

解決する学校教育の課題を絞ろう

04

目標

- ・自分たちの経験と調べたこと(学校の課題やそれに対する取り組み)を利用して、発想法を用いながら学校の簡単な構想案をたてる

チーム学習

04-1

学校教育の課題をまとめる

Unit02 の宿題であった「教育を見る視点を評価する」で調べたことや考えたことと、Unit03 のディベートで発見したこと、そして Unit03 の宿題であった「学校教育の課題」で調べたことを活かしながら、自分が経験してきた学校教育と、これからの教育にとってどのような課題があるかをチームでまとめてみましょう。

チーム学習

04-2

2020 年の未来の予測をまとめる

Unit03 の宿題で考えた、2020 年の学校や子どもの予測をチーム内で公開しましょう。チームメンバーのそれぞれがどのような未来を描いているかを知ることが、新しい学校を構想し始めるときの重要な一歩となります。この段階では、お互いの予測には一切批判しないようにすることが肝心です。(スウェーデンや東欧の人たちが 2020 年の授業のイメージを Unit05 で資料として紹介します)



Web 提出

03-5

前 Unit03 の宿題 03-5 2020 年の予測(個人) を提出する

チーム学習

個人学習

04-3

04-4

04-5

発想法を用いながらチームで取り上げる教育課題(学校のコンセプト)を絞る

これまでの学校教育では、学習指導要領を守ること、教科書に書かれたことを教えることが重視されてきました。しかし、これからは子どもの未来を見つめながら、子どもの実態を考えて指導にあたる必要があります。

そこで、「学校教育の課題」を「2020 年の未来の予測」で列挙されたキーワードを 1 枚 1 枚の付箋紙に写し、模造紙上に並べてみましょう。それらの中で関連があるものを集めてグループ化し、まとまり同士で比較したり、関連付けたりしながら、チームで取り上げる教育課題を絞りましょう。それがチームで構想する学校のコンセプト(はっきりした特徴となる概念)となり、コンセプトに沿って学校に必要な環境や条件を具体的にしていきましょう。

★ オンライン学習のときはディスカッション(03-0 参照)をしていきます。

(Unit03 で取り組んだ「ディベート」ではありません)

学習の工夫 協働作業にちょっとひと工夫・・・

「今日チームで決めたことを休んだ人にも伝えたい」
「チームの話し合いに欠席するから予め自分の考えを伝えておきたい」



そんなときにはひと工夫しましょう。

学習支援システムの「講義掲示板」のチーム専用の掲示板に意見を書いたり，できるのであればファイルを添付しておくことで，チームで決めたことや発表で質問されたこと，自分の考えをメンバーに伝えることができます。

「掲示板」はチーム専用の記録ノートです。

この記録は，レポートを書くときに，メンバー全員にとって貴重な資料となります。上手に活用してください。

考える 趣味と仕事はどう違うか

趣味とは自分を満足させるために自分で金を払って行う行為であり，仕事とは他人を満足させるために他人に金を貰って行う行為です。

人生にとって趣味と仕事とが一致すれば楽しく過ごせるでしょう。ではあなたはどちらから始めますか。

- ① 趣味からスタートして仕事につなげる。
- ② 仕事からスタートしてそれを趣味とする。

①からスタートする方法と，②からスタートする方法ではどのような長所と欠点がありますか。

チーム学習



2020年の予測(チーム)

- 未来の学校のコンセプトを絞るために、まずは列挙します

チーム() 記入者氏名() 記入日: 月 日

個人で考えた「2020年の予測」を掲示板上で公開しましょう。公開されたものをチームでまとめてみましょう。スペースが十分でないときは他の用紙に書いても構いません。

- 他のメンバーが予測した未来の学校や子どもの様子をまとめましょう。

氏名	学校の様子	そこに通う子どもの様子

発想法を使おう

参考資料



●● 未来の学校のコンセプトを絞るときに使います

行き詰った状態になっているとき、「自分たちがしなければならないことは何なのか、何がしたいのか」などを整理すると、新たな道が開かれることがしばしばあります。これまでに知っていることを整理することによって新しい解決を発見することを「発想法」といいます。特にチームで発想法を利用すると、問題解決に役立つだけでなくチームの結束力を強めるのにも効果があります。代表的な2つの発想法を紹介しますので、チームで「未来の学校」を構想するとき、また個人でレポートや論文を書くときなどに利用してみてください。

1. ブレインストーミング

数人が集まって、「〇〇するにはどうしたらよいのか」といったような、焦点化されたテーマについて思いつくままのアイデアを出し合い、それらの中から有効な解決策を見出す、「質より量（量から質を生み出す）」をモットーとした発想法。ルールとして、

- ① 出されたアイデアに対して一切批判をしてはならない、
- ② 既成概念にとらわれない自由奔放なアイデアを多く集める
- ③ 連想的なアイデアを歓迎する

などがあげられる。1938年、当時アメリカの広告代理店 BBD0 社の副社長であったアレックス・F・オズボーン氏が考案した。

2. KJ法

東京工業大学名誉教授、川喜田二郎氏（イニシャル K. J）が生み出した発想法。カード型の紙片に思いつく限りの単語を記入して、関係のある言葉をまとめたり並べ替えたりしながら、それらの言葉のまとまりが意味するものを見出す。

3. ブレインストーミング + KJ法

▼進め方

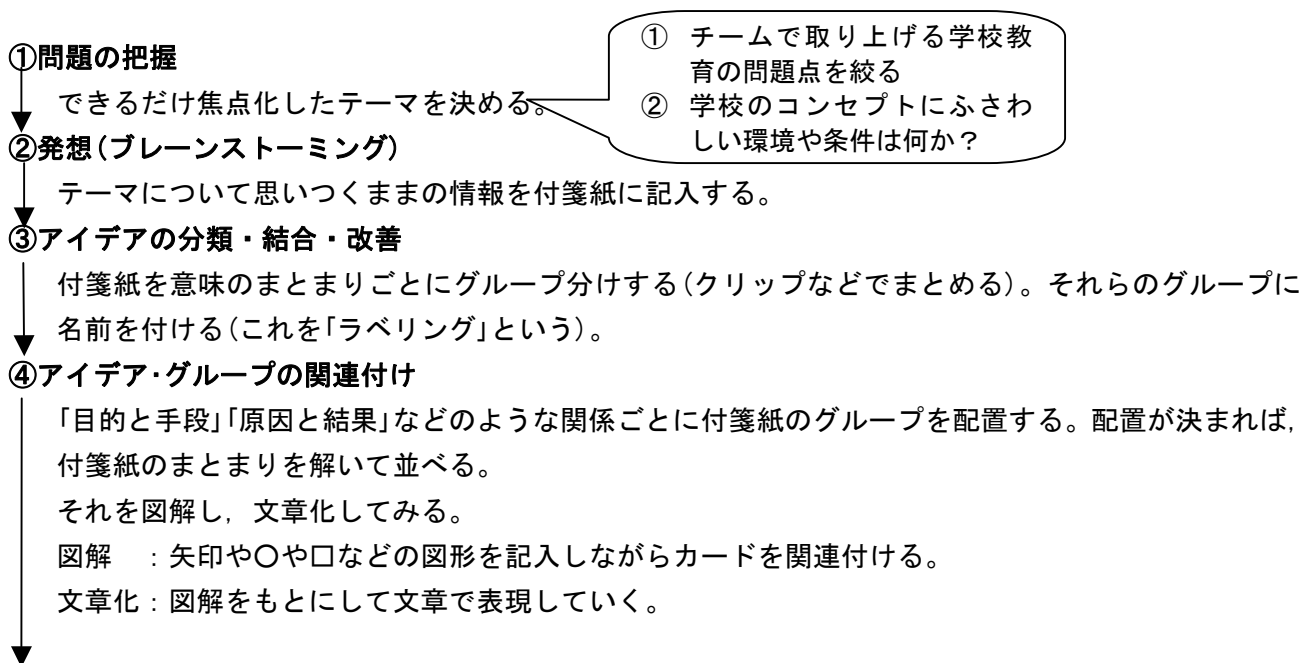
以下のようにメンバーを構成する

- ・ 司会 1名
- ・ ブレイン・ストーマー（アイデアを出す人） その他のメンバー

模造紙を床に広げるか壁などに貼り、思いついたアイデアを付箋紙（貼ってはがせるメモ用紙）に書いて模造紙に貼っていきます。発想が終わったら、司会が中心となってチーム全員で相談しながらアイデアを分類整理します。

<この作業の目的>

- ・ 学校の教育課題や、2020年の予測などででてきたキーワードを関連付けたり、不必要なものを削除したりして、チームで取り上げる学校教育の課題(学校コンセプト)を絞る。
学校のコンセプトが決まったら、コンセプトにそった未来の学校の創立を実現するために必要な環境や条件に関するアイデアを出して整理する。



Unit 06 までに

発表できるように模造紙を裏返して色サインペンなどでわかりやすく仕上げる

★発表に必要な情報として 04-4-どのような学校を構想しますか(チーム)を参考にするとよい

■ その他の発想法

ブレインストーミングや KJ 法以外にもたくさんの発想法があります。ここでは詳しく解説しませんが、さまざまな発想法を紹介しているサイトがたくさんありますので、インターネットなどで検索してみるとよいでしょう。

また、チームでアイデアを発想するためのソフトウェアが数多く開発されているので、適当なものを見つけて利用してみるといいでしょう。

どのような学校を構想しますか

チーム学習



- 04-1, 04-2 で列挙したキーワードから未来の学校の構想を整理します

チーム() 記入者氏名() 記入日: 月 日

掲示板を使いながら、チームで構想する学校がどのような問題を解決するものなのかが決まったら、それを解決するためには具体的にどのような条件が必要なのかを考えます。発想法を用いながら、以下の項目にしたがってアイデアを整理してみましょう(項目は増やしていても構いません)。スペースが十分でないときは他の用紙に書いても構いません。

- 学校名 ()
- 校種(小学校, 中学校, 高校, 中高一貫校など) ()
- 主に取り組む学校教育の問題解決のテーマ

- 上記の問題を解決するために、あなたの学校にどのような特色を持たせますか?

- 学校の規模(生徒数・教員数・クラス数など)

- その他()



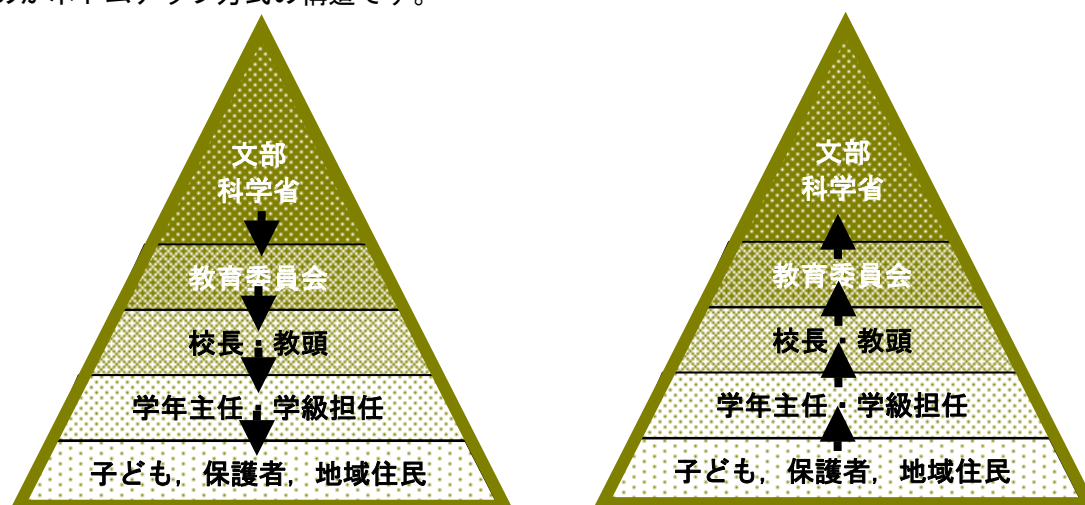
学校は学習する組織

●● 教育行政的にみたときの、現在の学校の位置づけを説明しています

学校は子どもだけでなく、教員、職員、教育委員会、保護者など、さまざまな人の集まりとして組織されています。そのような組織事象を運用するにあたって組織をどのような構造として意識するかが重要になります。もっとも典型的なトップダウン型、ボトムアップ型、フラット型、ネットワーク型の組織について、人々はどのように学習するかを簡単にみてみましょう。

1. トップダウン型とボトムアップ型

従来の上意下達型の組織、つまり中央集権的な組織がトップダウン型であり、それとは逆の形をとっているのがボトムアップ方式の構造です。



(a) トップダウン型の組織

(b) ボトムアップ型の組織

組織に参加している人が上記(a)のような意識をもって組織を運営したり参加したりしているとき、これをトップダウン型と呼んでいます。現実にはこのような組織は存在しないのですが、なかにはこのような意識をもって行動している人もいます。トップダウン型の意識をもってしていると、お互いに学習するという事は少なく、上に位置している人が下に位置している人に指示するというイメージで行動します。一方、下に位置すると意識している人は、上からの指示を待つ気持ちが強いので、自分から積極的に動こうとはしません。とくにわが国では、学校教育の整備が国家主導で進められてきた歴史的な経緯もあって、トップダウン型の組織の意識はいまなお根強く残っています。

安定した社会ではトップダウン型の組織が効率的だったのですが、このような組織観では、外部の変化に対応することができず、組織としてもうまく機能しないことが多いです。このような組織を改革するために現在では規制緩和が叫ばれ、学校が積極的に教育委員会に提案すること、さらには保護者や地域住民が学校教育に積極的に参加することなど、トップダウンでのピラミッド構造の組織観を改革する試みがなされています。

もう一つの組織として(b)ボトムアップ型が提案されています。教育委員会が教員のさまざまな活動を支援し、文部科学省が教育委員会の意向を尊重してその提案を歓迎するといった試みもあります。ボトムアップ型は、一見、民主的である印象を受けますが、組織としての意思決定に長い期間を要すること、責任体制が不明確になるという欠点もあります。

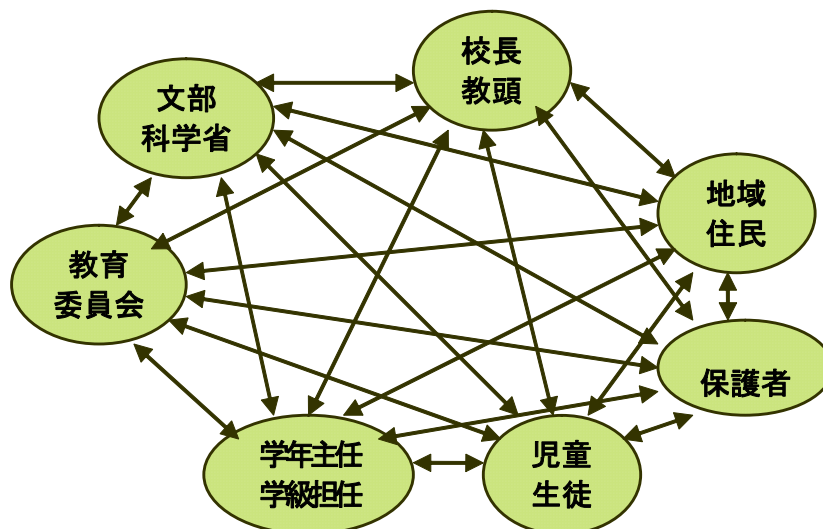
2. フラット型

最近の組織では、上下関係をできるだけなくして、それぞれの組織が独自の役割や機能を果たしながら、お互いに平等な関係で協力することが目指されています。この場合に、それぞれの組織である役所、学校、家庭などが組織の単位になり、その組織内ではメンバーが平等な立場になり、また組織の間の関連も対等であると考えられているのですが、現実には組織間の壁があり、他の組織に干渉したり介入したりすることを避けようとして、かえって縦割り行政となって意志疎通が困難になることもあります。したがって、組織間の連絡が重要になるので会議の回数が多くなったり、手続きが煩雑になったりすることがあります。これはつぎのネットワーク型に移行する過渡的なものと考えべきでしょう。



3. ネットワーク型

インターネットやイントラネットの普及にともなって、組織が大きく変化しようとしています。これまではたとえば文部科学省の政策や、教育委員会の方針はトップダウンで伝達されていたのに対して、インターネットの普及によって保護者はもちろん一般市民でも教育行政の情報を得ることができるようになりました。学校教育の関係が組織と組織の関係から、組織と個人、個人と個人の関係が重要になってきています。



このネットワーク型では、これまでもっとも離れていると考えられていた児童・生徒が直接文部科学省のホームページにアクセスして情報を得ることもできます。文部科学省も子どものためのホームページを設けるなどしてネットワーク化が急速に進展しています。学びの共同体はこのようなネットワーク型の組織として実現しようとしていますし、学校を学習する組織と考えて、すべての人が命令と服従あるいは不服従という関係に代わって説得と納得あるいは批判という合意の関係になることが期待されています。このような組織では、すべての人が自分の機能について責任を負わなければなりません。