

目次

1

特集 多様な学びのカタチ

遊びから始める学び

岩瀬直樹・軽井沢風越学園設立準備財団副理事長

創る文化をつくる

西山恵太・CURRO SCHOOL 代表取締役

大人が学び手となつて探究する

藤原さと・こたえない学校代表理事

13

30周年記念プログラム

(写真・杉山和行、佑木瞬)



にじいろのさかなワークショップ (写真・但馬一憲)
感謝をこめて (写真・杉山和行)

17



学校のソフトでうでだめし

(写真・mick park)

25



多言語・多文化交流

パフォーマンス合宿

(写真・劉成吉)

33

財団の概要

組織

評議員会長あいさつ

理事長あいさつ

TJFを支援してくださっている方々



このマークのあるページでは動画をご覧いただけます。動画をご覧いただくには、下の手順にそってお願いします。

1. お手持ちのスマホ／タブレットで下のQRコードを読み込み、COCOAR2アプリをインストールしてください。
2. COCOAR2アプリを立ち上げ、このマークのあるページ全体がスマホ／タブレット画面に入るようにしてください。
3. ダウンロードが終了すると同時に動画が始まります。
4. 全画面で見やすくするためには、スマホ／タブレットをこのマークがついているページからずらしてください。
5. 動画は繰り返し再生されます。
6. 再びご覧になるときは、2～4の手順を繰り返してください。



【 iPhone / iPad 用 】



【 Android 用 】

2018年11月発行

(公財) 国際文化フォーラム

〒112-0013

東京都文京区音羽1-17-14

音羽YKビル3F

Tel 03-5981-5226

Fax 03-5981-5227

Email forum@tjf.or.jp

URL www.tjf.or.jp

Facebook

www.facebook.com/TheJapanForum

発行人 内藤裕之

デザイン 山本義明 (goldfish design)

表紙ロゴ 土屋勇太

編集担当 千葉美由紀 (TJF)

編集協力 古賀亜未子 (エスクリプト)

印刷・製本 凸版印刷株式会社

ISSN 2189-6208

©2018 by the Japan Forum, Printed in Japan

【特集】

1

多様な 学びの カタチ

遊びから 始める学び

岩瀬直樹

軽井沢風越学園設立準備財団副理事長



子どもたちが生きていくこれからの社会をみすえ、さまざまな学びの場をつくる動きが広がっています。異なる年齢の子どもが混在するよさをいかした学校をつくらうとしている軽井沢風越学園^{かざこし}、企業を巻き込みながら高校生が創造力を競う場を提供するCURIO SCHOOL、子どもだけでなく大人も探究できるプログラムを用意するこたえのない学校。それぞれ、どのような学びをめざし、どのような場をつくっているのでしょうか。

私

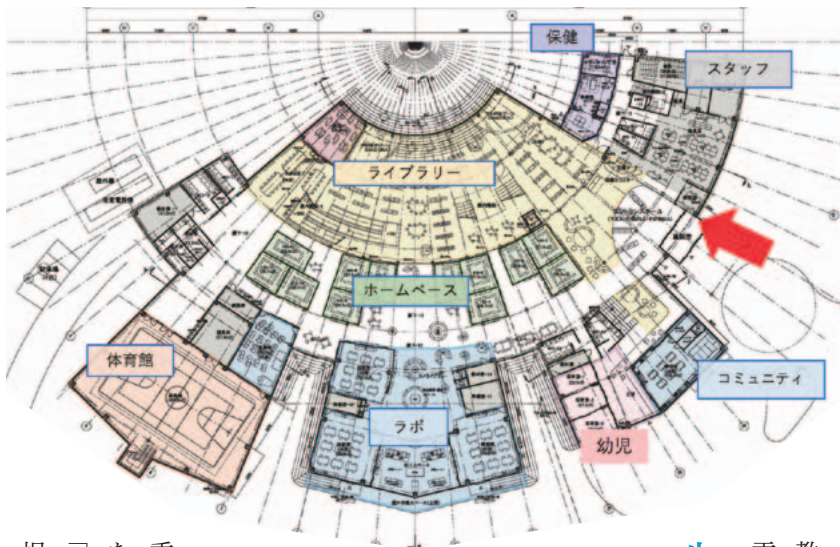
は2020年4月の開校をめざし新たな学校づくりに携わっています。

楽天創業メンバーで2002年より一貫して教育をテーマに活動してきた本城慎之介^{すけ}、教育哲学者の苦野一徳^{ひとしとく}、公立小学校で22年実践した後、教職大学院で教員養成に関わってきた私が発起人となって、「一般財団法人軽井沢風越学園設立準備財団」(以下、軽井沢風越学園)を設立しました。現在、学校法人の設置認可申請を終え、校舎の設計、入学希望者向けの学校づくり経過報告会、教員の採用、研修、カリキュラムづくり等、準備をしているところです。

学びの原点に戻る

人はどうやって学んでいくのかを見てみると、赤ちゃんは、たくさんさんの愛情をうけ、身の回りのいろいろなものに関心を向けながら、まず一人遊びをたっぷり楽しみます。豊かな一人遊びの時間を積み重ね、次に誰かと一緒に遊ぶことの楽しさを知ります。そして、遊びに応じていろいろな人と関わりをもちます。そうすることで、他者や世界に興味関心をもち、学んでいくのです。このような遊びが学びへとつながっていく自然な育ちを大切にしたい学校をつくりたいと考えました。その思いをベースに私たちは、3歳から15歳までが一つの校舎で学ぶ、軽井沢風越学園の開設に向けて動き始めたのです。

一斉授業・画一的なカリキュラム・固定的な学級編成等に代表されるような従来型の学校教育に限界を感じる一方で、子どもがもつ学ぶ力と学校教育の可能性を信じています。軽井沢の豊かな自然環境をいかし、3歳から15歳が共にゆるやかに関係する環境を整え、学校教育の新しいあり方を提示し、公教育のモデルとなるような学校をめざしています。また、軽井沢町との連携を重視し、長野県が進めているプロジェクト



軽井沢風越学園
内のイメージ図

“しあわせ信州”（信州に暮らす人、または信州と関わりのある人が、身近にある価値に気づき、もっと信州を好きになって信州を発信していくプロジェクト）を学校教育の観点から具現化することで地域に貢献したいと考えています。

生きたいように生きるために

人は、誰もが「生きたいように生きたい」と願っています。本来学校は、そんな子どもたちの「生きたいように生きたい」を共に考え、それを実現するための力を育む場所です。しかし、それぞれの人が「生きたいように生きたい」と自由を主張し合うと、衝突が起きます。自分の自由を実現するために他者の自由を侵害する、ということも起きてしまいかねません。

だからこそ、私たちは他者の自由を尊重できるようにすることが必要です。それを「自由の相互承認」といいます。苦野は、「学校は、すべての子どもたちに「自由の相互承認」の感度を育むことを土台に、この社会で「自由」に生きられる力を育むためにある」と公教育の原理を示していますが、私たちはこれを実現したいと考えています。異なる年齢の子どもが混在し、学



校舎の模型

びや遊び、生活の場面で協同したり、サポートしたり、時には対立したりするなかで、「自由の相互承認」を育んでいきます。こうして異年齢が混じり合うことで豊かな学びや経験が生まれると信じています。だから、私たちは学園を「幼小中一貫校」ではなく「幼小中混在校」と表現しています。

核になる「わたし」と「わたしたち」

現在、軽井沢風越学園では校舎のデザインと共に、カリキュラムづくりに取り組ん

でいます。カリキュラムは以下の3つを軸にしています。

- ①「わたし」からはじまる…自己主導
- ②「わたしたち」で広げる…協同
- ③「わたし」と「わたしたち」で深める…探究

第一の軸である「自己主導の学び」で大事ななのは「学びの個別化」です。

本来、私たちは学ぶペースも、得意な学び方も、学習履歴も、興味関心も違います。しかし、今多くの学校で行われている一斉授業では、前の授業までのことを「みんなが理解している」という前提で、全員が同じペースで進んでいくためにかけ算・わり算の段階で困っている子もいれば、その日の学習内容はとっくに終わっている子もいます。また、そもそも「座って聞く」という学び方が苦手な子もいて、一人ひとりの学びの様相は本当にさまざまです。やり直すチャンス、戻るチャンス、進むチャンスが保証されていない一斉授業は、「標準ペース」、画一的な学び方で進んでいくのです。そのペースや学び方に乗り切れなかった子は、学習から遠ざかっていきかねません。だから学びの個別化が必要なのです。学びの個別化とは「教師の力を借りながら自

分で学習計画を立て、学ぶペース、学び方、学ぶ場所や教材等を選んで学習し、その学習を振り返って改善していくらせん型の学習」のことです。学びのコントローラーを自分で操作して学んでいくイメージです。

とはいえ、学びを個別化すると、一人ひとりが孤立してしまうのではないか。そんな心配もあります。そんなときに大切な軸が「協同」です。年齢を超えて「教えて！」「助けて」と気楽に聴き合える「ゆるやかな協同性」があって初めて、子どもたちは安心して自分の学びに没頭できます。異学年混在の良さをいかして学びを進めていくのです。学び方や学ぶペースは一人ひとり違うことをベースとして、その学びを必要に応じて助け合えるゆるやかな協同が支えます。そして、「ゆるやかな協同性」とともに大切であると考えているのは、「学校づくりを協同で行っていく」ことです。例えば、これまで多くの学校は教師がルールを決め、子どもはそのルールに従う、となりがちでした。軽井沢風越学園ではルールも子どもたちや保護者と一緒につくっていきたいと考えています。学校の生活や学習のなかで起きるさまざまな課題をどうすれば解決できるか、どうすればそれぞれの自由が大切にされるか、みんなの居心地がよく



サマースクールで完成した小屋。参加した小学生が設計図を見ながら、大工さんの力を借りてつくった

なるかを協同で試行錯誤する。それは苦勞ともなうでしょう。しかしよりよい学校づくりに参画する経験は、「自分の手元から、自分や周りの社会はよりよく変えていく」という大切な原体験になるのではないでしょうか。そのためには「子どもや保護者は共に学校を創っていくパートナー」であることを前提にする必要があります、これは軽井沢風越学園で大切にしたいことです。

そして3つ目の軸が「探究」です。探究とは「自分（たち）自身の問いに対して、自分（たち）なりの仕方、自分（たち）な

りの答えにたどり着く」ことです。自分（たち）の問いや情熱から出発し、教科横断的に学んでいく時間を核とします。個人の問いから出発することもあれば、複数の協同のプロジェクトとして探究していくこともあり、その両方があって探究は深まります。社会構造の大きな転換により、これまでのように、「決められたことを決められた通りにできる力」以上に、自分から問いを立てて解決していく力が必要になります。そのためには、日々の学びで探究を原体験として積み重ねていくことが大切であると考えています。なにより学びとはそもそも「探究」なのです。それぞれの興味や関心、必要性や問いから始まることこそ「学び」であるといえるのではないのでしょうか。

2017年8月に、小学生低学年と高学年を対象にサマースクールを実施しました。高学年向けでは、「3歳から15歳までの子どもたちが遊んだり学んだりする『風越山荘』を4日間で建築してほしい。開校後には敷地内に移築したい」と、22名の参加者一人ひとりに発注書を手渡しました。プロの大工さんの力を借りて、設計図を見ながらつくっていききました。その過程で、道具を使うときのルールを決めたり、よりよいやり方を見つけたら仲間に提案した

り、助けがほしいときには声をかけたり、そんな姿が見られました。完成をめざして没頭する姿が印象的でした。これは軽井沢風越学園がめざしている遊びと学びの一端です。

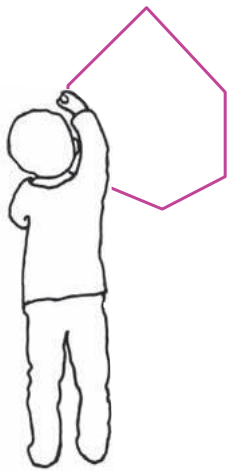
現在、探究を核に、学びの個別化、協同化が重なり合いながら融合していくカリキュラムを作成しています。

こうした学びは本当に実現可能なのでしょうか。私は公立小学校で22年間、試行錯誤した経験から十分に実現可能と確信しています。

学習者である子どもたちには自己主導で学び、協同で学びや学校をつくり、自ら探究していく力がある。その力を十全に発揮する場が今までの学校には少なかったただけなのです。学校づくり、カリキュラムづくりのプロセスも公開しながら、丁寧に丁寧に2020年の開校をめざしていきます。

岩瀬直樹 / いわせなおき

埼玉県公立小学校教諭として、4校で22年間勤め、学習者中心の授業・学級・学校づくりに取り組む。2008年度埼玉県優秀教員表彰。2015年に退職後、東京学芸大学大学院教育学研究科教育実践創成講座准教授に就任。2018年3月退職し一般財団法人軽井沢風越学園設立準備団で学校づくりに専念している。



多様な 学びの カタチ



高度経済成長時代は、優れた機能を付与すればモノが売れる時代であり、効率よくモノをつくることに価値がありました。そのため、「サラリーマン」として上司の指示に従い、言われたことをそのとおりに実行する人材が必要とされました。しかし、時代が進むと、先進国では基本的なニーズが満たされ、ただだけ優れた機能を付与してもモノが売れなくなりました。今までにない体験をさせてくれるモノに人びとの興味は移ったのです。そうなる

創る 文化を つくる

西山恵太

CURIO SCHOOL代表取締役



と、言われたことをそのとおりに実行する人が企業にどれだけいても意味がない。むしろ人びとがどんなことに興味をもっているのか、人びとは気がついていないけど不満に感じていることはなんだろうか、という次元で物事を考えられる人が求められます。

「モノ+コト」の時代

具体的な事例としてiPod（2001年）を挙げると、それまで日本企業でも

CURIO SCHOOL ...どのような環境であっても自分が納得できる答えを導き出し、自分で自分の未来を切り開くことができる人を育てることをめざして設立された。小学生向けに、プロジェクト型の授業を通して知的好奇心、コラボレーション力、創造力を育てる教室を東京、岡山で運営。中高生向けにはMono-Coto Innovationプログラムや学校への出張授業を実施している。



デザイン思考を使って課題を掘りさげ、
仮説を立てて解決のためのアイデア
を考えていく

CDやMDにデータを保存するのではなく、デバイスのハードディスク内に音楽データを保存し、大量の音楽を持ち運びできる製品は発売されていました。しかしiPodが市場に登場した途端、iPodの独壇場となります。なぜでしょう。当時の日本企業はスペックを重視していたため、iPodより機能としては上でしたが、ボタンが大量にあることで操作性が悪かったり、デザインがカッコよくなかったり、と使う人の気持ちを理解しないまま製品をつくっていました。一方、iPodは操作に必要なボタンを最低限にし、使いたやすくクールなデザインを実現し、「持っているだけでカッコいい」という新しい価値観を提案することで、爆発的なヒットにつながったのです。単なるモノだけでなく、「モノ+コト（今までにない体験）」の提案が、製品に新たな価値を生み出したということです。

iPodが登場して17年が経ち、気がつけば世界的な企業の多くはアメリカや中国に存在します。世界時価総額（2018年6月）の上位企業は、Apple、Amazon、Alphabet (Google)、Microsoft、Facebook、テンセント、アリババ……。トップ10に日本企業はいません。すごく厳しい言い方をすると日本企業が世界の人びとの生活を変えるような新たな価値を生み出していないからだと思います。そして世界のスピードは加速度的に速くなっており、一握りの人だけが新たな価値を生み出せばよいという時代ではなくなっています。

かといって、そのような人材を学校で大勢育てられるかというと、それは非常に困難な道のりです。知り合いに小中高校の先生たちが多くいますが、みなさん本当に忙しい。日々の業務を回し、教えるべきことを教えるだけで手一杯で、そこに「価値を創造する人材を育てるためのカリキュラム」を検討し、導入することなんてなかなかできないのが現状です。

また、先生自身も新たな「モノ+コト」を生み出すとはどういうことか、理解しきれていない場合もあります。これも当然り前の話で、教えるプロであっても、新たな価値を生み出すプロではないからです。

中高生の本気×企業の本気

では、どうすればよいのか。そこに私たちの存在価値があると思っています。

2015年からMono-Coto Innovation(モノコトイノベーション)*という中高生向けのプログラムを企画・運営しています。

* 学校単位ではなく個人で参加する。全国への広がりをめざし、2018年度は東京だけでなく山形でも開催。2017年度グッドデザイン賞、2016年度キッズデザイン賞受賞。



COVO の試作品

このプログラムでは、参加企業が出題するテーマについて、全国から集まった中高生がチームでアイデアやプロトタイプ（試作品）を創造、提案します。また、プログラムの運営資金は企業が提供するため、参加費は無料です。

2017年は、全国250名の応募者から選ばれた150名の中高生が参加しました。7社の企業から出された「家庭の食品ロスを解決する〇〇」とは「中高生が欲しくなる『いまだかつてない』『まほうびん』など5つのテーマのなかから、挑戦したいものを選び、4人程度のチームをつくって6日間の予選プログラムに取り組みました。予選を勝ち抜いた5チームは、約4カ月かけて、出題した企業のスタッフと一緒に議論を重ね、テストを繰り返し、本格的なプロトタイプを制作し、決勝大会にのぞみます。優勝したのは、「誰かと、何かと、『つながりたい』気持ちを叶えるモノ」というテーマに挑戦し、離れた親友と時空間を共有できるドーム型デバイス「COVO（コーヴォ）」を発案したチーム。長期入院している女子中高生とその親友に、物理的・精神的な距離が生まれてしまったという具体的な課題を設定しました。ベッドに寝たまま頭の上にドーム状の器具

をかぶせると、親友がまるで隣に寝ているかのように立体的に映し出され、二人だけの特別な空間を楽しむことができるというプロトタイプをつくりました。

「考えて創る」を繰り返す

私が Mono-Coto Innovation を企画したいちばんの理由は、創る文化をつくるためです。ここという創る文化とは、なにか問題に直面したときに答えを探すのではなく、問題の原因を考え、自分なりの解決案を創り、カタチにしていくプロセスを繰り返すことです。このような取り組みを実施することで、中高生のときから新たな価値を創ることに對して面白さを感じたり、興味をもつきっかけにしたいと思っています。過去に参加したある高校生は、「チームメンバーや企業の方と一緒に悩みぬいて創り上げたプロトタイプを初めて見たとき、自分たちの手でモノづくりをしたのだという実感がこみ上げてきた。世界にたった一つしかないモノを創り上げることができ、とても嬉しかった」と話してくれました。参加者のなかには、自ら起業した人や自分たちが考えたアイデアをクラウドファンディングで製品化して販売した人もいます。また、グループをつくって、新た



生み出したアイデアの
価値について審査員にプ
レゼンテーションをする

なロボット教材を開発している中学生もいます。彼らは創ることにどっぷりと浸かる経験をして、創ることに興味をもち、そして自分で創ることを始めています。

一方、このプログラムにテーマを出題する企業はCSR（企業の社会的責任、社会貢献）としてではなく、製品開発を目的として参画しています。なぜなら、このプログラムで生まれるアイデアやプロトタイプの中には商品化が可能なレベルのものがたくさんあるからです。専門性の高い知識や経験の差はあっても、新たな「モノ＋コト」を考えると、創造力は、本来、中高生と大人の間に差はないということです。

教育と経済を近づける

最近では学校への出張授業でも同様の取り組みを始めています。首都圏のある私立学校では、メーカー企業からテーマをもらい、総合学習の時間を用いてアイデアやプロトタイプを創る授業を行っています。授業の運営とファシリテーションを弊社およびその企業が担当することで、学校側の費用負担ゼロ、先生の時間的な負担ゼロで実施することができています。

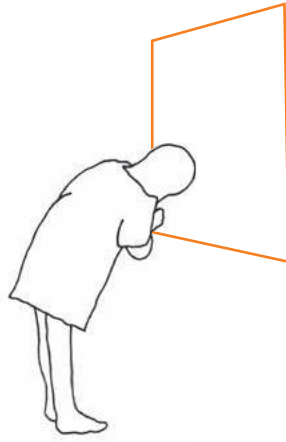
新たな価値を生み出す人材を育成する

重要性は、学校でも認識されています。けれど、お金がないからできない、人がいないからできない、という理由でなかなか前に進まない。一方、経済界を見ると、お金もある、人もいるわけです。ただ、それぞれにちょっとした不信感があり、「教育分野においてお金を稼ぐことはいかがなものか」という声や「中高生が考えたものが役に立つとは思えない」という声があります。しかし、中高生が想像力をのびのびと発揮していけるような学びの場を継続的につくっていくためには、経済と教育の距離を近づける必要があります。わたしたちは、その仕組みづくりをしながら、創る文化を広げていきたいと考えています。

西山恵太 / にしやまけいた

京都工芸繊維大学で製品デザインを学ぶ。京都大学経営管理大学院在学中にスタンフォード大学ME310プロジェクト（デザイン思考を活用した製品開発）に参加。2011年より株式会社野村総合研究所で経営コンサルタントとしてデザイン思考を用いた新規事業開発や新製品開発の支援を行う。2015年4月、株式会社CURIO SCHOOLを設立。

多様な 学びの カタチ



大人が 学び手となって 探究する

藤原さと

こたえのない学校代表理事



こたえのない学校では、「探究学習」を軸足においた教育者たちの学びの場として、Learning Creator's Labを2016年にスタートしました。現在2期目に入っており、理論と実践を組み合わせ、グループメンバーと協働して探究プロジェクトを開発・実施していく約7ヵ月間のインテンシブな教育者育成プログラムとなっています。

1期あたりのメンバーはクラスサイズを意識し設定した約30名。多様なバックグラウンドをもった教育者が集まります。学校教員（小中の公立教員が多いのですが、私立学校教員、高校の教員もいます）、教職大学院生等の学生、教育事業経営者、大手民間教育事業に携わる民間教育者、人材開発に関わる一般企業勤務の企業人や地域活動家などで、年齢も20代から50代と

幅広くなっています。そうした年齢もキャリア、立場もバラバラのメンバーが5名前後のチームを形成し、探究の基礎理論を学んだあとに、探究のプロジェクトを企画・開発・実施します。プロジェクトは、地方にいて地域再生にも関わるようなものから、オンラインカンファレンス機能を使って多様な人が集まるネット上での対話の場をつくったり、公立小学校の場を使った探

究キャンプまで多岐にわたります。探究プロジェクトを進めるプロセスを「教え手」ではなく「学び手」となって学んでいくプログラムです。

多くの子どもたちに探究の学びを

もともと当法人は2014年に小学生向けの探究学習のワークショップ開発と実施からスタートしました。ゴールデンエイジという神経発達盛んで、世の中に目が向き始め、学校外に思考も気持ちも飛び出しつつある子どもたちに向けてのキャリア教育プログラムを始めたいと思ったのです。

私の周りには、AIの研究者や、医師、芸術家、起業家など、自分の経験を伝えたい、子どもたちの役に立ちたいと思う人はあふれるほどいました。しかし一方で、講義形式で話してもらったとしても、子どもたちが受け取るものはそれほどないだろうというのは、容易に想像できました。そこで、大人と子どもをつなぐ教育手法をリサーチした結果、2013年に出会ったのが、「探究学習」という領域です。もっと具体的にいうと、アメリカのLynn Ericsson氏が提唱する「探究型概念学習」というも

のでした。このときの衝撃は忘れることができません。

しかし、このような学びのフレームワークは学校での学びが前提とされており、一般的にいつて6週間前後の探究の時間が必要とされていました。当時そのような学びは年間の学費が200万円もするようなインターナショナルスクールや、オルタナティブスクール、ごく一部の先進的な考えをもちチャレンジ力のある学校に限られており、ほとんど一般の子どもたちには届かないものでした。そこで、1チーム9時間でのワークショップという形で子どものための短い探究プロジェクトを開発して、もっと安価に少しでも多くの子どもたちに届けようとしたのです。

結果は明白でした。子どもたちは、適切なファシリテーションさえあれば、本来もっている意見を表現することができるようになり、チームの友だちの意見を尊重しながら、自分の考えをさらに発展させていく力を身につけました。楽しい気持ちづくりエイティブな発想につながっていきまし。同時期、私自身がアメリカで子育てをし、子どもは現地校のPBL（プロジェクト

トベーストラーニング）および、国際バカロレアの探究ユニットで3年間学びました。必ずしも多くの知識量を覚えるわけではありませんが、「学び方を学ぶ」「人間力を高める」という意味においてその効果は疑いようもないものでした。

探究学習を学校に

一方で、民間として探究学習の場を提供することにジレンマを感じ始めていました。有償で学校外の時間となると、経済力がありこうした学びに賛同する家庭の子にしか提供できないのです。この学びは本当は学校にこそ必要なのではないか、もし学校の先生方が探究学習を実践したならば、経済力に関係なくたくさん子どもたちが探究する学びに出会い、大きく成長していくのではないかという思いが生まれてきました。同時に「個別の力をぐっと伸ばす」ことに対する熱意と高い能力をもつ民間教育者、不確実でこたえのない世界に日々向き合い続けている企業人たちが一緒に「探究する学び」を広げていく情景が浮かんできました。それが2016年のLearning Creator's Lab (LCL) 発足につながってきます。



LCL では探究学習の各理論を学ぶ

2018年度LCL

1：探究の旅への準備合宿(3/31~4/1)

- 1) 自分を知る時間(Philosophic Inventory)
- 2) チームを創る時間
- 3) 探究についての現在地の確認とゴール設定
- 4) 未来の教育を考える時間

2：探究ミッション始動！(4/29)

- 1) ミッションを知る時間
- 2) チームを編成する時間
- 3) ディスカッションをスタートする時間

3：探究学習の各理論を学ぶ

- 1) 国際バカロレア認定校における実践と探究(5/19)
- 2) 子ども哲学(P4C) における探究(6/16)
- 3) イエナプランにおける探究(7/7)

4：中間発表(7/21)

5：各グループで探究プロジェクト実践(7~10月)

6：探究プロジェクト実践発表と総振り返り(10/27)

「探究」に正解はない

こうして発足したLCLですが、私たちの最終目標は、子どもたち向けのプログラムをスタートしたときと同様で「良質な探究学習の一般普及」です。

そのためには、教育の世界で乗り越えるべき壁というものがいくつあることにも気がつき始めていました。LCLでは以下の3つの壁を乗り越えるような活動にすることをチャレンジとして掲げています。そして、その思いに共感いただけた日本でトッ



LCL 第1期の最終日。探究プロジェクトの実践発表と振り返りを行った

ブレベルの「探究学習」の実践者の先生方に参画していただき、スタートしました。

- 1 教育と教育の外の壁を超える。
- 2 特定の教育手法の壁を超える。
- 3 理論と実践の壁を超える。

前述したように1については、教育関係者だけでなく企業人や地域活動家参加し、混成のグループをつくることで、3

は理論を学ぶと同時に、必ずグループで開発したプロジェクトを実施することで、壁を超えようと試みています。ここでは2について少し補足したいと思います。

教育活動をしていると多くの先生方とお話する機会がありますが、「正しい探究」という型があり、その「型」を完璧に実行できれば、優れた実践だと思っているのかな、と感じることがあります。例えば、「新学習指導要領」でいわれている「探究」というものに正解のやり方があり、それからズレてはいけない、失敗してはいけないというようなマインドが隠れているように思うことがあります。

しかし、「国際バカロレア」「イェナプラン」「こども哲学」等の各手法の間に進め方やコンセプトの違いはあっても、優劣や正しい正しくないなどというものはありません。むしろ大事なのは、教育者が自ら各手法の共通点と相違点を見出し、自分なりの「探究観」を自己形成することにあると思います。

ユトレヒト大学のコルトハーヘン教授の指摘にもある通り、理論を実践に落とし込むには、実は教育者が自身の感情や価値観について、批判的に内省し、自己変容を遂

げるプロセスが必要です。「学習指導要領をよい精度で理解し実践したい」「探究の良い実践家と思われたい」というマインドは行き過ぎてしまうと正解主義に陥ってしまいます。

「正しさ」を基軸とした均質な工業製品としての「教育」を提供する時代は終わっただと思っています。これからは、教育者一人ひとりがその個性をいかし、その多様性のなかで、多様な子どもたちが育つ世界に移行していくと思っています。「変化」を恐れず、「自分らしく在る」ことを楽しんで、先生たちも子どもたちもより良き幸せな人生を歩めるような世界をめざして、Learning Creator's Labをこれからも発展させていきたいと思っています。

藤原さと / ふじわらさと

民間企業で海外アライアンス、海外事業立ち上げなどを経験して2014年に一般社団法人こたえのない学校を設立。「良質な探究学習の一般普及」をスローガンに、小学生向けの探究型キャリアプログラム等を実施するほか、学校内外で教育に携わる多様な大人が数か月かけてチームで探究プロジェクトを実施する「Learning Creator's Lab」を主宰。2014年～2017年、アメリカの公教育の現場に関わるほか、インタビュー・リサーチを行う。