校長室から　13（season２）　「実社会につながる課題の解決を目指す」
～校長による授業観察を通じて～

光陵高校は、神奈川県教育委員会から、県立高校指定校事業として「STEAM 教育*研究推進校」の指定を受けています。

そこで、本校では、STEAM 人材の育成を念頭に、質の高い授業実践を目指して授業観察・授業公開を行っています。

その中で、今回、特徴的な授業がありましたので紹介いたします。

令和５年７月６日　第２学年「公共」単元名「地方自治の役割」

地方自治体に提出する請願書の作成を通して、自身の請願内容の考察や自治体に関する理解の深化を狙うものです。

まずは、請願する内容を検討するために、身の回りで気づいた困りごとを、マトリクスを用いて整理します。整理する際の視点として、「困りごとの主体は高校生なのか、それ以外なのか」「モノとして存在する“財”なのか、モノとして存在しない“サービス”なのか」を設定します。

個人の活動としてインターネットを通じて、困り感に関する情報収集を行い、その後、3～4 人のグループの中での優先順位の高いものの請願書を作成します。（請願書のテンプレートは実際に横浜市で使用されているものから抜粋）

その後、グループで作った請願書について客観性などの視点で再考し。活動の振り返りを行います。

生徒の振り返り事例の一つを紹介します。

「最初の請願書を作成したときは自分の欲をメインで考え、あったらという夢のような妄想で考えていた。しかし、反対の意見を第三者の視点から考え、客観的にみて危ない点や現実的に無理そうな点を考えた。そこで、どうしたら解決できるのかをみんなで話し合った。今回の活動で主観的に考えていたものを客観的に考えることを挟むことで、視野が広がりより多くの賛同を得られるようになると思った。」

この授業の特徴としては、マトリクスや

請願書の作成の際に、クロームブックやジャムボードを有効に活用している点も挙げられます。情報収集のためのツールにとどまらず、自らの思考の深まりを助けるための、思考内容を整理するためのツールとしての活用です。

教科の実践の中で、「実社会につながる諸課題」を取り上げることで、自教科の見方・考え方を働かせながら解決に向かう道筋。また、思考の深まりの支援としての ICT ツールの活用。それらによって、まさに主体的な活動がなされていました。

今年度の学校の取り組みとしては、各教科における見方・考え方を働かせながら、実社会につながる諸課題の解決をテーマとしています。

今後は「習得・活用・探究という学びの過程を重視しながら，各教科等において育成を目指す資質・能力を確実に育むとともに，それを横断する学びとしての STEAM 教育を行い，更にその成果を各教科に還元するという往還が重要」(「令和の日本型学校教育」の構築を目指して令和３年１月（答申）と、提言されているように、自教科の見方・考え方を働かせるだけでは解決できないという実感や、解決の際に他教科の見方・考え方を働かせているという自覚を促すことを期待しています。

令和 5 年 7 月 10 日

---

* STEAM 教育の STEAM とは、S：Science（科学）、T：Tecnology（技術）、E：Engineering（工学）、A：Arts , LIveralArts（芸術・教養）、M：Mathmatics（数学）の頭文字をとったものです。STEAM 教育とは、各教科での学習を実社会での問題発見・解決に活かしていくための教科横断的な学習を推進する教育のことです。