

学校再編を見据えたキャリア教育カリキュラムの開発：  
「起郷家」育成のプロセス

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2021-04-20 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 野村, 智子 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.14945/00028171">https://doi.org/10.14945/00028171</a>

# 学校再編を見据えたキャリア教育カリキュラムの開発

—「起郷家」育成のプロセス—

野村智子

## 1 本研究の目的

本研究は、学校再編を視野に見据えた自治体である牧之原市を事例として、これからの社会に必要な資質・能力を踏まえて、キャリア教育カリキュラムのモデルを開発・提案し、学校教育を生かした地域コミュニティの維持発展に示唆を与えることを目的とする。

## 2 問題の所在

超スマート社会の到来が予想されている。これは世界的に進む技術革新により課題や困難を克服し新たな価値が生み出される未来の展望図である。一方でこの動きと並行して様々な課題を伴う社会変化も生じている。人口減少はその一つであり、それに伴う少子化で学校数も減少している。このような変化を受け、平成 29 年版学習指導要領では、学びの場を学校外へと広げ、児童生徒が自律的に学ぶ「資質・能力」を育成していくことが強調されている。

しかし、自律的に学ぶ「資質・能力」を育成する体制づくりは容易ではない。人口減少下の自治体では、地域の人的資源も限定され、自分たちの地域の学校存続も危ぶまれる現実がある。

筆者の勤務校のある牧之原市も同様で、限られた条件の中で、児童生徒が新しい時代に対応した「資質・能力」を身に付けられるように支援するための教育が求められている。

このような課題意識に対し、本研究は特にキャリア教育に焦点を当てアクションリサーチを実施した。

従来のキャリア教育というと、図 1 に示すように、教育活動の枠組みの中の単体として位置付けられていることが多かったが、これでは時間的にも限界があり、他の教科との関連性や統合性に欠けたカリキュラムになりがちである。

そこで図 2 に示すように、各教科、特別活動、行事をカリキュラムでつなぐことで、領域の枠組みに入っていない（要素化されていない）資質・能力も、統合的に育成できるのではないかと考えた。このつなぐカリキュラムが、キャリア教育カリキュラムである。

本キャリア教育は、体系化・系統化した資質・能力の枠組みを使いながらも、枠組みに収まらない統合的な資質・能力を育成していくための手立てとして位置付ける。

本研究では、教育委員会と教職大学院の連携協力を、開発のプラットフォームとして活用し、牧之原市を事例に、未来志向のキャリア教育カリキュラムのモデルの提案・実施を試みることにした。

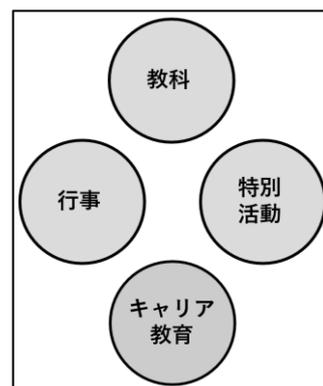


図1 これまでのキャリア教育

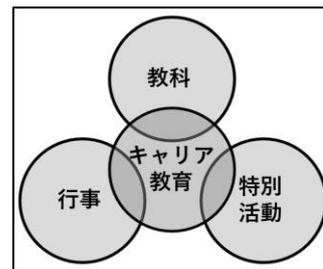


図2 これからのキャリア教育

### 3 本研究の課題と方法

本研究の目的を達成するには、牧之原市のキャリア教育の枠組みを構築し、児童生徒の創造的な学びの保障と共に、将来を見据えながら地域と学校が教育効果を上げる核となるカリキュラムを開発していく必要がある。本研究の具体的課題は次の3点である。

- ①牧之原市の学校再編に向けた課題構造を明らかにし、牧之原市のキャリア教育の基礎的枠組みを構築する。
- ②地域資源を活かした未来志向のキャリア教育「アースランチ創作」カリキュラムを開発し、提案する。
- ③先行実施校で「アースランチ創作」カリキュラムを実施し、児童の資質能力形成や教員や地域の意識形成に、どのような効果が見られたかを考察する。

### 4 キャリア教育の枠組みの構築

牧之原市では、次世代を切り拓く子どもの姿を「起郷家」とし、その具体的な姿を「郷に学び、将来を見通し、自ら行動を起こす」と定義付けている。これは、現在設置されている12の小中学校を、小中一貫校として2030年度に2校か3校に再編する動きを見据えたものである。学校再編を見据えながらキャリア教育に焦点を当てると、現在の課題として、「断片的な教育活動の取組」「系統性の不明確さ」の2点があげられると筆者自身は考えた。そこで、キャリア教育を体系化・系統化するための原案を、市教育委員会と合同で作成することにした。具体的には以下の通りである。

#### (1) 起郷家教育構想

牧之原市のキャリア教育を「起郷家教育」として位置付け、小中9年間を見据え、地域に学び、地域や自分の将来を見通しながら、自ら変革していける人材の育成を目指す構想とする。

#### (2) 起郷家教育で身に付けさせたい資質・能力表

起郷家教育で育成する資質・能力を明確にするために、「起郷家教育で育てたい資質・能力表」の原案を作成した。この資質・能力表は、小中9年間の学びの連続性を意識し、発達段階に応じて育成する資質・能力を児童生徒の姿で系統的且つ具体的に明記したものである。

#### (3) 起郷家教育プログラム

資質・能力を育成するための具体的な教育活動として、市内の小中学校が共通で取り組む柱を「社会の仕組みと勤労」「地域」「防災」の3つに設定し、起郷家教育の体系化を図ることにした。一方で、このプログラム表は市内共通であるが、各学校の特色に合わせて運用可能なものにし、学校の自律性が担保されるものとした。

### 5 「アースランチ創作」カリキュラムの開発と提案

牧之原市の資質・能力を体系化・系統化し、資質・能力表やプログラム表をつくったことで、基礎的な枠組みが構築された。しかし、これらの表を単に教育活動の枠組みに落としていっても、要素還元主義になり全体像を見失ってしまい、資質・能力の効果を期待できない恐れがある。そこでこれらを回避するため、核となり得るキャリア教育活動を用いて、子どもの関心を高めながら資質・能力を統合的に育成し、地域の教育資源を効果的に学校教育活動の中に取り込むリキユ

ラムの開発、提案を行った。

カリキュラム開発のモデルとなる「アースランチ創作」は、静岡大学教職大学院の武井ら(2020)のチーム(筆者を含む)によって開発された「プリズムカリキュラム」の考え方を基盤にしたものである。

プログラムの内容は、各学校が一つのチームとしてランチメニューの開発を競うものである。そのメニューの条件は、基礎調味料以外は、自校の校庭で生産した食材と地域の校区で採れる食材のみを用いることである。最終的には自らの発案を基に料理を創作し、料理名やアピールポイントなどをプレゼンテーションで表現した上で、コンペ形式でその努力の成果を確認する課題発見型のプロジェクト学習である。指導と評価の計画を表1に示す。

表1 指導と評価の計画

アースランチ ～地域よさをアピールできる、その学校ならではの創作一品料理を完成させよう！～					
ユニット (時間数)	付きたい力 (☆起郷家教育)	評価方法	ルーブリック		関連 教科
			A(Bに加えて)	B	
1	再発見し、活用する力 (☆課題発見、主体性)	・アイデア検討ワークシート ・概念図ワークシート	・いくつか組み合わせようとしている	・身近な資源からアイデアを見出そうとしている。	総合 家庭科
2	試行錯誤しながら、企画を作り上げる力 (☆コミュニケーション、主体性、チームビルディング)	・Try&Error ワークシート	・学校や地域の特色を盛り込んだ独創性のある料理を考えている。	・問題の解決に協力して取り組みなら、実現可能な料理を考えている。	家庭科 総合
3	計画を策定する力 (☆計画立案、チームビルディング、情報の理解・選択・処理)	・観察 ・メニュー、栽培計画	・趣旨を理解した他学年の協力を得ようとしている。	・必要食材の栽培計画を立てる。	算数 国語 総合
4	食材を生み出そう(5)	・相互依存性を理解する力 (☆自己理解、他者理解、多様性の理解) ・観察	・食材の栽培記録写真 ・観察	・食材として大切に育てようとしている。	総合
5	料理に言葉を与えよう(4)	・言葉を用いて表現する力 (☆情報の理解・選択・処理) ・観察	・プレゼン資料 ・観察	・人の心を動かすことのできる伝え方を考えている。	国語 総合
6	段取りをプログラムしよう(4)	・物事を整理して段取りする力 (☆判断力、他者への働きかけ) ・観察 ・作業工程表	・当日の全体の動きについて考えている。	・自分の役割を認識し、当日の動きを計画的に考えている。	家庭科 学活 国語 総合
7	アースランチフェスティバル当日(5)	・自分の思いを実現する力 (☆実行力) ・観察 ・感想、反省	・自分たちが創った料理をアピールしようとしている	・一人ひとり責任を持ち、協力して店を運営している。	総合
8	未来への種を残そう(5～9)	・経験を振り返り改善に生かす力(☆学ぶこと・働くことの意義や役割の理解、自己理解、将来設計) ・感想、反省、来年度への申し送り ・概念図ワークシート	・学習を自分や地域の将来像とつなげて考えている。	・学習の意義と問題点を適切に捉えている。	総合 国語 道徳

(小学校高学年対象プログラム ☆総合的な学習の時間:15～16時間程度、他教科:23～31時間程度)

ユニット①では、食を題材に身近な資源を新たな視点で見つめ直し、想像力を膨らませることの楽しさやアイデアの出し方を学ぶ。「再発見し、活用する力」を育成することがねらいである。

ユニット②では、実際にアースランチを試作し、どこに問題点があるのかを見いだす。「試行錯誤しながら企画を作り上げる力」を高め、外部人材から多様な生き方に触れる機会を得る。

ユニット③では、アースランチの試作品から料理に必要な食材の分量や、それらをどのように入手するか構想を練る。目的を達成するための「計画を策定する力」を身に付ける。

ユニット④からは、朝の始業前や休み時間など、授業以外の時間を活用し児童の主体的な栽培活動を開始する。食物を育てることを通して「相互依存性を理解する力」を身に付ける。

ユニット⑤では、地域や学校の思いをのせたアースランチのネーミングを考え、人の心を動か

すプレゼンテーションの方法を学び、「言葉を用いて表現する力」を高めていく。

ユニット⑥では、フェスタ当日の人の動き、料理の提供やプレゼンの仕方をシミュレーションすることで、「物事を整理して段取りする力」を身に付ける。

ユニット⑦は、自分たちで創った一品料理とプレゼンを外部に発信し、近隣の学校で創った料理に触発されながら、自分たちが住む市の特徴や良さを改めて実感していく。

ユニット⑧では、これまでの活動を通して自分の成長を振り返り、キャリア教育として意義付ける総まとめのユニットである。

## 6 先行実施校での試行

開発したカリキュラムの有効性を検証するため、市内4小学校で先行的にカリキュラムを試行した。これらの先行実施校は、地域との結びつきが強く、学校菜園所有という環境条件が整っている学校である。しかし、令和2年度はコロナ禍のため、もとのカリキュラム案に修正を加えて行った。

### (1) 各校の授業時間数

先行実施校が、本カリキュラムに当てた授業時間数の大枠を表2に示す。本カリキュラムの総授業時数は、50時間程度に設定してあるが、各学校の実態に応じて軽重付けてカリキュラムを運用することが可能となっているため、4校全て同じ授業内容や時間数で実施されてはいない。

表2 授業実施時間数

学校名	A小学校	B小学校	C小学校	D小学校
学年	6年	6年	5年	4年
総授業時間数	18時間	61時間	41.5時間	68時間
関連教科	国語(2) 家庭科(6) 総合(10)	国語(5) 家庭科(8) 総合(48)	国語(4) 社会(3) 総合(25.5) 家庭科(7) 学活(2)	国語(5) 図工(5) 総合(57) 学活(1)

### (2) 外部資源の活用

本カリキュラムの外部効果を上げるために、専門性を有する外部人材を活用した。プロデザイナーを講師として依頼し、「ポスター作成」と「プレゼンワークショップ」の授業で子どもたちの表現力を高めた。本来ならば、対面授業を予定していたが、コロナ禍のため同期型オンライン授業で行うこととなった。「ポスター作成」では、先行実施校で撮影された約500枚のスナップショットから2枚をポスター写真に選出し、その写真に合ったデザイン(メッセージ)を子どもたちとデザイナーと一緒に作成した。「プレゼンワークショップ」では、アースランチフェスティバルで披露するプレゼンテーション資料の作成の仕方を学んだ。これらのオンライン授業では、「言葉を用いて表現する力」や「自分の思いを実現する力」を育成できたと推測される。

### (3) 自治体・学校間の連携

教育委員会と学校現場、教職大学院の三者が授業目的や方法の共通理解を図るために、オンライン会議を活用し、プロジェクトを進めた。オンライン会議の実施により、移動時間の削減、短時間の密度の濃い会議が実現でき、時間を有効的に活用できたとと言える。これは、働き方改革につながったと考えている。

#### (4) 学習評価

「アースランチ創作」を通して、児童にどのような力が育成できたか、パフォーマンス課題を試行的に用いて評価を試みた。パフォーマンス課題は以下の通りである。

アースランチプロジェクトでは、ふだん何気なく接している地域の食材の中に、新しい可能性を発見し、食としての価値を創造する挑戦をしてみました。牧之原市にある自然や文化、建物、行事、地域の人々、友達、そして皆さん自身を見つめ直し、他にも、「こんなものが創れるんじゃない?」「こんなことができればおもしろいな!」といったアイデアを考えてみましょう!

このパフォーマンス課題に対して、子どもたちが考えたアイデアは、「施設・設備」「マスコット」「イベント」の3つに分類された。パフォーマンス課題をルーブリックの指標を用いて点数化した(表3)。ルーブリック評価①「アイデアを出している」②「地域のよさを見つけている」の各観点における3段階評価を行い、評価①と評価②を合計した。結果は、図3の通りであった。しかし今回は、実施校ごとに学年が異なっており、また、カリキュラムに割く授業時間も異なっていたために、データの妥当性は高いとは言えない。「総括的な評価としての指標の妥当性」「学年の発達段階」などを考慮すると、今回のパフォーマンス課題を評価するには難しい点があったと言える。

表3 ルーブリックの指標

	A(3点)	B(2点)	C(1点)
評価① アイデアを出している	独創性あふれる優れたアイデアが含まれている。	いくつか組み合わせたアイデアを考えている。	アイデアを出している。
評価② 地域のよさを見つけている	地域の未来の展望を考えたよさを見つけている。	アースランチ以外の地域のよさを発掘している。	何らかの地域のよさを見つけている。

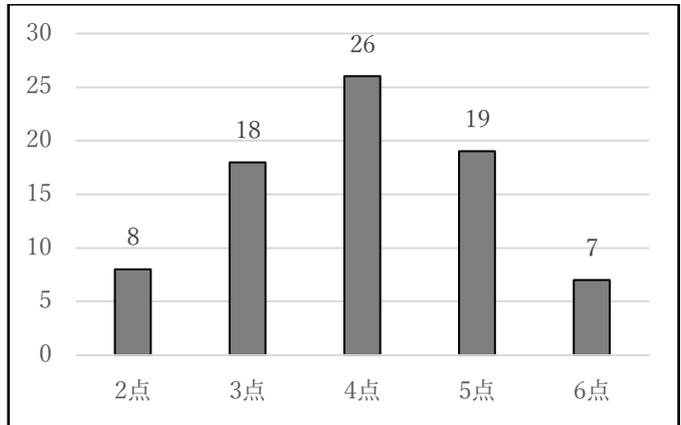


図3 ルーブリック評価の点数 N=78

#### (5) 地域住民の評価

アースランチ創作の学びの成果を外部に発信するため、各校の代表児童と審査員、地域ボランティアが会場に集い、アースランチフェスタが開催された。フェスタに参加した地域住民らにアンケート調査を実施し、フェスタの満足度を10段階で図った(図4)。参加者の意見からは、学校、地域、社会が「つながる」ことで地域の魅力が再認識でき、子どもたちの失敗を繰り返しながらの体験的な学びを支持しているということが看取できた。アンケートに記載された内容を以下に示す。

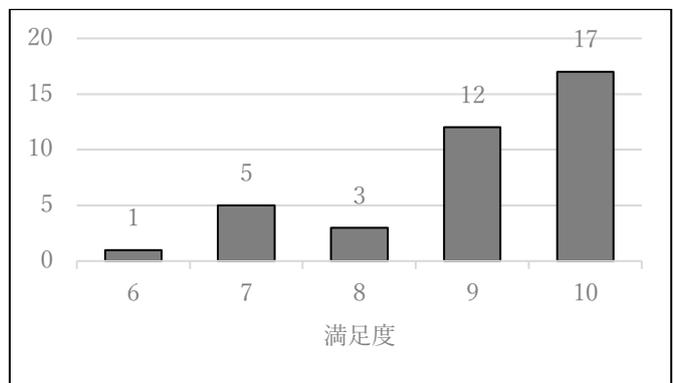


図4 審査員・地域・ボランティアの満足度 N=38

- ・食材を育てること、食べ物としていただく工夫を通じて、故郷への思い、地域の方々への感謝と体験が自然に子どもたちに染み込んでいくような気がしました。
- ・市内の小学校がつながる様な気がしますし、良いところを認め合う機会になり、素晴らしいですね。
- ・将来、自分たちが大人になった時、こういう食材を「残したい」と思う気持ちを育ませてもらえる感じがしました。

#### (6) 実践者等の評価

実践者等へのアンケート調査からは、本プロジェクトを通して、子どもたちに育成したい資質・能力が付いたという実感していることは看取できた。しかし一方で、担当者の負担感、審査により大賞を決める目的、子どもたちへのフィードバックの方法など、カリキュラム運営上の課題がいくつか挙げられた。

今回の「アースランチ創作」カリキュラムは、プリズムカリキュラムの概念を用いて開発されたものである。しかし、①その概念が結果的に内部に浸透していなかったこと ②実施学年が異なり、学校間での授業実践の擦り合わせが難しかったこと ③実践者間で情報を共有することが難しかったこと、以上3点が課題の要因だと捉えている。

## 7 成果と課題

本研究から得られた成果は2点にまとめられる。

第一に、教育委員会と学校現場、教職大学院の三者で協働し、学校再編を見据えた牧之原市に体系的・系統的なキャリア教育の枠組みを構築できたことである。

第二に、9年間を見据えた系統的な新たなキャリア教育のモデルとして「アースランチ創作」カリキュラムを生み出し、市内の4小学校で先行実施できたことである。

本研究の限界と言える点を2点、今後への課題として提示しておくことにしたい。

第一に、「アースランチ創作」は、小学校に限定した起郷家教育プログラムの一例として、試行的に取り組んだ実践に限られていることである。将来の学校再編を見据え、小中一貫教育の内容を踏まえた魅力的なカリキュラムにしていくためには、小学校と中学校のキャリア教育のプログラムのつながりを意識することが適切である。

第二に、「アースランチ創作」カリキュラムの効果の実証の困難さである。児童の資質・能力を育成できたことや地域住民にとっては満足度が高いものであったことは看取できた。しかし、真にキャリア教育の中核となり得たかどうかを示すためには、パフォーマンス評価やコミュニティの維持発展について可視化して示していかなくではないだろう。

今後も未来の新しい学校を創造しながら、更なる実践と検証が必要であると考えている。

### 主要参考文献

- ・石井英真『今求められる学力と学びとは—コンピテンシー・ベースのカリキュラムの光と影—』日本標準、2015年。
- ・武井敦史ら「汎用的な能力を培う『プリズムカリキュラム』の開発研究—公立学校で導入可能な自治体裁量プログラムの開発モデルの提案—」、静岡大学教育学部研究報告（人文・社会・自然科学篇）(71)、2020年、116-142頁。