

本校全体の研究の概要

1 令和5年度「目指す生徒の姿」「全校研究テーマ」

目指す生徒の姿

豊かな社会を切り拓こうとする自立した学習者

全校研究テーマ

「キャリア×STEAM」の学習による、新たな価値を創造する資質・能力の育成（1年次）

2 「目指す生徒の姿」「全校研究テーマ」の設定理由及び捉え

中学校学習指導要領（平成29年告示）の前文には、これからの学校に求められる教育の在り方について、次のように示されている。

これからの学校には、こうした教育の目的及び目標の達成を目指しつつ、一人一人の生徒が、自分のよさや可能性を認識するとともに、あらゆる他者を価値のある存在として尊重し、多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越え、豊かな人生を切り拓き、持続可能な社会の創り手となることができるようにすることが求められる。

学習指導要領の具現を研究の核と据えている私たちは、上記に示されている生徒の姿を、「様々な社会変化を乗り越えた持続可能な社会を目指して、豊かな人生を創造しようとするために、自分のよさや可能性を認識するとともに、他者を尊重し、多様な他者と協働しながら学べる生徒」と捉え、本校が目指す生徒の姿を**豊かな社会を切り拓こうとする自立した学習者**と据えた。

また、第4次長野県教育振興基本計画（令和5年3月）に、次のように示されている。

第2編 長野県教育を取り巻く状況等

第2 現状と課題 1 予測困難な未来を生きる資質能力の必要性の高まり

先行き不透明で予測が困難な未来に向け、新しい価値や時代を創造する資質能力が求められており、これまでの知識やスキルの習得に偏重した教育を見直す必要があります。置かれた状況や目の前の事象から、自ら課題や問いを見出し、その解決を目指して、仲間や様々な他者と協働しながら**新たな価値を創造する力**を育成することが、今後の学校教育により一層求められます。

これを受け、私たちは、**豊かな社会を切り拓こうとする自立した学習者**を具現するためには、**新たな価値を創造できる資質・能力**を育成することが必要であると考えた。そして、私たちは、**新たな価値を創造できる資質・能力**を次のように捉えた。

【**新たな価値を創造する資質・能力**】各教科等で育成を目指す資質・能力を土台とした三つの資質・能力

ア 問題発見・解決能力

イ 批判的思考力

ウ 自分のよさや可能性を認識し、その力をさらに伸ばしたり、社会に生かそうとしたりする力

この**新たな価値を創造できる資質・能力**の育成を目指すためには、2030年問題などの現代的な諸課題に対応できる「キャリア教育」と、社会の一員として自覚や将来への見通しをもてるよう実生活・実社会のニーズを知る・解決していく「STEAM教育」が必要と考えた。このことから、私たちは、本校の令和5年度の全校研究テーマを「**キャリア×STEAM**」の学習による、**新たな価値を創造できる資質・能力の育成**と据え、その具現を図ることとした。

3 令和5年度の研究の概要

(1) 研究の重点および目指す生徒の姿が具現される学習の場の設定

私たちは、令和4年度までの研究を基に、研究の重点を以下のように決め出した。

研究の重点1（【教科等の本質】に迫るために）

問題発見・解決の過程において、各教科等の「見方・考え方」を働かせ、学んでいることや学んだことの意味や価値を自覚することができるようにする

研究の重点2（【学びの本質】に迫るために）

現代的な諸課題に向かう中で、自分の可能性や価値を認識し、社会に生かそうとすることができるようにする

そして、目指す生徒の姿が具現される学習の場（新たな価値を創造できる資質・能力を育成・発揮する場）を、先述した研究の重点2を基に、総合的な学習の時間のカリキュラムを基盤としたあさひのプロジェクトを設定した。

(2) 新たな価値を創造できる資質・能力を育成する三つのアプローチ

私たちは、まず、あさひのプロジェクトで発揮される新たな価値を創造できる資質・能力とは、各教科等の立場でどのような資質・能力なのかを決め出した（別紙参照）。そして、決め出した資質・能力は、教科横断的な視点が必要不可欠であり、各教科の授業の他にもあさひのプロジェクトにつながる教科横断的な授業が必要であることが見いだされた。

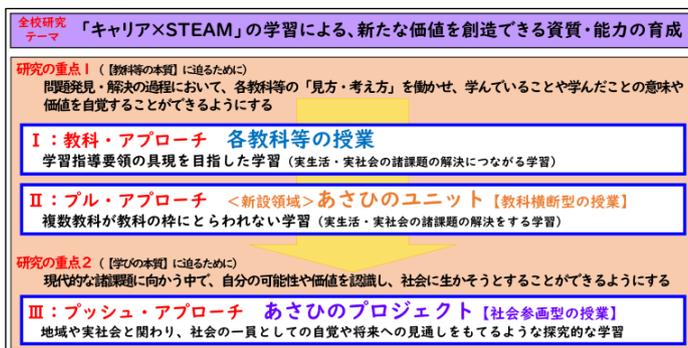


図1 研究の重点と三つのアプローチの位置付け

そこで、「I 教科・アプローチ（各教科等の授業）」、「II プル・アプローチ（<新設領域>あさひのユニット）」、「III プッシュ・アプローチ（あさひのプロジェクト）」という三つのアプローチに分け、新たな価値を創造できる資質・能力の育成を目指すことにした。なお、三つのアプローチには、「IIIのアプローチをするために、IとIIのアプローチを講じる」という関係性があると捉えている。

(3) 本校の「キャリア×STEAM」の学習の捉え

私たちは、「キャリア×STEAM」の学習を捉えるために、1年次の研究として、「キャリア教育」と「STEAM教育」の捉え直すことから始めた。

まず、本校が考える「キャリア教育」で育成を目指す能力は、中学校卒業後も高等学校、大学、社会人と生涯を通じて育成される能力と捉えている。中学校・高等学校キャリア教育の手引き（令和5年3月）には、キャリア教育で育成を目指す能力について、「キャリア教育で育成を目指す『4領域8能力』が、小学校・中学校・高等学校のみの例示にとどまり、生涯を通じて育成される能力であることを十分には提示できていなかった。」という課題と、その類似した能力論の具体例として以下の二つの能力が示されている。

- ・文部科学省が推進した、小・中・高校生を対象にした「4領域8能力」の育成
- ・経済産業省が推進した、大学生を主対象にした「社会人基礎力」の育成

このことを踏まえ、私たちは、「キャリア教育」において、文部科学省が提唱している「4領域8能力」の育成に加え、経済産業省が提唱している「社会人基礎力」の育成も必要であると考えた（図2）。さらには、本校の研究の核である「学習指導要領の具現」を通して、文部科学省が提唱している「4領域8能力」だけでなく、「社会人基礎力」の育成の具現にも迫れると考えた。

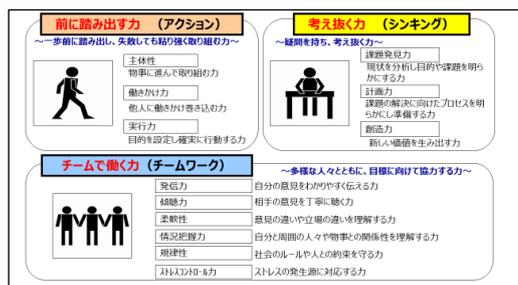


図2 社会人基礎力(3つの能力・12の能力要素)

次に、STEAM教育等の教科等横断的な学習の推進について（令和5年5月）には、STEAM教育を「各教科等での学習を実社会での問題発見・解決に生かしていくための教科等横断的な学習」と示されている。そこで、本校では「STEAM教育」は、教科の枠を超えて、実生活・実社会の諸課題（正解のない問い、最適解・納得解など）を解決する学習と捉えた。そして、実生活・実社会の諸課題に対して、「デザイン思考」で見いだした解決策を、実生活・実社会に近い環境で実践する「小さな実践（アウトプット）」を位置付けた学習を構想・実践することで、その具現に迫れると考えた（図3）。



図3 デザイン思考と小さな実践（アウトプット）

（正解のない問い、最適解・納得解など）を解決する学習と捉えた。そして、実生活・実社会の諸課題に対して、「デザイン思考」で見いだした解決策を、実生活・実社会に近い環境で実践する「小さな実践（アウトプット）」を位置付けた学習を構想・実践することで、その具現に迫れると考えた（図3）。