

小中9年間で育む「自立した学習者」

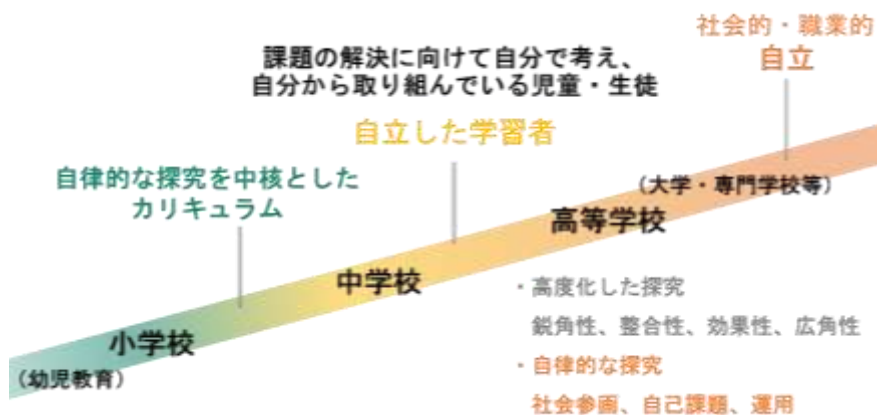
～「社会参画・自己課題・運用」の3つの視点で探究を高度化する！～



三原市立大和中学校区(大和中学校・大和小学校)は、「自立した学習者の育成」を共通の教育目標に掲げ、小中一貫教育を推進しています。これまで取り組んできたキャリア教育を基盤として、令和6年度からは「探究的な学び」を中核とした「学びの変革」カリキュラム研究開発事業に着手しました。

大和中学校区では、児童生徒が大人になったときに、社会的・職業的に自立することを目標とし、児童生徒が中学校を卒業するときに、課題の解決に向けて自分で考え、自分から取り組んでいる「自立した学習者」に成長していることを目指しています。そのために、中学校卒業後も見据えて、高等学校の総合的な探究の時間の考え方を参考に「自律的な探究」に取り組んでいます。

ここでいう「自立」とは、他者に依存することなく、生活し、職業人として活動できる状態を指します。一方、「自律」とは、自ら課題を見つけ、主体的に考え、解決に向けて行動できる内面的な能力や姿勢を指し、この「自律的な探究」を積み重ねることで、「自立」に繋がると考えています。



小学校から中学校までの9年間と高等学校への接続を見通した系統的な探究学習のカリキュラムと、それを支える資質・能力の育成、そして「自律的な探究」へといかに児童生徒を導いていくか、その挑戦に迫ります。

1. 取組のポイントと経緯

～「やらされる探究」から「自ら挑む探究」へ～

(1) キーワードは、「社会参画」・「自己課題」・「運用」

大和中学校区では、これまでも「キャリア教育の充実」を中核としたカリキュラム開発を行ってきました。しかし、教師が設定した課題に対して学年全員で一律に取り組む学習が多く、自ら課題を設定する力を十分に育成できていないだけでなく、課題を「自分事」として捉えきれない児童生徒もいました。変化の激しい社会において、児童生徒が将来にわたって社会的・職業的に自立していくためには、与えられた課題をこなすだけでなく、自ら課題を発見し、解決に向けて自分から取り組む力を身に付けた「自立した学習者」としての資質・能力が不可欠であると再認識しました。

そこで掲げられたキーワードが「探究×自律」です。従来のキャリア教育で培ってきた「地域・企業との協働」という強みを生かしつつ、児童生徒がより自律的に学びを進められるよう、高等学校での「総合的な探究の時間」への接続を意識し、より質の高い探究＝「自律的な探究」を実現するために総合的な学習の時間を再編しました。

具体的には、高等学校の総合的な探究の時間で求められている自律的な探究の「社会参画」「自己課題」「運用」を3つのキーワードにしています。総合的な学習の時間の単元の中で、それぞれが発揮されるように、児童生徒そして地域と協力して単元を作っています。

【自律的な探究の3つのキーワード】

- ・社会参画： 得られた知見を生かして社会に参画しようとする。
- ・自己課題： 自分にとって関わりが深い課題になる。
- ・運用： 探究の過程を見通しつつ、自分の力で進められる。

(2) 自立した学習者を支える資質・能力

目指しているのは、児童生徒が中学校を卒業するとき一人一人が自立した学習者になっていることです。自立した学習者に身に付けておいてもらいたい資質・能力を見直し、学年ごとのルーブリックにまとめました。



(3) 各教科等と総合的な学習の時間を横断した「情報活用能力」の育成

自律的な探究を進める上で、特に基盤となるのが情報活用能力です。しかし、児童生徒がいきなり情報活能力を発揮し、情報を収集したり整理・分析したりできるわけではありません。大和中学校区の最大の特徴は、各教科等と総合的な学習の時間が横断して「情報活用能力」を育成していることです。



例えば、「インタビュー」や「アンケート」などの情報の収集、「座標軸」や「ベン図」といった整理・分析の手法をどの学年、どの教科で使用したかを記録に残すことにも取り組んでいます。教員間で各教科等での指導内容を共有することで、児童生徒が「どう考えればよいか分からない」という壁を乗り越え、自律的に思考を深めていくことができるよう支援しています。

(4) 学校と地域が一丸となって探究の場を設定

大和中学校区では、地域のたくさんの方々のご協力を受けながら教育活動を展開してきました。その中で、「児童生徒の教育活動に協力したいという思いはあるが、事前に連携をして見通しを示してもらわないと、継続して協力することは難しい。」というご意見をいただきました。

学校と地域が一丸となって探究の場を作り上げるために、まずは教員が単元を通してどんな力を身に付けさせたいのかを明確にしておく必要があります。そこで、教員間で単元を考えるために「単元構想シート」を年度当初に作成しています。どんな力を身に付けてもらいたいのか、どんな

力を発揮してもらいたいのか、教員間で協議しながら単元構想シートを作り上げていきます。そして、この単元構想シートを使って、どんな授業を展開しようとしているのか、どんな支援をしてもらいたいのかを、地域に説明するようにしています。

あくまでも年度当初の案なので、児童生徒の実態や興味関心に応じて、単元の展開は変わります。その場合は、その都度連携し、単元を再検討するようにしています。



2. 授業づくりのポイント:カリキュラム・マネジメント

(1)「自律的な探究」を支える3つのキーワード

「自律的な探究」を実現するために、本校区では高等学校での総合的な探究の時間での指導を参考に独自に3つのキーワードを設定し、小・中の学びを構造化しています。

- ①**社会参画(PBL)**: 探究の対象を、学年が上がるにつれて「地域貢献」→「職業」→「社会貢献」へと広げ、実社会の課題解決(プロジェクト型学習)に取り組みます。
- ②**自己課題**: 一般的な課題解決に留まらず、「自分の好きなこと・得意なこと」を掛け合わせることで、自分にとってより深く、切実な課題へと昇華させます。
- ③**運用**: 教師の意図した課題の設定から徐々に手を放し、児童生徒自らが探究のサイクルを回し、課題を更新していく力を育てます。また、それに合わせて、学習形態も「学年」→「グループ」→「個人」へと移行します。

	小3～中1	中2	中3
			
探究テーマ	地域貢献 大和町の米粉の普及など	職業 事業所の困りごと解決	社会貢献 生活や社会の中から 見いだした問題の解決
学習形態	学年	グループ	個人
	※サイクルが複数回る中で、重点をおく学習形態		
課題の設定	教師の意図した指導		児童・生徒が自ら発見
	自分の好きなこと・得意なことを生かす		

(2) 地域をフィールドにした「本気」の課題解決

実際に中学校で行われている授業の様子を紹介します。どの学年も、①社会参画(地域・社会への貢献)をゴールに見据え、生徒自身が②自己課題を設定し、その解決の過程の中でこれまでの学習を③運用しています。

①第1学年: 地域貢献「大和町の人口減少を緩やかにしよう」

1年生は、小学校で学んだ知見を生かし、地域を舞台に探究します。「今後、私は、大和町とどのように関わっていけば良いのか?」という問いに対し、生徒たちは「イベント開催を通して、大和町の魅力を知ってもらおう」という形での①社会参画を目指します。

授業では、乳幼児のいる家族を対象としたイベントの実施に向けて「絵本・紙芝居の作成、読み聞かせ」や「米粉粘土を使ったワークショップ」、「劇の上演」などの企画を分担して準備を進めます。企画ごとのグループに分かれる前に、各企画でどんな準備をして、どんな活動をすればよいか、まず全体で考えを共有して、計画を立てます。その後、自分の好きなこと・得意なことを生かせる企画(②自己課題)でグループを分け、グループごとに準備を進めます。

例えば、「特産品の桃やレンコンなどを絵本で紹介する」グループの活動では、大和町の特産品の特徴について農家さんにインタビューをし、そこで得た情報を幼児向けの絵本や保護者向けの資料などの形でアウトプットしています。一度、学年全体で計画を立てることで、見通しをもつことができ、探究のサイクルを回すきっかけとなり、各グループが③運用できています。小学校時代

に培った地域愛をベースに、ターゲット(子供向け・保護者向け)を意識した企画を練り上げる姿は、まさに地域貢献の第一歩です。



農家さんにインタビューしている様子



絵本の中の特産品の紹介ページ

②第2学年:職業「事業所の困りごとを解決しよう」

2年生になると、探究の舞台は「地域の事業所」へと広がり、職場体験学習を「事業所が抱える困りごとを解決する」というPBL(課題解決型学習)としてデザインすることで、より実践的な①社会参画を図ります。

料理に興味のある生徒は、数ある事業所の困りごと(業務)の中から「特定の客層へのメニュー提案」という②自己課題を選択しました。「子育て中の女性に向けたメニューはどうだろう?」このアイデアを検証するために、生徒はこれまでの学習経験から「座標軸」を選びました。(③運用)「年齢層」と「1回の消費量」の2軸でアイデアを分析し、「年齢層と消費量の視点で考えると、このアイデアが最適だ」と論理的に結論を導き出しました。

単なる思い付きではなく、ツールを用いた客観的な分析に裏打ちされた提案は、事業所の方を納得させる力を持っており、生徒には事業所の活性化を担う当事者としての自覚が芽生えています。


4. 解決案A~Cの比較

	1回の消費量 多い	
		Bお好み焼き
		Cかきたま
年齢層が 狭い	A麻辣湯	年齢層が 広い
	1回の消費量 少ない	


提案するメニューを比較するために
生徒が作成した図

比較した結果、多くの量を買ってもらうには、解決策Bが一番適していると考えました。

しかし、C家は年齢層が広く、女性のお子さんや年配の女性にも、健康を考慮して食べてもらえる。



作成した資料を使って
メニューを提案している様子




提案したメニューを
調理している様子

③第3学年:社会貢献「自分の好きなことで、社会を変える」

義務教育の総仕上げとなる3年生のテーマは「社会貢献」です。ここでは、広範な社会課題に対し、自らのスキルを生かしてどうコミットするかという、高度な①社会参画が求められます。

「より良い社会を築くために、私がこれからできることは何か？」この壮大な問いに生徒一人一人が向き合うため、個人探究の学習形態をとり、生活や社会の中から見いだした自分サイズの探究テーマ(①社会参画、②自己課題)を設定します。

ある生徒は、フードロスの問題を解決するために、「小学校の給食の残菜を減らすこと」を②自己課題に設定しました。「どんな食材を残して、どんな料理なら残さず食べてもらえるのか？」この課題を解決するために、これまでの探究で培ってきた解決の術を③運用しました。小学生に苦手な野菜のアンケートを実施したり、栄養バランスや調理方法について栄養教諭にインタビューしたりして情報を収集し、表を使って料理のアイデアをメリット・デメリットの視点で分析します。3年間の積み重ねがあるからこそ、課題の解決に向けて自分で考え、迷いなく「自律的」に探究を進めることができている。



ハンバーグの種類	メリット	デメリット
案1 野菜を刻んで入れる ハンバーグ +デミグラスソース	肉汁を使うので、ソースを作る時間が短い	たくさんの味が混ざると ⇒ハンバーグそのものの味がなくなる
案1と案2をメリットデメリットをもとに比較		
案2 豆腐ハンバーグ +野菜ソース	ハンバーグの味、ソースの味がそれぞれ生かされる ⇒調和され、おいしくなる	ソースに肉汁を使わず、野菜を炒めるため、作る時間がかかる

子供の好き嫌い×料理料理を試作している様子

料理のアイデアを分析するために生徒が作成した資料

3. 実際の授業のワンシーン

～「好き」を「社会」へ接続する仕掛け～

(1) 単元づくりのポイント

3年生の「総合的な学習の時間」では、義務教育9年間の集大成として個人探究に取り組みます。生徒が迷わずに「自律的な探究」へ進むための単元づくりのポイントは以下の通りです。

①「自分の好きなこと・得意なこと」の自己理解が探究のスタート

いきなり社会課題に向き合うのではなく、まずキャリアログを見返したり、マインドマップを用いたりして、「自分の好きなこと・得意なこと」を深掘りする自己理解からスタートします。興味・関心のあ

る社会問題や自分の「好きなこと」や「得意なこと」を再認識するだけでなく、「どんなことが、どこまでできるのか」を確認する体験活動の時間を確保し、実現可能性を探ります。

②「問題×方法」でテーマを設定

「社会貢献」をテーマに、生徒自らが生活や社会の中から見出した問題に対し、自分の好きなこと・得意なこと(方法)を掛け合わせて解決策を探ります。

- 「介護の人材不足(問題)」×「シナリオゲーム(得意なこと)」
- 「介護施設の娯楽(問題)」×「演奏(得意なこと)」
- 「地域の魅力発信(問題)」×「写真撮影(好きなこと)」

このように問題と方法を式で示すことで、生徒はユニークかつ自分事として取り組めるテーマを設定できます。

(2) 授業レポート～「介護の人材不足×シナリオゲーム」で社会を変える～

中学校3年生の「総合的な学習の時間」です。このクラスでは、生徒一人一人が異なるテーマで個人探究を進めています。教室は、いわゆる一斉授業の形式ではなく、生徒がそれぞれのペースで作業を進める「ゼミ形式」のような雰囲気です。

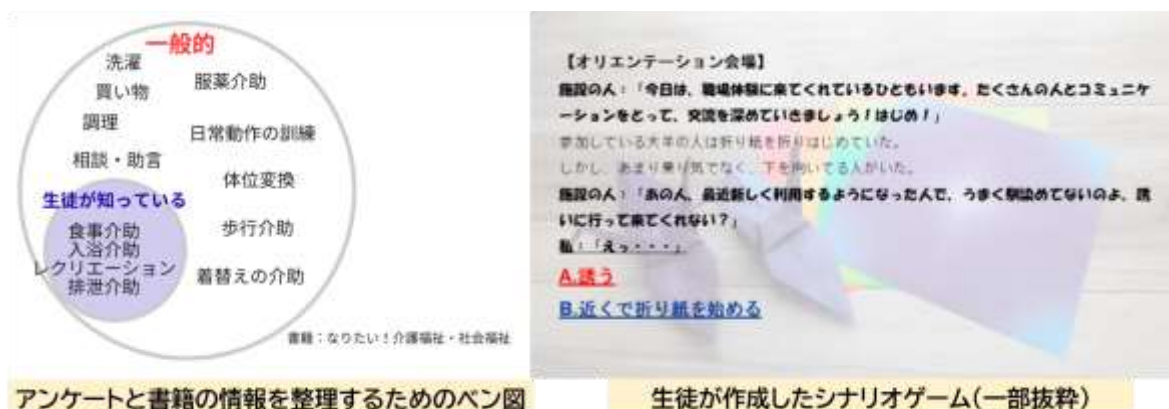


ある生徒のパソコン画面には、自作の「シナリオゲーム」のプロットが映し出されていました。この生徒の探究テーマは「介護の人材不足を解消するために、中学生に介護職の魅力を伝える」ことです。しかし、単にポスターで発表するのではなく、自分の得意な「ゲーム制作」という手法を選びました。

生徒は、まず情報の収集として「同級生へのアンケート」と「専門書籍の読解」を行いました。

- **アンケート結果:** 生徒が知っている介護の仕事は「食事介助」「入浴介助」などに偏っている。
- **書籍からの情報:** 実際の現場では「相談・助言」「歩行介助」「体位変換」など、中学生が知らないクリエイティブな業務が多い。

この2つの情報を「ベン図」を用いて整理し、「中学生が知らないけれど、魅力的な介護の仕事」を抽出しました。そして、それをゲームのシナリオに組み込むことで、プレイした人が自然と介護の奥深さに気付けるような仕掛けを作っていました。



アンケートと書籍の情報を整理するためのベン図

生徒が作成したシナリオゲーム(一部抜粋)

授業の終盤、この生徒は「プロット(物語の構成)を作る中で、どの業務をどこに入れるか迷ってしまった。次回は1日の仕事の流れをもう一度調べ直して、リアリティをもたせたい。」と振り返りを記入していました。

教師が教えるのではなく、生徒が自ら「足りない情報」に気付き、次のアクション(③運用)を決めます。まさに「自立した学習者」の姿がそこにありました。

4. 先生方の声・インタビュー

～「探究×自律」で変わる子供と教師の姿～

—「探究×自律」の取り組みを通して、子供たちにどのような手応えを感じていますか。

岡本 教諭(研究推進)：

かつては、「探究」と言いながらも、教師が敷いたレールの上を走らせるだけの活動になりがちでした。生徒がぶつかる壁だけでなく、その乗り越え方も教師が事前に仕込みすぎていたのです。しかし、それではいつまで経っても生徒は「自立」することはできません。

そこで私たちは、義務教育修了段階で育ててほしい子供の姿を明確にし、9年間を見通した「育成すべき資質・能力系統表」と「カリキュラム・マネジメントマップ」そして「単元構想シート」を作成し、その学年で育成すべき資質・能力や発揮してほしい資質・能力を明確にして授業を設計しました。

武器となる「型」を手に入れた子供たちの変化は劇的でした。「まずは、やるべきことを考えよう」「詳しい人に聞きたいから、〇〇さんにインタビューしてみよう」「情報を整理したいからベン図を使

おう」と、自分たちで探究を進めるようになったのです。生徒が自律的に動き出したことで、私たち教師も「教える存在」から、生徒の思考を整理し、伴走する「ファシリテーター」へと、その役割を大きく変えることができたと実感しています。

——学校全体で取り組む意義について教えてください。

奥本 校長：

大和中学校区が目指すのは、「自立した学習者」の育成です。変化の激しいこれからの社会において、子供たちが幸せに生きていくためには、与えられた課題をこなすだけでなく、自ら問いを立て、周りを巻き込みながら解決していく力が不可欠です。

本校区の強みは、小学校から中学校までの9年間、一貫して「地域」をフィールドとして学べる点にあります。生徒が取り組む「地域貢献」「社会貢献」は、地域のみなさんのご協力のおかげで単なる学習発表の枠を超え、生徒自身の「好き」や「強み」を生かした本気の地域活性化プロジェクトです。

学校全体でこのカリキュラムに取り組むことは、子供たちに「自分たちの力で、地域や社会はより良く変えられる」という自己効力感を育むことに他なりません。この大和の地で培った「探究×自律」のマインドこそが、将来どこへ行っても彼らを支える羅針盤になると確信しています。

5. 終わりに

三原市立大和中学校区では、「社会参画・自己課題・運用」という3つの視点と、9年間を見通した系統的なカリキュラムによって、「自律的な探究」を実現していました。

児童生徒が「自分の好きなこと・得意なこと」を武器にして社会の課題に挑む姿は、これからの予測困難な社会を切り拓く「自立した学習者」そのものです。特筆すべきは、この学びが学校内だけで完結せず、卒業後の人生をも見据えている点です。ここで獲得した資質・能力は、高校進学後や社会に出た後も、彼らを支える羅針盤となり続けるでしょう。

小中一貫教育校や、探究学習の高度化を目指す県内の先生方にとって、本実践が生徒一人一人の可能性を引き出す授業改善のヒントになることを願っています。