を学ぶためにいつの時代にも必要なもの。レベル2は教師指導の課題解決学習。学習課題と追究方法を教師が与えることによって学び方を育てる。レベル3では学習課題を教師が与え、追究方法は児童生徒が自由に決める。これによって問題解決能力（読解力、思考力、判断力、表現力、価値観等）を獲得する。レベル4は問題発見・解決学習。学習問題も追究方法も児童生徒が決める。レベル1と2は目標やルーブリック、学習課程を提示して鍛える授業だが、レベル3と4では絶対に提示してはいけない。問題発見・解決学習における思考のモデルは、どの授業タイプにおいても子供に教える必要がある。直感的思考から反省的思考へ、拡散的思考から集中的思考へ、主観的思考から客観的思考に変わっていく。問題発見には4つの方法があるが、必要感を持って夢中になり、必然的に練り合い深まるシャープな問いが重要である。

EdTechによる指導の個別化と、教員の支援による学びの個性化を使い分けることで「個別最適な学び」と「協働的な学び」が両立できる。指導の個別化は基礎基本を身につけることがねらいで、人数分の複線化をし、交流による広がりや深まりはない。主体的・対話的で深い学びと両立できない、受け身の学習になる。学びの個性化は、子供のタイプによって3~4通りに複線化し、学習問題が共通であるから交流は必ず生まれる。主体的・対話的で深い学びとの両立は可能だ。目標に向かって粘り強く学ぶ子と、教科等の本質的な面白さに触れ知的な好奇心から夢中になって探究する子。どちらも必要な力だが、後者を中心にしていく必要がある。デジタルやアナログをミックスしながらも、教育において最も重要なのは体験や活動である。

8. まとめ

生成AIを使うと、問題の作成から正当率や採点表の生成も可能で、苦勞して教員が問題を作る必要がなくなっている。子供たちも良い学びができる。AIを使うと1人1人の学びの特性を子供にフィードバックし、教員側もこれを元に学びを進めることができる。一方で、ただICT・AI使えば良いという訳ではなく、重要なのは授業改善をしていくことだという認識を持ってもらいたい。教育課程の見直し、授業改善、生徒指導改善、その全てにぜひ取り組んでほしい。



●講演Ⅱ・ワークショップ● 次期学習指導要領改訂を見据えた創造的な学び

宮島 衣瑛 広島大学大学院人間社会科学研究所教育データサイエンスプログラム特命助教
株式会社Innovation Power代表取締役社長

1. 時代性の認識—生成 AI の衝撃—

生成 AI は非常に大きなインパクトを与えている。2023 年に OpenAI 社が発表したレポートでは、アメリカの 80% の労働者に影響が出ることが予想され、特に高所得者に多大な影響を及ぼす可能性が高いという。最近では AI エージェントまで誕生している。教育についても何らかの影響を及ぼすことは必須であると考えられる。

生成 AI は日々進化し、中学受験問題（算数や国語）はもちろん、国家試験問題も合格の水準に達する。小学校段階でも約 15% が学校外で生成 AI を使用したことがあり、高校生の半数以上が家庭等で使用経験があるというアンケート結果が出ている。（みんなのコード, 2024）。生成 AI の問題点の一つに「感情や倫理的な問題、間違っただけの学習によって引き起こされる問題」がある。例えば生成 AI に社会的地位の高い職業（医者や弁護士など）の画像を生成させると高確率で男性を表現するなど、ジェンダーや人種に関わる問題が浮かび上がる。教室の授業風景を生成させると一方通行講義型の画像が生成される。過去のデータや私達の社会に存在しているバイアスがそのまま反映されてしまうという点が課題だ。



生成 AI の本質はネット検索ではなく、膨大なリソースを元に、自然言語でコンピュータに指示が出せるようになったことにある。ハルシネーションやイライザ効果など問題点はあるが、その進化は社会や教育の変化スピードと比べものにならないくらい速く、目に見える AI と対峙していかなければならない。生成 AI を使わない手はない。だからこそ本質的な問いを考えていくべきだ。「人はなぜ学ぶのか」「学校は何のためにあるのか」といった教育哲学的な問いを真剣に考えていかなければならない。

2. 生成 AI 時代の教育—つくること・学ぶことの喜びへ—

学校改革や授業改革などが議論される中で、それぞれのレイヤーと影響範囲を考えてみたい。Layer5 を改革することで、授業は見かけ上変わる。一方で、この改革は対処療法的な側面もあり、中・長期的には教育方法・技術だけでは通用しなくなる。ICT や AI をただ授業に取り入れるだけでは変わって

Layer5	教育方法、技術
Layer4	教材研究、子ども観
Layer3	学校文化
Layer2	教育制度、カリキュラム、学習指導要領
Layer1	教育思想・哲学、教育観、教育的価値

いかない。Layer4 について、熟達した教師の力量は Layer4 と Layer5 の領域がどれほど発達するかで変わる。ICT や AI は子どもの学びの経験を最大化するためにデザインされる。Layer3 は学校の中にある学びや文化のことで、校内研究や授業研究、教員集団の同僚性、校務分掌などの割り振りなど、学校単位で決定可能な事柄。教師一人では変えられない、校長や管理職の強力なリーダーシップのもと、学校全体で共通のビジョンを掲げ、そこに向かっていく。さらに学校文化を統制していくのが Layer2 である。地方自治体の教育委員会や国の定める学習指導要領など、大きなカリキュラムのパートであり、変えるのは難しいが、変われば大きな変化を生むことが出来る。ICT や生成 AI は方向性だけが示されるがそれらを具体化していくのは学校（文化）や教師一人一人である。忘れがちだが一番大切ですべての土台となるのが Layer1 である。「良い教育とはなにか」「良い学びとはなにか」という教育的価値を耕すための教育思想や哲学で、これらは多様であるべきで一つには集約されないが、時代や地域性によって価値は変化していく。このような本質的な部分を教師一人ひとりが考えていくことが必要である。

現在議論されている多くは Layer4 か Layer5 の部分であり、ICT や生成 AI の影響レイヤーについてである。しかし、“小手先の改革”では限界があり、生成 AI 以後の世界では通用しない。生成 AI は人類に与える影響が大きすぎる故に、すべてのレイヤーでの改革が迫られている。AI が生成した文章の内容が正しいかどうか、美しさは誰が、どのように判断するのか。また、画像生成 AI に描かせたい絵のアイデアは誰がどのように思いつくのか。ものづくりの主体は常に人であり、そこに価値がある。スタイルは変わっても本質的なことは変化しない。だからこそ価値判断を伴う意思決定力をどれくらい育む

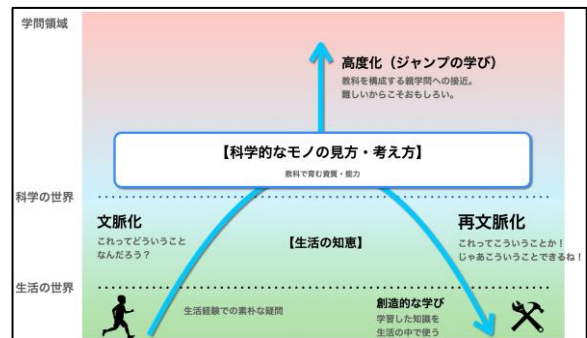
ことが出来るかが大切になる。一方、単語などを丸暗記し、一定の時間内にアウトプットさせるテスト、興味のないことについて書かせる作文など、自分自身はどう思っているのか、どう考えているのかを問えない学びは不要になっていくだろう。

自分自身は何をしたいのか。何が好きなのか。なにを「良い」と思うのか、価値観を鍛えることが重要になる。そのために創造的に学ぶのである。価値観は「本物に触れる（インプット）」ことと「本物を生み出す（アウトプット）」ことで鍛えられる。アメリカの教育哲学者であるマキシン・グリーンは著書『想像力を解き放つ』の中で、「彫ること、描くこと、踊ること、歌うこと、描くことを通じて、多くの人々は自分たちのイメージや、物事に対して抱く自分たち自身のビジョンを探し求めていく助けを得ることが出来る。自分が見ているもの、想像している物を見つける1つの方法は、それをある種の内容に変換し、その内容にかたちを与えることなのだ」と理解させることができる。そうすると、人々はあらゆる種類の感覚的な開放性を経験するかもしれない。思いがけず、周囲の世界に存在することも知らなかったパターンや構造を知覚するかもしれないのだ。」とアウトプットの必要性を述べている。

そもそも、学びとは何か。教育学者の佐藤学は『あらゆる学びは新しい世界との出会いと対話であり、対象・他者・自己との対話による意味と関係の編み直しであり、対話と協同によって実現している』と定義している。この「新しい世界との出会いと対話」のベースとなっているのはジョン・デューイの考え方である。デューイは、知識とは「普遍的で変わることがないもの」ではなく、「自己が経験的に獲得する認識の一形態である」と言っている。これを「トランザクショナル的認識論」という。

知識(knowledge)ではなく、知ること(knowing)、これこそが知の正しいあり様、知識は授かるものではなく活動の中で作り上げていくもので、自分自身がわかっているというプロセスが大切だと捉えている。knowledgeは生成AIでも作ることができるが、knowingは人間にしかできない。したがって、「知識を覚えさせる」ということ自体が間違っている。経験しながら問い、試行錯誤し、自らの中に知識を育てていくことが学びの本質である。

多くの学校での授業は、教科書に書いてあることをそのまま覚えさせていることに問題がある。教科書に書かれていることと、今の自分の世界をつなぐことが重要である。佐藤は「カリキュラムは子どもの学びの履歴」と述べている。子どもにとって学びを意味ある物に変換するためには、“自分の言葉”で語り直したり、表現したりしなければならない。語り直すことで、自分なりに足りていないものが見えてくる。自分が好きなことが見えてくる。だからこそ、徹底的に表現する。これまでの学校教育はスタートもゴールも「科学的なモノの見方・考え方」であったが、「生活経験での素朴な疑問」を「科学的なモノの見方・考え方」につなげていくように変わってきている。



さらに、獲得した内容を生活の中で使うという「再文脈化」を行うことでknowingに近づく、創造的な学びに繋がっていくのだ。

探究学習においては、地域に役立つものづくりや、課題の解決に流れがちである。表現には自己を志向する「アートの表現」と他者を志向する「デザインの表現」に分類される。特に、前者については、満足するのも表現したものを楽しむのも“自己”である。例えば、プログラミング初心者ほど、アートの表現にのめり込む印象だ。今の学校教育にはこのアートの表現が足りていないように感じる。

創造的な学びの原点はMITメディアラボ教授のシーモア・パパートに由来する。ピアジェの構成主義における同化と調節が、ものを作るプロセスの中で生まれると考え、現在のプログラミング教育の礎を築いた人でもある。また、パパートの弟子であるミッチェル・レズニックは、子どもたちが創造的な学びをしているときに経るプロセスとして、「想像して、作って、遊んで、共有して、振り返って、また想像して・・・」というスパイラル構造になっているという。創造的な学びを促進するために重要な4つの要素(Project, Passion, Play, Peers)は、学習理論にとどまらず、アントレプレナーシップなどにも有効な要素である。しかし、「ものづくり=課題解決」となってしまうことには疑問を感じている。

ものづくりというハードルの高さを考慮し、課題に対して「何かできそう」と思えることがより重要で

ないかと考えている。私はそれを創造的態度（Creative Attitude）といい、「世界に対して“何かできそう”と思える感覚と、それに向かって自分なりに試行錯誤しようとする構え」と定義する。受け身の創作活動では創造的態度は涵養されない。自らの向き合い方を変えるだけで世界の見え方は全く変わっていくだろう。

今までの創造性はアイデアから作品を完成するまでのプロセスが大変で、一部の人が関わられなかった。しかし、AI の登場により、より多くの人アイデアを持ち、AI のサポートによって、より多くの人クリエイターになることができる。その流れを汲むと、人がモノを作ることはなくなってしまうのかと考えるかもしれないが、それは違う。「作ることの喜び」は誰にも奪い取ることはできない。喜びに到達するまでには、いろいろな課題を乗り越え困難な出来事に挑戦するプロセスがある。その先にたどり着けた境地こそが「喜び」だからである。生成 AI がやってくれることをなぜ改めて人間がやらなければならないのか、ということを経験的に説明することはとても困難である。AI 以降の学びの中で「喜び」に集中するために、自分がおもしろいと思うこと、楽しいと思うことを探していかなければならない。では、なぜ私たちは学ばなければならないのか。学校教育の役割はどうなっていくのか。

生成 AI 時代に教育に求められていることを最後にまとめる；①消費者層・中間層にとどまり続けるのではなく、創造層へと移行するために、創造的態度を涵養すること。②そのためには、自分は何を良いと思うのか・なにをおもしろいと思うのかなどの価値観を鍛える事が必要。質の高いコンテンツ（＝文化的に継承されてきたコンテンツ）にたくさん触れていくことが大切。③価値観を磨くためには、actual なものをつくる経験が必須。学んだことをどうやって使うかが鍵となる。

まとめ活動と「作品化」の違いを述べておく。まとめ活動は、学習した内容を整理するという観点からは有効であるが、「子どもにとって意味のある活動」になっているかはわからない。一方「作品」には、制作者の「こだわり」が詰まっている。このこだわりこそが、自らの文脈に即した学びの経験となる。「こだわり」と「没頭」がキーワードとなる。作品を作ることへの情熱が、学習内容の深掘りへと進化していく。これらの「こだわり」は右の4種類に分類され、これらのどれかにハマることで、作品化の授業に自ら率先して取り組んでいくことが確認された。学習活動をデザインするとき、これらはできるだけ自由である方が良く、一つに定める必要もない。「表現方法」「協働他者」への関心から、「表現内容」「表現対象」への関心に移っていく事例が多く見られる。

表現方法	どのように表現するか
表現内容	なにを表現するか
表現対象	誰に向けて表現するか
協働他者	誰と表現するか

最後に、授業を「消費」から「創造」へと変えるためにはどうすれば良いのだろうか。「消費」と「創造」の境目を意識してもらいたい。ポイントは、まず自分の活動がいかにか消費的なものをかを自覚させることから始めること。例えば、既存のレゴのキットを組み立てることは消費的か創造的か。どちらも解釈できるが、その解釈自体を自分が持つということが重要だ。そういった積み重ねで、創造的な活動に取り組もうという意識が子供たちの中に生まれる。これからもぜひ共に、創造的な学びを実現する授業づくり、学校づくりに取り組んでいきたい。

●研究討議● 変革の時代に求められる学びとは

①所属校での取り組み（STEAM 教育／協働的・個別最適な授業／効果的な ICT・生成 AI の利活用）及び課題（問題点／教職員の学びのあり方／これからの展望）、②教育 DX への取り組み（授業デザイン／評価方法／教職員の意識など）、③変革の時代に求められる学びの実践及び課題（問題点／これからの展望）を主なキーワードに6つの会場に分かれて情報交換を行った。



●教育懇談会●

参加者同士の交流を深め、情報交換や今後のネットワークを作る場として、着席ブッフェ形式の懇談会を行った。



7月4日(金)

●学校視察●

はじめに音楽コースに在籍する生徒による歓迎演奏が行われた。

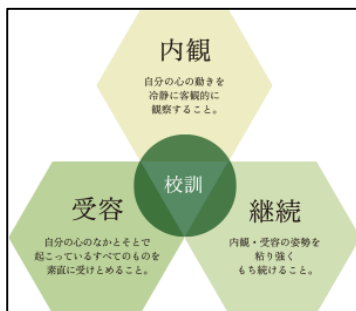


◆視察校代表挨拶 服部 泰啓 学校法人信愛学園理事長

本校は、明治35年(1902年)に浜松市利町に浜松裁縫女学校を開校し、創立123年の歴史がある。昭和2年(1927年)に現在の場所に移転した。現在の音楽コースは、先代の理事長の思いを込めて、もともとは音楽科として昭和40年に設立した。美術・書道コースも設置している。このデジタルな時代に、なぜそのようなコースを設置しているのか疑問を持たれるかもしれない。自分で表す書、自分で描く絵、自分で奏でる音はいつの時代もなくなるモノではない。不易と流行を大切にする、そのような理念を持った学校である。学校法人信愛学園の由来は2代目校長の中村春治郎先生の「信と愛とはいっさいの文化を創造する最高と最新の生命力である」という言葉が由来となっている。限られた時間だが、学校視察を通して参加の先生方が有意義な時間を過ごせるように願っている。



◆学校説明・実践報告 小川 知伸 浜松学芸中学校・高等学校副校長ほか



本校は「TKG!」(楽しく、賢く、学芸ライフ!)を合言葉にしている。校訓は「内観・受容・継続」を掲げているが、平たく言うと「じっくり考え、より良く判断し、粘り強く行動する」ということである。中学校及び高校3科6コースで個性がひらくカラフルな学校である。



中学校では探究型の修学旅行を設置し、行き先は自分自身で決めている。「志」のある進路選択を実現して欲しいと、「自分らしさを見つける活動」と「充実した教科の授業」を通した温かな生徒指導を行っている。カリキュラムは国語・数学・英語の時間数を多く確保し、先取り学習ではなく、十分な理解と繰り返しの時間に充てている。またチーム担任制を採用しており、3人の教師が2クラスの担任を受け持っている。今年度からは、一貫クラスを廃止し、各クラスにおけるロールモデルとしての成長を期待している。他にも、平和学習、防災教室、英語スピーチコンテストやオリジナルテキストを用いた筆写の時間など、さまざまなプログラムを設置しており、自己選択の環境作りに努めている。

次に高等学校では3科(普通科・探究創造科・芸術科)6コース(特進・地域創造・科学情報・音楽・美術・書道)を設けており、芸術科の音楽コース及び美術コースは、それぞれ6専攻、4専攻に細分化されている。音楽コースは61年という長い歴史を持ち、美術・書道はそれぞれ36年目・24年目を迎えたコースである。芸術科は「好きなことを深く追求する!」ことを目的に、学科及び実技をバランスよく取り組んでいる。また、演奏会等の舞台経験や作品展等を通じて社会と関わる中で、表現力と発信力を養い、志の近い仲間と互いに刺激し合う環境である。

令和元年度から令和6年度まで取り組んできた文部科学省の指定事業「新時代に対応した高等学校改革推進事業～普通科改革支援事業」では、新しく生まれた2つのコースを融合し、普通教育を主とする「探究創造科」を立ち上げ、学校の魅力化に向けて前進を始めた。課外活動として「探究活動」を週に1時間取り組む活動が発端となった。当初は地域（浜松市）のフィールドワークが中心だったが、その活動がだんだんと広がり、2020年に地域創造コース、翌年に科学創造コースが開始され、2022年に文部科学省「普通科改革推進事業」指定校となり、現在は探究創造科2年目を迎えている。新学科の特徴は、今までの実績や経験を元にくみ上げた実践的なカリキュラムである。地域との協働は約8年前、浜松市から「青春はままつ応援隊」として公認され、天浜線80周年記念オフィシャルポスターを制作したことから始まった。ARTの力を地域還元し、地域の魅力を発信する広告代理店を目指し、さまざまな企業と協働しながら、PRポスター制作や動画作成を行ってきた。作品を見ると、教員のマンパワーで生徒を動かしているのではないかという質問を幾度となく受けるが、地域の魅力をどのように発見し、発信していくのか、すべて生徒主体の活動となっている。地域の課題を発見する活動に取り組む学校はたくさんあるが、本校では地域の「良さ」をどのように発信していくのかに着眼しているところが、他校の取り組みと異なるところである。

探究創造科には地域創造コースと科学情報コースがあるが、多面的な地域へのアプローチとして、これらをつなぐ文理融合・横断プロジェクトを実施している。この実現に向けて、校内及び校外コーディネーターがいることが大きな特徴だ。校内コーディネーターは、教育課程編成やカリキュラムのコーディネートなど、実施プロジェクトの運営・授業改善・教材開発を担っている。一方校外コーディネーターは、地域人材や協働企業・団体との橋渡しを担い、実践成果や取り組みの発信・拡散を担当している。

探究創造科の定員は60名で2クラス編成であり、学科内で定員を割り振ることで、状況変化への対応を可能にしている。それは、グループでのプロジェクト型学習が活動の基本であることから、学習をより深めるには少人数編成が理想だと考えているからだ。地域創造コースは「衣・食・住」を軸に地域の魅力発信に挑戦し、持続可能な地域の創造を提案する。一方科学情報コースは「Science・Programming・Engineering」を基盤に将来の社会の担い手の育成を目指し、地域との学びの中で探究的想像力の育成を目標としている。「地域を学ぶ」のではなく「地域で学ぶ」ことが本質ととらえている。

1年生は探究していくための基礎的な力の涵養を目指し、指定されたプロジェクトに取り組む。2年次以降はクエストエデュケーションという形で、生徒自身が取り組む課題を決めて挑戦し、成果の地域還元・発信を行う。地域での学びを通じて「自律した学習者・表現者」としての生徒を育てるために、求める資質をすべて身につけたかではなく、最終的にはそれぞれ何ができるようになったのか、生徒自身が気づくことが重要である。つまり成果主義からの脱却を目指し、系統性・持続性のある探究へのカリキュラムデザインを目指している。それらを実現させる時間割について、金曜日の午後と隔週土曜日を探究創造の授業時間に充てている。週に1時間の取り組みでは1年間に多くても35時間程度の時間しか確保できないが、本校の時間割では、130時間を超える授業を捻出することが可能となる。それらを4つのタームに分割することで、生徒の発達や状況・社会的背景に応じて自由に教材を入れ替えることもできる。進学の準備のためだけでなく、形骸化しない探究活動のための教材キャビネットとしても活用できるよう工夫している。特に教員の負担が過度にならないように、年間授業数や実施プロジェクトの調整を元に系統的な学びを調整することや、新しい教材の開発や実施授業の検証など、探究的な授業の構築を教員チームで行っている。また、定量的な評価のためにAiGrowを導入した。

これまでの活動は最初から上手く運営できたわけではなく、探究的な学びに向けて生徒の技能・熱量の差が大きいことや、成果を求めすぎて探究的な学びの本質から外れてしまうといった課題点も浮かび上がってきた。そこで、5つの仕掛けを準備し、生徒たちの学びに対する意欲や興味を高めることに成功した。その5つとはチームビルド・バックキャストとフォアキャスト・OODAループ・TalkDance・教員のリソース活用である。探究的な学びのレディネスを高めるためのチームビルドには、アカデミックスキルだけではなく、心理的安全性の確保やスクラップアンドビルドなど、ジェネリックスキルの習得も欠かせない。今後はそれらのノウハウを高校入試に反映していきたいと検討している。多くの教材を研究したが、テキストを穴埋めしていくと探究が終わるといふ、決められた道筋に則った探究学習は本校の意図する活動ではない。右往左往しながら自ら課題を見つけ、その解決に向けてさまざまなアプ

ローチを試みる事が重要で、何度も失敗してたどり着いた結果が自分の成果であるにとらえている。このようなフォアキャスト的探究は時間がかかる手法だが、余裕のあるカリキュラムへ改編したからこそ実現することができた。学ぶ楽しさを知ることが人生を彩ることに繋がるのである。また、ゴールにたどり着くためのプランニングができる人は、目標やゴールがどのような形であるかを知っている場合が多い。よく、PDCA サイクルを例に出す学校は多いが、本校の探究活動においては、クリエイティブな現場で用いられる OODA ループが有効だと考えている。観察 (Observe)・状況判断 (Orient) をして自分の行動を決めることで変化に対応しやすく、プロジェクト学習の特性に対応しやすいからだ。

地域のリソースを教育プログラムに反映するために熱量の高い企業や団体を発掘し、その熱意が生徒に伝わることでプロジェクトの回転が上昇する。このような目的で、TalkDance というイベントを実施し、地域リソースを活用している。教員とコーディネーターがチームとして連携し、担当教員それぞれの分野でコーディネーター機能を担う裁量を委譲し、教員が持つリソースの有効活用も積極的に行っている。

探究創造科新設の動きに連動する形で普通科特進コースでは、総合的な探究の時間 GATE を開始し、今年度からは海外探究や PBL の学びを柱とする共創クラスを創設した。これまでの本校の特進コースは地域の公立進学校の併願校としての認識が強く、難関大学への合格実績を最重要視してきた。しかし、昨今の入試改革やニーズの変化から、進学実績だけでなく、「自ら学び納得して進路を選ぶ力」が必要だと考え、「自立した学習者の育成」を最上位目標に掲げ、共創クラス・選抜クラス・特進クラスを設置した。改革の中で特に力を入れたカリキュラムの変更では、2024 年度入学生から単位減を実施し、例えば高校 1 年生は 37 単位から 34 単位に変更し、特進演習 GATE の時間を捻出した。具体的には週 3 日あった 7 時間目の授業日数を減らし、効率的な学習時間の確保と探究的な学びのための時間を創出している。改革を見越して 2021 年度からチーム担任制を導入。昨年度から隔週土曜日に導入している本格的な探究型プログラムでは、学び方の習得や自己肯定感を高めることを目的とし、探究の基礎から社会との接続を目指す。座学やフィールドワークを織り交ぜ、適宜フィードバックを通じて学びを循環させ、キャリア意識を育てている。

今年度新設の共創クラスは、知識重視型の学びに加え、社会と繋がるリアルな学びの実験場となっている。これからの予測困難な時代を自分らしく、たくましく生きる力を育てることを目指し、創造的な解決策を考える力を養うことが設置の理念である。それらの実現に向けて、海外探究による新しい価値観との出会い・PBL と課題発見力・国際コミュニケーション力・レジリエンスを育てる体験重視の学び・メディアリテラシーと情報活用能力・協働実践力とプレゼンテーション力の育成を柱に、進学だけでなく「生き方」までを支える教育へと発展することを目指している。

最後に、本校のスクールミッションは「地域・社会のために存続していく、魅力ある学校」だ。その根底にあるのは、学校としての地域貢献である。かつての進学実績一直線だった頃の卒業生は、ほとんど地元に戻ってこない。地域の若者を預かって成り立つ、地方の学校として自覚し、より地域の未来について考えていく必要があると考えている。卒業後も地元に残る、また U ターンとして戻ってくる、離れていても地域に参画する、このような人材を一人でも多く排出するために、地域の中の魅力的な場所としてあり続けたいという思いを込めている。



授業視察・施設見学の様子

◆授業視察・施設見学

特設授業

学年／組	コース	教科	科目	授業者	校舎／教室	授業内容（予定）		
高1	S11	共創	総合的な探究	小原	本館4階	S11	特進演習 GATE 探究学習の基礎	
高1	S12	特進		宮森		S12		
高1	S13	特進		村上		S13		
高1	S14	特進		伊藤信		S14		
高1	S15	特進		原口		S15		
高1	S17	科学情報	探究創造	齋藤	南館3階	情報室	マイクロビット（プログラミング）	
高1	S18	地域創造		大木島・四ツ谷		クリエイティブⅠ	染色（注染染め）	
高2	S27	科学情報		矢野		クリエイティブⅡ	ゲストエデュケーション中間発表	
高2	S28	地域創造		林・高林				
高2	A2	美術	専門美術	実技	磯部・橋本・朝・鶴	北館3・4階	専攻実技室	美術コース4 専攻の実技授業
高2	A2	書道	専門書道	筆写	酒井・寺部	東館4階	書道室1	書道コース生徒と中1生の筆写 合同授業
中1	J12	—	総合探究					
高1	M1	音楽	専門音楽	合唱	鈴木彰	南館4階	ときわホール	定期演奏会合唱練習
高2	M2	音楽						
高3	M3	音楽						

平常授業

中1	J11	—	英語	英語	辻岡	南館1階	J11	Unit3 Enjoy the Summer
中2	J21	—	理科	理科	和田滋	南館2階	理科室3	光合成が行われる場所
	J22	—	社会	社会	伊平	南館2階	J22	江戸時代と北欧の近代化
中3	J31	—	社会	社会	大場	南館3階	J31	NIE(新聞で学ぼう)
	J32	—	国語	国語	熊澤	南館3階	J32	敬語
高1	A1	美術	専門美術	実技	松本・小松	本館5階	美術室3	油彩制作
	A1	書道	専門書道	実技	大塚	北館2階	書道室2	篆刻（姓名印制作）
高2	S21	特進一貫	数学	数学B	鈴木愉	本館3階	S21	数学的帰納法
	S22	特進選抜	英語	英コミⅡ	杉浦貴	本館3階	S22	Living with Animals(動物の権利を考える)
	S23	特進理系	英語	論理・表現Ⅱ	松井	本館3階	S23	英語ライティングの基本
	S24	特進理系	数学	数学B	宇都	本館3階	S24	数学的帰納法
	S25	特進文系	理科	化学基礎	杉山紗	本館3階	S25	物質質量
	S26	特進文系	数学	数学Ⅱ	前田学	本館3階	S26	三角関数
高3	S31	特進一貫	体育	体育(男)	成岡	体育館		バレーボール
	S32	特進選抜		体育(女)	浅古	グラウンド		リーグ戦（競技未定）
	S33	特進理系	理科	化学	溝口	本館2階	S33	芳香族炭化水素
	S34	特進理系	国語	論理国語	河邊	本館2階	S34	問題演習
	S35 S36	特進文系	地歴公民	地理	セライヤ	北館1階	小教室	都市村落（都市の内部構造）
				倫理	渥美	本館3階	補助教室3	西洋近代の思想
				政治経済	内田	本館2階	S35	労働運動、労働関係
				政治経済	宇佐見	本館2階	S36	労働運動、労働関係
	S37	科学創造	数学	数学Ⅲ	藤井	本館2階	S37	微分法の応用
			数学	数学α	石本	本館2階	小教室2	数ⅠA 問題演習
S38	地域創造	国語	文学国語	和田奈	本館2階	S38	作家研究（太宰治）	
S39	地域創造	地歴公民	日本史	内山	本館2階	S39	大正時代の日本	
A3	美術・書道	英語	英コミⅢ	磯部	本館4階	A3	Coffee Travels the world(食文化・歴史を学ぶ)	

◆全体会（視察校への質疑応答）

Q：ICT教育の導入経緯・具体的な取り組み状況と成果、今後の展望は。

A：学習環境の向上に向けて、2018年度に普通教室すべてにインタラクティブ型プロジェクターを導入し、情報教室を増設した。2019年度に学内共通プラットフォームとしてのC-Learningの導入と校内Wi-Fiも整備し、高校の生徒デバイスはB.Y.O.Dによるデバイス対応に決定した。

A：2020年度にGIGAスクール構想のもと、中学全生徒に学校整備デバイス

の貸出として、一人一台端末を整備すると同時に、教員へも校務PCと授業用iPadの貸与を開始した。2025年度から中学生・高校生ともB.Y.O.Dによるデバイス対応へと変更した。



Q：デジタル化の導入方法、取り入れたアプリや特徴的な授業方法は。

A：デジタル教科書は2020年度に中学英語・社会で導入し、2021年度以降は高校英語など一部教科で利用を始めた。他のコンテンツとしては、2018年度に高校特進の希望者対象にオンライン英会話サービスを導入し、2020年度からは高校特進全員を対象としたオンライン教材を導入している。また、自学自習用補助教材として「スタディサプリ」を2010年度頃から全校に導入し、中学生には「すらら」を2022年度から導入している。

Q：AI教材「すらら」等の教育『コンテンツ』の具体的な学習効果は。

A：「すらら」は動画がわかりやすく、わからなかった授業をもう一度受け直すことに効果的で、不登校生とのケアに向いている。長期休業中の復習教材としても活用できる。ただし「すらら」は曖昧な回答が正解と認められず、ストレスをためる生徒も多い。本校ではCBTでも「すらら」を活用している。選択式の問題だけでなく、記述やヒアリング問題もあるので、CBTの練習には効果的だと思う。

A：「スタディサプリ」は問題が中学校の教科書にも準拠しているので、定期テストでの学習に使用している生徒が多い。問題もシンプルで、演習の宿題配信に向いていると思う。

A：特進コースではR-CAPを高1で実施し、11月の文理選択の際に主に利用している。統計的な資料を基にしたアドバイスにより、生徒本人の思い込みによる文理選択のミスを防ぐ効果がある。社会で求められる「汎用的な能力（ジェネリックスキル）」を測定するPROG-Hを高校2年生に導入する予定。

A：探究創造科ではAiGROWとPROG-Hを導入した。探究的な学びの評価や生徒のコンピテンシーを示すことで、学びの深まりやキャリアの形成に役立つのか比較研究してきた。実践検証の結果、現在ではAiGROWのみ使用している。このデータは生徒との面談にはもちろん、保護者面談や三者面談にも利用している。

Q：さまざまな学科やコースがある中で、探究活動への取り組みの現状やその具体的な中身は。

A：音楽コースでは、6専攻の学びの中で生徒自身がテーマを設定。3年間かけて演奏技術を高めるための練習やレッスンなど、すべての取り組みが探究的な学びとなっている。また、隔週の土曜日授業では、1・2限に「サタデーコンサート」、3・4限では「演奏研究」という講座を実施している。「サタデーコンサート」は生徒が運営するコンサートで、毎回多くの生徒が出演してお互いの演奏を聴き合うことで、自分自身の成長につなげている。「演奏研究」では、主催する「浜松学芸オペラ」や「定期演奏会」の練習風景を公開したり、さまざまな分野の専門家、演奏家の講話や演奏を聴いたり、公開レッスンを受ける。いずれも学外の小中学生や教育関係者（音楽教室や学校の先生）にも公開しており、希望者は鑑賞することができる。

A：美術コースと書道コースでは、探究的な学びの一環として「美書タイム Vision」を設けている。生徒を自立した学習者として尊重し、多様な体験を通じて将来を見据えた広い視野、理解力、感受性の基礎を養う。美術・書道の合同演習や、本校の他コース・地域社会・各種団体との連携による枠を超えた活動も特長。美術や書道の専門性を活かし、つながりを育み、芸術文化の発展と創造に貢献することを目指している。一例を挙げると、生徒が自主的に企画・運営する個展やグループ展、企業主催のイベント出演、大河ドラマ館における美術・書道の協働パフォーマンス、市消防局や地元信用金庫での書道パフォーマンス、浜松城公園での御城下印の手書き揮毫やチャリティーグッズ販売など、さまざまな実践を重ねている。

A：中学校では総合的な学習の時間として、毎週火曜日5,6限に「学芸タイム」を設定している。平和

学習や防災学習、イングリッシュキャンプの事前学習や校外学習・修学旅行の事前・事後活動などに利用している。最近ではICTを利用した事前学習とともに、PowerPointを用いたプレゼンテーション・成果物の作成等にも力を入れている。また、体育祭のダンス練習や学習発表会など、クラス・学年を超えた形で活動する際にも有効に活用している。

Q：高校からの入学生と中高一貫生との探究スキル・授業の進度差への対応は。

A：特進コースの探究活動は始まったばかりなので、スキルの差はあまり感じていない。今後は探究学習で先行している一貫生にクラス内でのロールモデル的な役割を期待している。また、中学校では先取り学習を実施していないため、授業進度は高校からの入学生と差はない。

A：探究創造科の一貫生は、学力的には外部からの生徒とほぼ同程度だ。同じ学校内で活動を近くから見ているので、活動内容に関する興味や関心の高さは外部からの生徒に比べると高い生徒が多いと感じる。振り返りの文章や意見を述べることにしても、外部生に比べると上手だった。ただし、このような現れは1年生の最初のうちだけという印象。

Q：探究創造科のこれまでの成果と課題は。

A：探究的な学びにおいては、発達段階や身につけたい資質・コンピテンシーを設定し、目指す生徒の姿を明確化したことで、3年間の学びのカリキュラムを構築することができた。これは流動性や変化に対応することができる形式で、系統性を確保しながら自由度が高いという特徴を持っている。この独自の系統的なカリキュラムを持ったことが一番の成果である。また、探究的な学びでは学校と地域をつなぐことは必要不可欠だ。地域のリソースを教材として翻訳する内部コーディネーターを置くことができたことも大きな成果だった。教材をパッケージ化できたことも成果である。本校で実施しているプロジェクトは本校でしか実施することができない閉じた教材ではなく、どの学校でも実施できる形になっている。実際に全国の学校で既に実践されている。

Q：チーム担任制を導入した感想、良い点と悪い点は。

A：中学校では、クラス経営で困った時に相談できる、若手教員をサポートしやすい、教員が得意分野を活かしながら協働できる、といったメリットが挙げられる。その一方で、責任の所在が曖昧になりやすい、生徒・保護者への対応が一部の先生に偏ることがある、等の問題も感じる。

A：特進コースでは今年で5年目を迎え、だいぶ成熟されてきた。メリットとして、単純に教員一人あたりの業務量が減った、休みが取りやすい、トラブル対応の際に問題を一人で抱え込まずに済む、生徒も保護者も内容に応じて相談相手を選べる、という感想を聞く。デメリットには、チームで情報共有の時間が必要、チーム担任しか経験していないと若手の教員が育ちにくいのではないかと、なんと言ってもチーム内のメンバー次第、といった声上がる。

A：探究創造科では大きなメリットがあった。お互いが苦手な部分を補いあうことで、教員の負担感も減ることになり、連携することで複数の目で生徒の様子を観察することができ、生徒の変化や問題に気づきやすくなった。生徒も複数の視点から意見をもらうことができるのと同時に、進路・生活・雑談など、必要に応じて相談する教員を選ぶことができ、生徒と教員のミスマッチを減らすことができた。デメリットは、探究創造科のように文理のクラスにまたがって担任する場合、どうしても教員の特性によって文系か理系のどちらかに偏ってしまうという問題も見えた。

Q：防災対策や防災訓練などの取り組みと成果は。

A：防災マニュアルを策定し、全職員に配布している。また、年4回の防災訓練（大規模災害時の帰宅ルート確認、避難経路の確認、抜き打ち訓練、消火器・担架搬送等の訓練など）をテーマ別を実施するとともに、職員向けの防災に関する事例学習の実施を計画している。

Q：先生方の配置、単位の扱い、先生方のコース間の移動の有無、探究活動における教員リソースの活用方法について。

A：教員のコース移動は毎年数人起こり、それぞれ新たな業務に取り組んでいる。探究活動における教員のリソースについては、2年前の試行の段階で苦労することが多々あった。教員への偏りがないように探究の土台としてオリジナルテキストを作成し、活用している。フィールドワーク先についても開拓中である。教員がまかなえる範囲の自己開示を徹底して行うことで、担当した領域に偏りがないようにしている。教員は探究の時間を含め、およそ16時間を受け持っている。

Q: 探究コーディネーターを導入し地域との接続を図っているが、教員が担っているのか。

A: 校内コーディネートは学内教員が、外部コーディネートは学外（行政とのつながりが強い方など）にお願いしている。共通していることは、教育関係者であるということ。新たな探究のプロジェクトをどのように教育の現場に適用していくのか、常に生徒の姿を意識しながらプログラムを採用している。

Q: いろいろな取り組みに同時に熱量を持って展開しているが、その裁量権や権限委譲の方法について。

A: 理事長をはじめ、学園全体の理解があるからこそ、さまざまは大胆なプログラムに取り組んでいる。費用面に関しても既存のサービスなどを最大限活用している。

Q: 芸術、特に音楽コースはかなりの人員が必要に感じる。授業料について伺いたい。

A: 生徒一人に対して指導する教員が一人つくためコスパが悪いのが事実だが、自分の力で表現することはこれからも絶対にAIに負けない。設立当初の音楽科の伝統は60年続いている。なんとしても続けたいコースである。

Q: 不登校の生徒の割合などを知りたい。また、コース変更ができるのか。

A: 不登校（不登校傾向を含む）生徒は近年減少傾向にある。特に中学生は学年によってばらつきがあるが、中2日在校するスクールカウンセラーを上手く活用し、積極的なケアに努めている。また、在籍途中のコース変更は認めていないため、事前の実技相談会や体験相談会を徹底しており、ミスマッチは少ない。

●参加者アンケートまとめ（要約）● 回答数：30／参加者数：92名（回答率33%）

○参加動機

次期学習指導要領の改訂に向けて、教育課程の位置付けや教育活動相互の関係を捉え、教育課程全体の理解を深め、他校の取り組みについて拝聴し、教育DXをめぐる状況を把握するためといった内容が多数だった。

○講演Ⅰ

現行の学習指導要領における「主体的な学び方の訓練」の位置づけや、探究活動と学力の関係性についての明確な説明もあり、今後の校内研修や授業改善に向けた具体的な方向性を得ることができた。講演全体を通して、教員の意識改革と実践の積み重ねが、学校創造と教育DXの推進に直結するという認識が深まった。

○講演Ⅱ・ワークショップ

「人はなぜ学ぶのか」「学校は何のためにあるのか」といった根源的な問いを教職員間で共有することの重要性が語られ、教育の目的や価値を再確認する機会となった。生成AI時代においては、教員の役割も変化しつつあり、生徒一人ひとりに合った学びを提供するためのスキルと柔軟性が求められる。講演を通じて、教育DXの本質とは、技術の導入以上に、教員と生徒が共に学び合う文化を育てることであるという認識が深まったといった内容が多く見られた。

○研究討議

各校の探究活動やICT環境、生成AIの活用状況などについて活発な意見交換が行われた。他校の具体的な取り組みや課題を知ることで、自校の教育環境を客観的に見直す機会となり、共通する悩みや現場の困難さも共有された。特に、探究活動における生成AIの活用や、地域・行政との連携の在り方、教科内での問いの深化などが議論され、今後の授業改善や教育DX推進に向けた示唆が得られた。また、管理職同士の交流や自由な対話の場が有意義であった一方、学校間の制度や文化の違いにより、事例の共有が難しい場面も見られた。現場の課題と可能性を見つめ直す貴重な時間となった。

○教育懇談会

教科や役職、地域を越えた多様な交流が実現し、学校間の情報共有や人間関係の構築に大きな意義があった。校務や定期試験の運用、探究活動の進め方など、実務に直結する課題を率直に語り合い、研究討議の延長として実践的な意見交換を行う中で、参加者同士が熱意を共有し合う貴重な時間となった。教育現場の最前線で奮闘する教員同士が、次なる一步へのヒントを得る場として、大きな価値を持つ機会であった。

○学校視察

教員が楽しみながら授業に取り組む姿勢や、学校全体で同じ方向を向いて改革を進めている様子は、教育環境の充実と生徒の成長を支える基盤として非常に参考になった。探究活動の初期段階や評価方法、ICTの活用など、具体的な運営面においても多くの学びがあり、自校の課題と照らし合わせながら今後の改善に活かしていきたい。

また、施設面でも学びを支える工夫が随所に見られ、開放感のある教室や柔軟な空間設計が、生徒の自律的な活動を促していた。芸術科の発表や専用ホールの存在など、私学ならではの特色も強く印象に残り、教育の多様性と深みを感じる機会となった。

都道府県別参加者数

No.	都道府県	人数	No.	都道府県	人数	No.	都道府県	人数
1	北海道	0	17	石川	0	33	岡山	1
2	青森	0	18	福井	2	34	広島	7
3	岩手	0	19	山梨	1	35	山口	0
4	宮城	2	20	長野	0	36	徳島	0
5	秋田	0	21	岐阜	2	37	香川	1
6	山形	3	22	静岡	13	38	愛媛	1
7	福島	2	23	愛知	3	39	高知	0
8	新潟	0	24	三重	0	40	福岡	5
9	茨城	4	25	滋賀	0	41	佐賀	0
10	栃木	0	26	京都	3	42	長崎	0
11	群馬	0	27	大阪	3	43	熊本	1
12	埼玉	0	28	兵庫	2	44	大分	2
13	千葉	1	29	奈良	0	45	宮崎	0
14	神奈川	6	30	和歌山	0	46	鹿児島	6
15	東京	19	31	鳥取	0	47	沖縄	0
16	富山	0	32	島根	2			
							合計	92
							参加都道府県数	24

参加者数内訳

●教科別

国語	4	音楽	2
地歴公民	26	美術	2
数学	18	保健体育	1
理科	21	探究	1
英語	9	宗教	2
情報	3	商業・工業・福祉	3

●職位別

理事長・校長	11
副校長・教頭	19
教諭	61
その他	1

次年度（令和8年度）私立学校専門研修会・教育課程部会は
 福岡県福岡市 [東福岡自彊館中学校](#)・[東福岡高等学校](#)／[ホテル日航福岡](#)／[福岡朝日ビル](#) において
 令和8年5月14日（木）～15日（金）に開催致します。