

優秀賞

【総合的な学習の時間】

地域との協働による エージェンシーの育成

福井県坂井市立平章小学校

かわばた やすのり
川端 康誉



I | 背景と目的

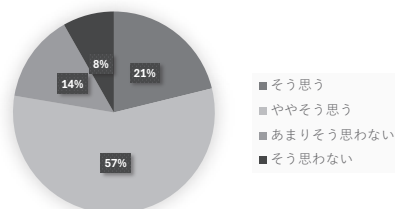
1. エージェンシー育成の必要性

OECDが2019年に発表した「OECDラーニングコンパス2030」では、「エージェンシー（自ら考え主体的に行動し、社会変革を起こすために目標を設定し、振り返りながら責任ある行動をとる能力）」という概念が取り入れられている。この考え方は「生きる力」や「21世紀型スキル」にも通じる重要な考え方であり、複雑で予想が難しいVUCAの時代を生きる子供たちに必要不可欠な能力であり、学校教育で育んでいく必要がある。

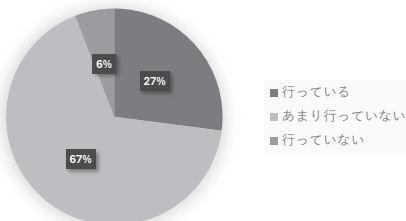
2. 総合的な学習の時間の問題点

総合的な学習の時間は、エージェンシーを育む授業の1つとして重要視されているが、2008年の中央教育審議会の答申でも、多くの教員がその在り方に悩んでいることが指摘されている。福井県あわら市と坂井市の小学校の教員85名（全37校）を対象にした調査（資料1）では、約78%の教員がこの時間を負担に感じていることが分かった。また、探究的な学習を行っている学校は3割に満たず、教員からは「活動が思いつかない」「主体的な学びの時間が足りない」といった声が多く寄せられた。この状況は、2008年の答申での指摘が現在も続いていることを示している。本校でも、児童の継続的な探究活動が実施されていない現状があり改善の必要があった。

総合的な学習の時間は負担だ



総合的な学習の時間等で探究的な学習を行っているか



資料1 意識調査
(あわら市と坂井市の小学校の先生に実施)

3. 地域と協働する意味

学校や教員は卒業すると児童との関わりがなくなるが、地域に住む児童にとって地域やその人々は常に存在する「場」だ。そして、その中心となるのが公民館である。だから、公民館や地域で活動している人々を中心に総合的な活動を組織することで、卒業後も児童と地域とのつながりを保つことができると考える。

4. 本実践の目的

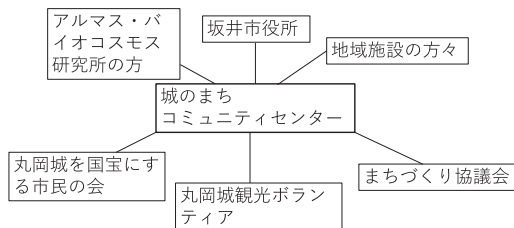
本実践は、エージェンシーを育むための総合

的な学習の時間の在り方を模索するために行った。その上で、地域を実践の基盤とした長期的なプロジェクト学習を行うことで、エージェンシーを育むと同時に児童と地域をつなげられると考えた。総合的な学習について悩んでいる先生方にとって本稿が1つのモデルとして参考になれば幸いである。

II プロジェクトの実施

1. 地域との連携プロセス

プロジェクトを進めるにあたり、まず公民館に総合的な学習の時間の目的（地域に根ざした活動を児童中心で行うこと）と概要（チームに分かれて活動を進めること）を伝えた。その後、公民館が行っている活動や、公民館を拠点に行っている活動団体の情報を教えてもらった（資料2）。児童主体の活動を実現するために、児童から実行委員を13名選出し、その中から実行委員長を3名決めた。そして、自分たちの活動の方向性を決めるために、まちづくり協議会の方、丸岡城の観光ボランティアの方、公民館の方に学校に来てもらい、地域の現状とニーズのヒアリングを行った。ヒアリングの結果、「平章地区を盛り上げたい」「丸岡城をもう一度国宝にしたい」という意見を聞くことができた。



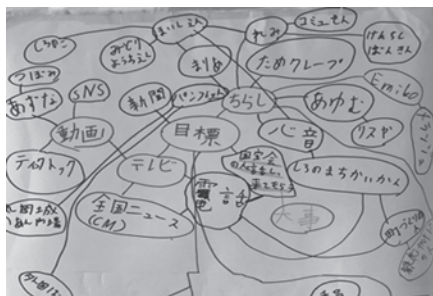
資料2 公民館を中心としたネットワーク

2. 具体的な学習活動の内容と流れ

本実践は平章小学校の5年生（57名）を対象に卒業するまで2年間実施した。また、実践を行った平章小学校は、丸岡城に近い場所に位置し、開校以来150年の歴史を持つ学校である。

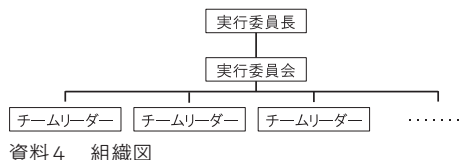
① チーム分け（4月中頃）

ヒアリング後、各班で調査した内容や地域のイメージをマインドマップにまとめ、地域の資源や問題点を考えた（資料3）。その結果、「文化」「自然」「食」「祭」「観光」「城」というキーワードが浮かび上がり、それを基にチームを作ることにした。チーム決めの際には、児童主体の活動を重視し、人数のバランスよりも自分たちがやりたい内容を優先してチームを決定した。そのため、文化チームは20人を超えたので、2つのチームに分けることになった。最終的に「文化1」「文化2」「自然」「食」「祭」「観光」「城」の7チームで活動していくことになった。



資料3 マインドマップ

各チームにはリーダーと副リーダーを配置し、全体の活動は実行委員が進めた。リーダーを決めることで、チーム全体が児童主体で動けるようになった（資料4）。



資料4 組織図

② 活動のテーマ決め（4月中頃）

活動を始めるにあたり、まず活動目標を決めた。実行委員に決め方を任せましたが、最初から全体で話し合いを始めてもなかなかまとまらなかった。そこで、「個人で考えてもらい、集約してはどうか」というアドバイスをし、「ヒアリングで聞いた地域の願いを念頭に置くことで、軸がぶれない」

とも伝え、実行委員に進行を任せた。

ワークシートを作成し、各自が考えた内容を実行委員が休み時間などを使って集約した。子供たちからは「まず自分たちが地域を好きにならない」という声が多く出てきたことから、「住んでいる地域に誇りを持ちたい」「住んでいる人にも誇りを持ってもらいたい」という思いを込め、2年間の活動目標を「平章プライド」に決定した。ロゴも実行委員を中心に作成した(資料5)。



資料5 目標ロゴ

③ 各チームの活動内容決定(4月の終わり)

チームごとに、活動目標と内容を考えた。しかし、活動全体の目標(平章プライド)と各チームの目標、活動内容にずれが生じていた。そこで急遽、実行委員を集めて現状を伝え、ずれを解消する方法について話し合ってもらった。すると、「地域の人に意見をもらえばいいのではないか」という意見が出たため、地域の方を学校に招いて、まちづくりについて語る「まちづくりについて語る会1」を開催することになった(資料6)。当日は保護者や地域の方約20人来ていただくことができた。



資料6 まちづくりについて語る会 1

話し合いはチームリーダーにファシリテーターを任せましたが、なかなか進められず、地域の人に助けてもらう場面が多かった。それでも、そのおかげで自分たちの無力さを知ること、児童は次へのビジョンを持つことができた。チームの目標や活動内容について多くの指摘やアドバイスをいただくことができた。語る会の後に各チームの目標と活動内容を再決定した。

④ 各チームの活動(5月~10月初め)

【城チーム】

5月から10月の初めまでは、主に各チームの活動を進めた。チームは7つあるが、ここでは主に「城チーム」の活動を例に説明する。

城チームは「丸岡城についてもっと多くの人にその魅力を知ってもらおう」ことを目標にしていた。そのために「丸岡城パンフレット作り」を行った。まず、ネットや自分たちの知っている情報を手書きでまとめ始めたが、形にはなったものの何か物足りなさを感じていた。

そこでリーダーに一度作業を止めてもらい、作っているものと既存の丸岡城のパンフレットを比較することを提案した。リーダーを中心にパンフレットの分析が始まった。分析を進めるうちに、自分たちが作っているパンフレットが既存のものに比べて十分で、作る意味がないことに気が付き始めた。行き詰まっている様子が見られたため、教員が用意した観光地のパンフレットを自由に見られるように置いておいた。

すると、行き詰まっていたからか、そのパンフレットの分析が始まった。どのようなパンフレットが面白いのか、どうすれば手に取ってもらえるかなど、さまざまな視点で分析が進んだ。児童に多面的に見ることができた理由を聞くと、「自分たちのパンフレットがあまりにも面白くなく、そもそもパンフレットは何のためにあるのか考えたからです」と答えていた。一度行き詰まったことが、大きな1歩につながったようだ。

少し知識を補填するために、国語の授業と絡めてパンフレットの構成について学ぶ時間を設け

た。その後、見出しを分担してパンフレットを作り始めた。作業を始めると楽しいようで、有志（2～3人）が休みの日にも丸岡城に向いて活動を始めた。夏休みにも有志が集まると言っていたため、活動場所を公民館にすることを提案した。公民館をつなぐことで、地域が児童にとってさらに身近な存在になると考えたからだ。

公民館には児童がお願いに行き、1部屋を貸してもらおうことになった。9月にはパンフレットの素案が完成した（資料7）。

【その他の6チーム】

城チーム以外の6つのチームの活動を簡単に説明する。チームの目標と活動内容は以下のようになっている。どのチームも城チームのように児童が主体になって活動を進めた。

⑤ チームの活動の再確認（10月初め）

活動が進むにつれて、当初の活動目的からずれてきたチームが出てきたため、実行委員を集めて現状を共有し、打開策を考えてもらった。すると、「もう一度地域の方に現状を見ていただき、意見をもらうのはどうか」という意見が出て、児童が教員に「まちづくりについて語る会2」を開催したいと説明しに来た。

そこで、「前回の運営方法を見ているはずだから、2回目は自分たちですべて運営してはどうか」



資料7 パンフレット

と促した。自分たちから提案した話だったため、引くに引けず、しぶしぶ受け入れたようだった。さらに、「CM作成などは地域の方だけでなく、専門的な方を呼んだほうがいいのではないか。ただし、今回は実行委員が主として開催するので、教員はアポイントメントも取らないので自分たちでやってほしい」と付け加えた。

実行委員は、まず地域の方を呼ぶためのチラシ作りから始めた。全員でチラシを作っていたため、「それでは効率が悪いし、間に合わないよ。分業してやることをお勧めします」と実行委員長に伝えた。すると、どんな仕事があるかを書き出し始め、全体像を作り始めた。自分たちで流れを作り始めたため、教員も当日の仕事についてアドバイスする形で参加した。

実行委員の努力の結果、広報や当日の司会、

チーム	目標	活動内容
文化1	丸岡城の歴史を伝える	・ペッパーに自分たちが作成した地域の歴史の紙芝居をプログラミング ・児童の児童のための児童によるペッパープログラミング授業
文化2	平章地区の良さを知ってもらう	・平章の良さを盛り込んだ動画を作り、「ふるさとCMコンテスト（福井県教育委員会主催）」に出品
自然	平章地区の自然の良さに気付いてもらう	・丸岡城周辺の自然について調べ野草図鑑を作成
食	地域の郷土料理を知ってもらう	・丸岡地区の郷土料理である「ごんぼ汁」を減塩という視点で改良し、多くの人にレシピとして広める
観光	平章地区に眠っている地域の良さを広める	・「まち歩きガイドウォーク」の実施 ・ガイドウォークに使用するパンフレット作成
祭	丸岡の祭を多くの人に知ってもらう	・ウォークラリーの実施

受付、駐車場の準備まで、すべて児童の手で行うことができた。ゲストに誰を呼ぶかはチームごとに決め、アポイントメントも各チームで取った(資料8)。初めての電話で緊張して泣く児童もあり、1つ1つが大事な経験であることを再認識させられた。教員は、児童が決めた内容にアドバイスをする形で、すべての活動を支援した。



資料9 まちづくりについて語る会 2

チーム名	ゲスト
文化1チーム	まちづくり協議会
文化2チーム	坂井市役所
自然チーム	丸岡図書館
食チーム	栄養士の先生
祭チーム	まちづくり協議会
観光チーム	坂井市役所
城チーム	観光ボランティア

資料8 語る会ゲスト一覧

当日は18名の地域の方とゲストに来ていただいた(資料9)。司会が緊張して固まったり、各チームのファシリテーターが以前よりはうまく進行できなかったが、本人の納得のいくものにはならなかったりと苦戦していた。しかし、ゲストからさまざまなアドバイスをいただき、有意義な時間になった。活動後の感想では、「自分たちのために時間を作ってくれたことがありがたい」「専門の方からのアドバイスで自分たちの目標がぼやけていたことに気が付いた」「大人の方に褒められると自信になる」「自分たちでここまでことができるなんて驚いた」などの声を多く聞くことができた。

自分たちで開催したからこそ、そこに責任が生まれ、必死に考え行動することで新しい学びや経験が得られた。

⑥ チームの活動の修正と1年目のまとめ(10月中旬から11月中旬)

各チームで「まちづくりについて語る会 2」でいただいたアドバイスや指摘してもらった点の改善を行い、チームごとに1年間を締めくくる活動を行った。

【城】

「まちづくりについて語る会 2」では、まちづくり協議会の方と丸岡城観光ボランティアの方にパンフレットの内容を見ていただき、内容の誤りを訂正した。

完成したパンフレットは一度教員に出してもらい、教員のほうで疑問点や漢字のミスなどを伝えた。訂正後、パンフレットを100部印刷して、地域の方に配布した。

【その他の6チーム】

城チーム以外の6つのチームの活動の修正と1年目の締めくくりの活動を簡単に説明する。修

チーム	修正内容	締めくくりの活動
文化1	・紙芝居の中身の修正 ・ペッパーに動きをつける	・「福井ふるさと教育フェスタ」と「丸岡城サミット」に参加し、展示スペースでペッパーのプログラムの発表 ・坂井市役所ロビーにペッパーを設置
文化2	・動画の内容修正	・地域の方を招いてCM動画のお披露目会の開催
自然	・植物図鑑のレイアウトの変更	・植物図鑑を地域の方に配布
食	・レシピを見やすいように改善	・ごんぼ汁のレシピを地域の方に配布
観光	・コースの変更	・地域の方を招いて「まち歩きガイドウォーク」を実施
祭	・クイズの変更	・地域の方を招いて「クイズラリー」を実施



資料10 活動報告会

正内容と1年目のまとめは前ページのようになっている。

祭チームや観光チームが開催したイベント当日は雨だった。雨を想定しておらず、児童は想定外の状況に必死に対応していた。教員は基本的には見守るだけで、危険があるときのみアドバイスをしたが、児童の主体性に任せた。

活動後、主催チームの児童は自分たちの計画の甘さを悔いていたが、地域の方々は暖かい言葉をかけてくれた。このような経験が児童を成長させ、地域への愛着につながるのだと感じた。

⑦ 活動のまとめと省察(11月～2月)

11月に活動報告会を実施した(資料10)。公民館の方、地域の方、お世話になった方を招き、自分たちの1年間の活動をポスターにまとめ発表した。この活動もゲストへの案内から当日の動きに至るまですべて児童が企画運営した。3回目ともなると、教員がアドバイス等をほとんどしなくても運営することができるようになっていた。

発表するポスターは、A0のポスター用紙にまとめた。活動内容だけでなく、活動を行う上で、自分が何を考えてどう感じたのか等の自己の学びも盛り込んだ。また、発表原稿は作らず、その時の気持ちと言葉で話をした。

地域の方30人ほどが参加してくださり、参加者の皆さんからは温かい言葉をいただくことができた。児童の感想には、「自分たちが考えた活動で地域の方が喜んでくれてうれしい」という内容が多くあった。

また、2月に「福井ふるさと教育フェスタ(福



資料11 福井ふるさと教育フェスタ

井県教育委員会主催の学校の取り組みを発表する場)」、3月に「丸岡城サミット(坂井市教育委員会とまちづくり協議会主催の丸岡城に関する発表をする場)」にも参加し、自分たちの活動をパワーポイントにまとめて発表した(資料11)。会場には、自分たちが活動した成果物等も置き、より多くの方に自分たちの活動を知っていただくことができた。「福井ふるさと教育フェスタ」では、実践を評価していただき「ふるさとへの学び特別賞」をいただくことができた。

⑧ 新しいサイクルの構築(3月)

2年目の活動方針の決定とチームの再編を行うように実行委員長に伝えた。1年間のプロジェクトの「良かった点」と「問題点」を、KJ法を用いて学年全体で洗い出し、それを基に学年全体で活動方針を話し合った。まだ「平章プライド」は達成できていないため、2年目もこの活動目標で活動したいという意見が多くでた。そのため、2年目も「平章プライド」を活動目標にした。

併せてチームの再編も行った。「祭チーム」は他のチームの内容と被っているため合併することになった。また、文化1チームが使用していたペーパーが坂井市の全学校から撤去され、文化1チームも活動が困難になったため解散することとなった。チームのメンバーを再編成し、新しいチームが始動した。2年目は、「文化」「自然」「食」「観光」「城」の5つのチームで活動することになった。

また、3月に実行委員を中心に1年間の簡単な予定も話し合い決定した。

⑨ チームの方向性の再構築（4月）

2年目のプロジェクトを開始した。実行委員長とチームの新リーダーを決め直し、1年間のプロジェクトの「良かった点」と「問題点」を基にチームの目標と活動を再考した。

事前に実行委員と話し合った1年間の総合的な学習の全体の流れが入った予定表を配り、各チームで今後の活動予定を相談しながら2年目の活動予定表を作成した（資料12）。1年目の活動サイクルが児童の中に残っていたため、2年目の活動サイクルは自分たちでビジョンを持てるようになっていた。

⑩ 各チームの2年目の活動

2年目は6年生のため、運動会の仕切りや委員会等の特別活動のリーダー、修学旅行等の関係で活動が大きく制限された。しかし、見通しを持って活動できるようになってきており、限られた時間の中で十分に活動することができた。

【城】

城チームは、丸岡城のパンフレットを再編した。

R6年度 6年生 総合的な学習の時間（平草ブライド）実施計画

	文化	観光	城	自然	食	学習
目的	CM コンテスト入賞を通じた学習文化の広げ	丸岡城の歴史や魅力を市内外の市に知ってもらう	パンフレット作成を通して丸岡城について知る	自然図鑑作成を通して、地産産物の発見	おにぎりコンテストを通して郷土料理を広げ発信	
4月	全体の方向性の決定					教師
5月	運動会成功プロジェクト（準備） 各チームの今年度の目標の再決定					
6月	・俳句コンテ作成	・観光ガイド練習	・パンフレット作成	・丸岡城自然図鑑作成	・地域のおにぎりとおにぎり研究	児童
7月	7/7 福井大学クラウドチーム参加（希望者）					
	・絵コンテ直し ・動画編集開始	・丸岡城観光ガイド案 案 17/22～4/25	・要約 ・パンフレット直し	・自然図鑑意見集約	・各自家で研究	児童
8月						児童

資料12 活動予定表

5年生の最後に地域の方に配布した際、「手書きだと見栄えがあまりよくない」というご意見をいただいていたため、すべてワードで作直した。さらにイラストが得意な児童が自宅のイラストレーターを使って4コマ漫画を描くなど、自分たちの得意分野を活かして独自のパンフレットの作成を目指した。完成したものを地域の方や観光ボランティアの方に見てもらい、再編を重ねた。

作成したパンフレット（資料13）は、公民館に

【その他の4チーム】

チーム	活動内容
文化	昨年同様CM作りを行った。「福井県の良さ」「丸岡城の良さ」「丸岡城の伝説」の3つのチームに分け、それぞれのテーマでCMを制作した。 昨年度はiPadのアプリ「iMovie」で動画を編集したが、表現に制限があるため、2年目はパソコンソフト「サイバーリンクパワーディレクター」を使用した。作成したCMは地域の方や保護者、他のチームのメンバーに見てもらいながら、納得のいくものになるまで何度も試行錯誤を重ねた。完成したCMは公民館で流してもらい、多くの地域の方に見ていただくことができた。
自然	昨年作った自然図鑑のバージョンアップを行った。資料を見やすく改善し、植物の種類も増やした。また、クイズを入れることで他の植物図鑑との差別化を図った。作成にはパワーポイントを使用した。完成した植物図鑑は公民館に置いてもらった。さらに全国お城EXPOでも配布し、多くの方に見ていただくことができた。
食	ごんぼ汁だけでなく福井独自のおにぎりの開発も行った。福井県で採れるそばの実を使った「そばの実おにぎり」と、福井県で作られたへしこを使った「へしこおにぎり」の2種類を作った。考えたおにぎりごんぼ汁を1つの献立としてレシピに仕上げ地域や全国お城EXPOで配布することができた。
観光	「まち歩きガイドウォーク」から「丸岡城観光ボランティア」に活動内容を変更した。観光ボランティアを行っている方をお願いして観光ボランティアの方法を勉強した。 全国お城EXPOでは、丸岡城の観光ボランティアを大々的に行い、多くの観光客に丸岡城を案内することができた。



資料13 丸岡城パンフレット

置いてもらったり、全国お城EXPOで配布したりして、多くの方に見ていただくことができました。

⑪ 2年目の活動のまとめと省察

1年目の活動では、「自分たちの活動や丸岡城、平章地区の良さをあまり多くの人に伝えられなかった」という反省が多くでていた。そこで、実行委員長が話し合い、「全国お城EXPO 2024」でステージ発表の機会をいただけないかという話が出た。坂井市役所をお願いしたところ、30分の発表時間をもらうことができた。

発表のスライドや内容はすべて児童が作成し、教員が練習を見て簡単に修正を行った。結果、160人以上の方に来ていただき、自分たちの活動を紹介することができた(資料14)。また、作成した「丸岡城周辺の自然図鑑」「ごんぼ汁のレシピ」「自作の丸岡城のパンフレット」もゲーグルドライブを利用して来場者に配布することができた。



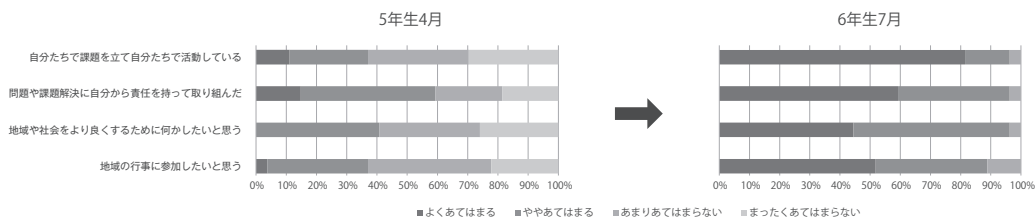
資料14 お城エキスポでの発表の様子

発表後のアンケートでは、「丸岡城や平章地区が今まで以上に好きになった」「地元の子もたちに愛されている地域は素晴らしい」というコメントが多く寄せられた。児童たちの感想には、「自分たちが目指していた地域への誇りを持つという目標を達成できたと感じた」といった内容が多く、自分たちの目標を達成できたことを実感できた。

Ⅲ 成果と課題

1. エージェンシーの育成について

活動を行う前後(5年生の4月と6年生の10月)にアンケートを実施し意識の変化を調べた(資料15)。「自分たちで課題を立て自分たちで活動している」「問題や課題解決を自分から責任を持って取り組んだ」「地域や社会をより良くするために何かしたいと思う」のすべての項目で9割以上の児童が肯定的に答えている。また、本実践を行うようになってから、授業で自分の考えを述べる児童が増えたり、運動会の仕切り等を自分で計画書を作って見通しを持って行う児童が増えたりと学校生活の中でも変化が見られた。



資料15 児童の意識調査

これらのことから本実践方法は、エージェンシーを育むための活動として、意義のあるものだったと考える。

2. 地域との協働について

地域を活動の基盤にすることで、子供たちは地域で活動している方々とつながることができた。夏休みや放課後には子供たちが公民館に集まり、活動の拠点として利用していた。その際、公民館の職員や地域の方が活動に協力してくれるなど、活動を進める上でも大変助けられた。公民館の方に話を伺うと、「公民館を利用する小学生が大幅に増えたこと」や「公民館の主催事業に多くの小学生が協力してくれるようになったこと」を喜んでくれていた。これは、資料15の「地域の行事に参加したいと思う」の割合の上昇からも分かる。地域との協働は双方にとって意味のあるものとなった。

3. 教員の多忙化解消

本実践では、長期的なスパンで行っているため、5年生の後半には多くの児童が経験を積み自分たちで活動を運営することができるようになった。ゲストへの電話連絡やまちづくりについて語る会等の主催事業の多くを児童が運営した。そうなることで、教員が前もって段取りを組んだり、準備したりする必要がなくなり結果的に業務時間の削減にもつながった。さらに、見通しを持って主体的に取り組める児童が増えたため、授業も児童主体で行う活動を増やすことができた。これも、教材の準備時間等の削減につながった。実際、私は校務分掌で体育主任も務めていたが、月の時間外勤務時間は30時間を切ることができた。

4. ICT 活用

実践を通じて、児童は自らの必要性を感じながら多様なICT機器を積極的に活用した。具体的には、Word、Excel、PowerPoint、動画編集ソフト、Pepperのプログラミングソフト、Google

Drive、Googleアンケートなどがある。子供たちは単に与えられたツールを使うのではなく、自らの意思で必要なツールを選び、活用することで、習得スピードと活用意識が大きく向上した。このような自発的な取り組みが、彼らのICTスキルの向上につながっていると考える。

5. 今後の課題

現在、本校では「地域に根ざした活動」という軸で5、6年生がそれぞれ独自に活動している。しかし、「それぞれの学年が独自に活動する在り方」と「5、6年生が協働して同じ活動を組織する在り方」のどちらが児童のエージェンシーをより育むかはまだ結論が出ていない。学校として、より持続可能でエージェンシー育成に効果の高い活動の在り方を今後も模索していきたい。

【参考文献】

- OECD *OECD Future of Education and Skills 2030. Conceptual learning framework. Concept note: OECD Learning Compass 2030.*
https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/about/projects/edu/education-2040/1-1-learning-compass/OECD_Learning_Compass_2030_Concept_Note_Series.pdf