総合的な探究の時間

「総合的な探究の時間」は、各校において育成を目指す資質・能力や学校の特色によってその目標が決まるため、この時間の教育活動が創意工夫に満ちた豊かなものになるよう、組織的な授業改善を進めているところである。特に高等学校では、生徒の実情や地域から期待される役割などが非常に多様で、「総合的な探究の時間」において育成を目指すべき資質・能力がその高等学校のスクール・ミッションを体現するものであり、学校全体で教職員が連携してその実現に向かっていくことが必要である。その中で県立高校改革実施計画(Ⅲ期)における教育課程研究開発校が、「総合的な探究の時間」に係る研究(令和４年度～令和６年度)の指定校として11校指定された。全般的な研究として６校(市ケ尾、横浜清陵、藤沢西、秦野総合、大和、津久井)、ＳＤＧｓをテーマとした展開に係る研究として５校(川崎、舞岡、横須賀南、山北、有馬)が研究を行っている。どの学校においても組織的な取組として、「総合的な探究の時間」をカリキュラム・マネジメントの中核として進めていくために、各教科・科目等との関わりを意識しながら、学年・教科等を横断して学校全体で組織的に研究を進めている。

「総合的な探究の時間」については、教育課程研究会の研究推進委員を選出せず、県立高校指定校事業での取組で対応することとなっている。指定校事業開始初年度(平成31年度)から「研究報告」を作成し、教育課程研究会の研究報告に掲載している。

今年度は、各校が指定期間(令和４年度～令和６年度)の２年目として、研究のねらいである「探究のプロセスによる学習過程を実現するための適切な指導の在り方、探究的な学習の指導力向上」について、各校のテーマに沿って研究を推進してきた。今回は、２校(市ケ尾、舞岡)の実践事例とその工夫についてまとめた。

● 市ケ尾高等学校

１　研究のテーマ

(1) 研究テーマ

探究課題の設定及び課題解決を通して身に付けた知識や技能を活用した学習・指導方法についての研究

(2) 研究のねらい

探究の見方・考え方を働かせ、自己の在り方や生き方に照らし、自己のキャリア形成の方向性と関連付けながら自ら問いを見いだし探究する力を育成する。

２　実践事例

(1) 単元指導計画

ア　単元名：地域の課題解決

イ　単元の目標：修学旅行先である徳島県にし阿波地区の現状から課題を見いだし、フィールドワークを通じて課題解決に向けてどのようなことができるか考える。

ウ　単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①地域には、実態に応じた課題があることに気付き、地域課題の解決が自分自身の生活とつながっていることを理解している。 ②文献調査だけではなく統計調査やアンケート調査、観察、フィールドワークなどを、対象に応じた適切さで、正確に実施している。	①探究手法それぞれの特徴や有意性を踏まえ、目的に応じた手法を選択し、文献調査やアンケート調査などから情報を収集している。 ②身近な課題や現代社会の課題を整理して、比較したり因果関係を推測したりして、新たな解決策を考えている。	①実社会に目を向け、自己の在り方や生き方と照らし合わせながら、自ら課題を設定し、協働的に課題を解決しようとしている。

エ　単元の指導と評価の計画

次	時	学習活動	知	思	態	評価のポイント・指導上のポイント
1	1 ～ 2	身近な地域の課題を解決する ・コンソーシアムを活用して大塚製薬の方を招き、自分たちが住んでいる神奈川県が抱える健康課題について考える。	① ②		①	・行動観察 ・スライド
2	3 ～ 4	徳島県にし阿波地区の課題を見いだす ・地域経済分析システム(ＲＥＳＡＳ)を活用して徳島県と神奈川県の人口等のデータを比較・分析する。また、Google Earthを利用して民泊先である徳島県三好市の風景を見ることで課題を見いだす。		①	①	・ワークシート ・発表
3	5	仮説を立てる ・課題解決に向けて現状を分析し、どういう状態が理想なのかを考えることで仮説を立てる。			①	・行動観察
4	6	インタビューをする(修学旅行) ・修学旅行で実際に現地を訪れ、インタビューを通じて課題解決に向けた情報の収集をする。 ・目で見て肌で感じることで課題の再検討や仮説の実現可能性を検証する。				
5	7 ～ 9	プレゼンテーションをする ・修学旅行で収集した情報を整理・分析する。 ・整理した情報をもとにGoogleスライドを作成し、クラス内で発表する。		②	①	・発表 ・スライド ・ポスター

オ　授業実践例　（４時間目／９時間）

学習活動（指導上の留意点を含む）	評価の観点 （評価方法）
<u>前回の授業内容を確認する</u> 修学旅行の民泊先である徳島県三好市の人口や面積、歳入といった基本情報について確認する。また、Google Earthで見た徳島県三好市の情景を思い出す。 <u>(個人)徳島県三好市のデータを調べる</u> 地域経済分析システム(ＲＥＳＡＳ)を活用して人口マップや地域経済循環マップなど様々なマップの中から自分が担当するマップを一つ選択し、その内容についてまとめる。 <u>(グループ)調べたデータを共有し、考察する</u> 地域経済分析システム(ＲＥＳＡＳ)を活用して個人で調べたデータをグループで共有する。その後、調べた情報の関連性を見いだし、考察する。 <u>(グループ)調べた情報をもとに徳島県三好市が抱える課題を見いだす</u> 共有した情報や考察から、徳島県三好市が抱える課題を見いだす。	・ＲＥＳＡＳで調べたデータの関連性を見いだし考察できる。(思考・判断・表現) ・調べたデータや考察をもとに課題を見いだし探究しようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)

研究実施校：神奈川県立市ケ尾高等学校(全日制)
実　施　日：令和５年６月５日(月)
授業担当者：山口　一希　教諭

⑵　「指導と評価の一体化」の視点を踏まえた主体的・対話的で深い学びの実現に向けた指導と評価のポイント

【学校の視点から】

ア　課題の設定

課題を設定する際に問題の現状とその問題が解決した理想の状態の二つを考えさせ、現状と理想のギャップを埋めるものを課題と定義した(図１)。また、課題の多様性を重視し、個人の興味・関心や能力に応じて柔軟に課題を設定した。さらに、個人の興味・関心だけでなく、協働学習を通して他者の意見を取り入れることで多面的・多角的な視点で課題について考えさせ、探究の質の向上を図った。これまでの探究の反省点として、課題のスケールが大きすぎて課題を「自分事化」できず、非現実的な解決策を提案して終わってしまったことが挙げられていたため、スケールを狭めて、修学旅行で現地を訪れることで課題解決の妥当性について検証させた(表１)。

そして、問題の現状を改善し、少しでも理想の状態に近づけるために自分たちに何ができるのか、アクションを考えさせ、それをもとに仮説を立てさせた。

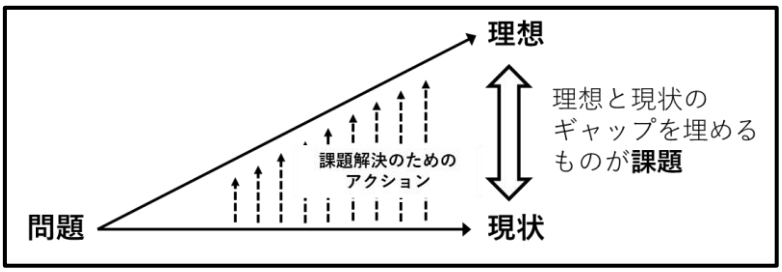

図１　課題の設定について

表１　課題と課題解決の例について

課題の例	徳島県三好市の過疎化を解消するためには
スケールの大きな課題解決の例	若者を呼び込むためにテーマパークを建設する
自分事化された課題解決の例	若者を呼び込むためにSNS等を活用して三好市の魅力をPRする

イ　情報の収集及び整理・分析

仮説を検証するために、実社会と自己との関わりから問いを見いださせた。そして、その問いの解決に必要な情報を精査させてから情報を収集させた。

ウ　まとめ・表現

発表をした後にアンケートフォームを利用し、生徒によるフィードバックを行った。多数のフィードバックが受けられるよう、また、無記名で回答させることで建設的な意見が出やすくなるよう工夫をした。そのフィードバックを受けて、この先の探究につなげるために、課題に対するアプローチを変えたり、仮説を再提案したりすることで次の探究につなげた。

【教育課程研究会担当の視点から】

ア　課題の設定

「総合的な探究の時間」において、課題を設定する上では、現実の状況と理想の姿との対比などから問題を見いだし、課題意識を高めることが大切となる。今回の取組のように、理想の姿を思い描くことによって、現実と状況との「ずれ」や「隔たり」が明確になり、その問題状況を改善するために課題を設定することになる。生徒が理想の姿を明確に持ち、問題状況を把握し、適切に課題を設定できるようにする教師の役割が重要となる。

課題は現在の状況を他と比較することで設定することができる。例えば、現状を時間軸で分析すると、過去はどうだったのか、未来はどうあるべきなのかといった思考が促され、問いが生じる。このようにして生じた問いを、教師は生徒が自覚できるように顕在化させることが大切である。問いが顕在化されることにより、生徒は「気になるな」という違和感や「何とかしたい」という必要感を抱くようになる。そこで設定される課題は、生徒にとって身に迫った切実感のある課題になる。

イ　情報の収集及び整理・分析

今回の取組で用いた地域経済分析システム(ＲＥＳＡＳ)は、地域経済に関するデータを地図やグラフ

等で分かりやすく可視化したウェブサイトである。各地域の人口や産業、町づくりなどのデータをグラフ等で簡単に表示でき、生徒が自ら試行錯誤しながら地域経済に関するデータを探索することができる。インターネットで情報収集することにより、自分にとって必要な情報を焦点化して情報を収集したり、テーマに即して、幅広い可能性を視野に入れながら、視点を広げて情報を収集したりすることにより、探究の過程をより高度化することができる。

ウ　まとめ・表現

今回の取組のように、発表後に他者からフィードバックを受けることにより、生徒自身の考えが明らかになったり、課題がより一層鮮明になったり、新たな課題が生まれたりしてくる。このことが学習として質的に高まることであり、表面的ではない深まりのある探究活動の実現につながる。まとめ・表現においては、相手意識や目的意識を明確にしてまとめたり、表現したりすることや情報を再構成し、自分自身の考えや新たな課題を自覚できるようにすることが大切である。

参考文献

・文部科学省国立教育政策研究所教育課程研究センター 2021 『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料高等学校総合的な探究の時間』東洋館出版社

・地域経済分析システム（ＲＥＳＡＳ）
https://resas.go.jp/#/13/1310
（2024年１月10日取得）

● 舞岡高等学校

１　研究のテーマ

(1) 研究テーマ

「総合的な探究の時間」の組織的な取組

(2) 研究のねらい

「総合的な探究の時間」において求められる探究のプロセスによる学習過程を実現するための適切な指導の在り方、探究的な学習の指導力向上について研究する。

２　実践事例

(1) 単元指導計画

ア　単元名：ＳＤＧｓを探究する

イ　単元の目標：自己の在り方や生き方に関する課題を、主体的かつ協働的に解決するための資質・能力を高めるとともに、ＳＤＧｓの視点によって自己と社会のつながりを深く考察する。

ウ　単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
探究の過程を通して、課題の発見と解決に必要な知識・技術を身に付け、地域や社会の課題に関わる概念を形成し、探究の意義や価値を理解している。	地域や社会の課題と自己の関わりから問いを見いだし、自ら課題をたて、情報を集め、整理・分析して、まとめ・表現することができる。	探究に主体的・協働的に取り組むとともに、他者の意見を尊重しつつ、新たに価値を創造し、よりよい社会を実現しようとしている。

エ　単元の指導と評価の計画

次	時	学習活動	知	思	態	評価のポイント・指導上のポイント
1	1 ～ 3	課題設定 ・ＳＤＧｓ有識者と戸塚区役所職員による講演により、ＳＤＧｓの基礎知識を得て、社会的問題に目を向ける。 ・個人で、気になるＳＤＧｓ番号を選択し、社会問題の記事を探す。	○			・ワークシート

2	4 ～ 6	情報収集・整理・分析 ・気になるＳＤＧｓ番号ごとにグループに分かれ、社会問題の具体について調査し、問題の改善策を協議し、模造紙で発表資料を作成する。		○	○	・行動観察 ・発表資料
3	7 ～ 10	まとめ・発表 ・発表資料を机上に広げ、クラスの半数ずつ他のクラスと往来して、班員の半数が資料についての質問に答えていく、ポスターセッションを行う。 ・体育館にて、１学年全生徒でカードゲームを行う。各クラスを「一つの世界」に見立てた上でワークショップを行う。 ・振り返りシート（図２）を用いて、振り返りを行う。		○	○	・行動観察 ・ワークシート

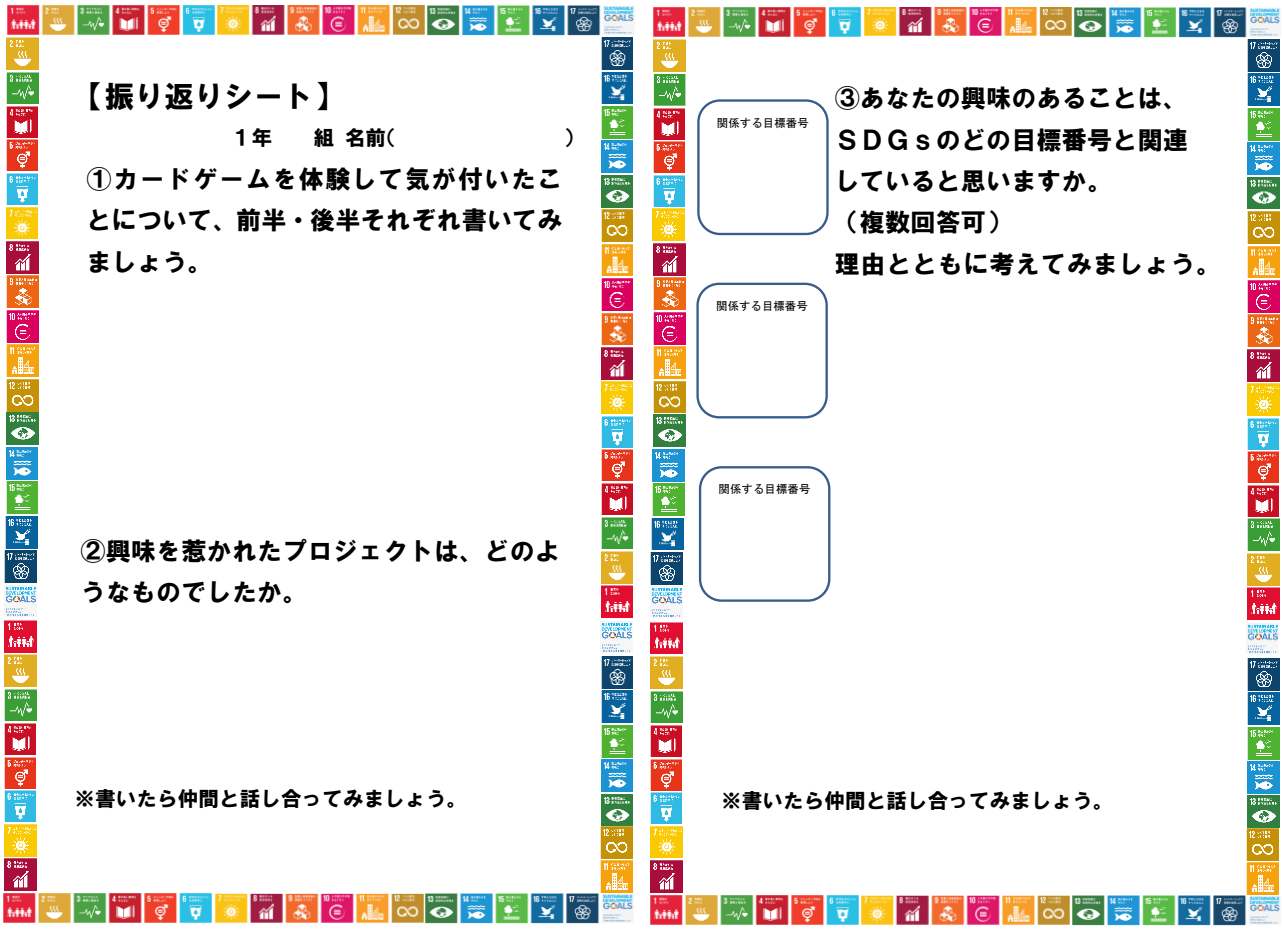

図２　振り返りシート

オ　授業実践例　（９・10時間目／10時間）

学習活動（指導上の留意点を含む）	評価の観点 （評価方法）
<u>カードゲームの実施</u> ・ＳＤＧｓが目指す「持続可能な開発」「誰一人取り残さない世界」「世界と自分はつながっていること」を体感するカードゲームを通して、生徒はＳＤＧｓについて当事者意識を深める。 ・また、１学期の「自己探究」、２学期の「地域探究」で広げてきた視野を、世界的な問題と関連付けることでさらに広げ、２学年以降の研究に幅を持たせるきっかけとする。 ・第１学年全生徒が体育館に集合し、各クラスを世界に見立ててワークショップを行う。教員は、ファシリテート(有資格者のみ可)とカードの受け渡し(各クラス教員による)を行う。個々のグループがそれぞれのゴールに向けてプロジェクト活動を行う中で、ホワイトボードに刻々と変化する世界の状況が「経済・環境・社会」の３分野でマグネットにより表示される。ワークシートを用いて体験を振り返り、言語化を行い、グループと学年全体で共有する。 ・活動中は、教員がアドバイスや注意などを行わないよう留意する。生徒が積極的に参加する場合も動きが鈍い場合も、各生徒の状況と他のメンバーとの関係性の中で、実世界と同様に自分なりの気づきを得るためである。 ・自らの選択が世界にインパクトを与えるということを知ることに加え、振り返りで興味がある研究テーマとＳＤＧｓとの関連付けを行うことで、身近な問題を世界的視野で捉え直す機会とする。	・思考・判断・表現 「振り返りシート」にカードゲームで得た気づきについて具体的に記述し、実社会と自己との関わりを見いだそうとしている。 ・主体的に学習に取り組む態度 ワークショップに主体的・協働的に取り組んでいる

研究実施校：神奈川県立舞岡高等学校(全日制)
実　施　日：令和５年11月７日(火)
授業担当者：清野　暁文　総括教諭

(2)「指導と評価の一体化」の視点を踏まえた主体的・対話的で深い学びの実現に向けた指導と評価のポイント

カードゲームの内容は、端的に言うと、「与えられたお金と時間(カード)を使って、プロジェクト活動を行うことで、最終的にゴール(目標)を達成する」というものである。例えば、「交通インフラの整備」を行うと、経済的には活発化するが、世界の環境にダメージを与えるなどという、ジレンマが生じる。「2030年までの有限な時間における活動」の中で、ファシリテーターや他の教員が生徒にアドバイスするのではなく、「生徒自身の気づきがあるかどうか」がポイントになる。振り返りシートには「自分なりの気づき」を「具体的に」記述するように事前に伝え、評価対象とした。

このゲームにより、ＳＤＧｓについて生徒に知識を獲得させることではなく、二つの成果を期待した。

一点目は、なぜ、私たちの世界にはＳＤＧｓが必要であるのか。その「なぜ」の部分である。二点目は、ＳＤＧｓがあることによる、どんな可能性が生まれるのかという「可能性」の部分である。

その「なぜ」と「可能性」を、協働的なゲーム体験と振り返りを通じて、体感的に理解する。生徒は自分たちが次世代の世界を担い、探究活動やその他の活動すべてがＳＤＧｓの17の目標のどれかに当てはまる形で世界にインパクトを与えていくということを、振り返りを通じて実感していく。

本単元は、ＳＤＧｓについての「形式知」を「実践知」に変えながら体感的に習得し、今後の自らの興味に基づく「個人探究」活動のテーマ設定に向かう前段階としての「視野拡大」に結び付くことをねらいとした。