

基調講演 1

協働する探究と問いのデザイン

～学習指導要領における資質・能力の3つの柱と連動させて～

〔講師〕 藤原 さと（一般社団法人こたえのない学校 代表理事）



（スライド1）おはようございます。こたえのない学校の藤原と申します。よろしくお願いいたします。私は旅が好きでして、コロナのときに絶対に来るべきだと思って、プライベートで何度かこっそり京都に来ておりましたので、今日、こういう形でお呼びいただいて、すごくうれしく思っております。今日は、「問い」についてということでお話していきたいと思えます。よろしくお願いいたします。

（スライド2）良い問いをデザインできるかというお題を頂きましたけれども、まず初めに考えたいと思っているのが、学校は問う場所になっているのかという点です。

（スライド3、4）例えば、生徒が「なぜ、時間割を守らなければいけないのか？」や「なぜ、髪の毛を染めてはならないのですか？」と言ったときに、どのように答えられていますか。そもそも、問うことが許されていないような気もしています。しかも、これに対して「いや、これはそういうものだからね」と言って、学校がその問いに対して真剣に答える場になって

いるのかなと思ったりもしております。

（スライド5、6）なぜ問うことが学びにとって重要なのかということは、今日1日を通して皆さんと考えていくことになるのかなと思っております。と言いつつも、私は問いを立てることが非常に苦手で、今もあまり得意ではないですが、そういう方もいるのではないかと思います。問いを立てることがそれほど得意ではない人が話すというのも、少し不思議な時間になるかと思いますが、勇気づけの時間になればいいかなと思っております。

（スライド7）先ほど、紹介をしていただきましたが、改めていたしますと、バックグラウンドは、私は教育に入ってきてまだ10年です。もともとは政治学や公共政策学に取り組んでおりました。学生の頃に非常に興味があったことは、いろいろな障害があったり、経済的に苦しい人がいたり、いろいろな人種の人だったり、いろいろな考え方の人がいるときに、政治的な決定も含めて、どうすれば皆が幸せに生きられるのかということがテーマの人間でした。だから、教育の世界にはいますが、私の感覚としては、あの頃の政治学を教育のフィールドで取り組んでいるという感覚が非常に強いです。だから、一人一人の能力や学力を上げていくことに関しては、先生方のほうがたけていると思いますが、全体の学校カリキュラムや教育のあり方を考えたときに、どんな子であっても幸せに生きられる、どんな子であっても幸せに学校に行けることが、私が非常に大切に思って活動して

おります。もともとは政府機関やソニーなどで、たまたまですが、事業企画や新規事業開発など、何もないところから新しいプロジェクトをつくる仕事を私の中ではメインで取り組んでいたこともあり、今、この仕事をさせていただけるのかなと思っております。それから、約 10 年前に何が起きたかという、右側の写真の娘も、今は高校 1 年生になりましたが、彼女が地元の公立保育園に通っていたときに、年長になって手を挙げると卒業対策委員会をさせられると知っていたので、しぶしぶ年中で手を挙げてみたら、じゃんけんとかあみだくじで全部負けてしまって、まんまと父母会長になってしまったところからスタートしております。こたえのない学校というのは変わった名前だと思いますが、もともと地域の子どもたちの活動をママ友と始めたものがそのままになったという経緯があります。そのような活動を始めて間もなく、家族の仕事の関係でアメリカに行くことになりまして、娘は向こうの公立小学校で小学 1 年生、小学 2 年生、小学 3 年生となりました。その間、私も向こうの教職課程を履修したり、現地の高校で Substitute Teacher というものができるので、そのようなことをしておりました。帰ってきてから、先ほど、ご紹介していただいた High Tech High という、アメリカの中では悪く言う先生があまりいない学校だと思いますが、非常に人気のある学校の研修を日本に持ってきたり、いろいろなことをしております。

(スライド 8) 10 年前からずっと探究をテーマにやってきているので、現行の学習指導要領が入ったときに探究という言葉がフィーチャーされていて、逆に驚いたところがあります。

(スライド 9、10) もともとどんなことに取り組んでいたかという、企業や大学や地域の方と一緒に連携しながら探究する学びをつくることに取り組んできました。公立小学校でも、スーパーや公園と連携するようにつくってお

りました。

(スライド 11、12) そのことがきっかけになって、今年で 7～8 年目ですが、2016 年から学校の先生や民間教育者、今は行政や大学の先生などいろいろな方がいらっしゃって、学校現場やそれぞれの教育現場で、探究する学びをどのように展開することができるかに取り組んでいました。うちは、単発はあまりせずに、11 月末に終わりましたが、3 月頃から始まって、この時期に終わる 7～8 カ月のプログラムが中心です。複数のプログラムがありますが、今は年間 100 名くらいの方に来ていただいています。コミュニティとして運営しているので、400 名くらいの先生が入っていらっしゃる状態になっております。夏は、このように合宿などもしています。

(スライド 13) 海外における探究する学びでは、先ほど、ご紹介した High Tech High です。これはそれほど取り組んでいるのではないですが、MIT メディアラボが日本に来たときです。最近、割と密接に取り組んでいることが、デンマークの Egmont Højskolen という、障害のある学生と障害のない学生と一緒に学んでいく学校です。非常に興味深いと思っていて、そこと一緒に研修をしたり、向こうに先生を連れていったり、向こうの学生が来るときには受け入れをしたりしております。

(スライド 14) 先ほど言ったように、私は問いを立てることが苦手です。「問う」でここにいるというより、あみだくじの結果、ここまで来たようなところがあります。

(スライド 15、16) もう一つ、問うていない話をする、先ほど、インクルーシブ教育と言いましたが、私が、今、自分の時間の半分以上を使っているプロジェクトです。これは 3 年近く前ですかね、始まりは Twitter です。何かというと、左側の写真がどこかは、なんとなく分かりますか。これは、大阪の西成です。西成高校に知的障がい自立支援というコースがあっ

て、そこに通っている生徒のお父さんから「話を聞いてください」と言われて、聞き始めたことがきっかけです。聞き始めると、これは私がやらなければいけない気持ちになりました。この生徒のほかに、左側はいつも一緒に取り組んでいる重症心身障害の双子、あとは、非常に重い自閉症のお子さんで絵を描くのですが、その保護者の方達と今、一緒にプロジェクトに取り組んでいます。

(スライド17) そのようなことに取り組んでいる時に、先ほど、言ったデンマークの Egmont Højskolen という学校に出会いました。当事者の方たちから「日本の常識は世界の非常識らしいから、さとさん、どこかへ行ってください」と言われて行った先がデンマークです。そこでこの学校に巡り合いました。この学校は、高校を卒業して2年間くらい、障害のある生徒が寮生活をしています。知的、肢体不自由を問いません。医療的ケアの必要な子もいますが、そこに住んでいます。そこに健常の学生さんたちが6カ月くらいのタームで入ってきて、一緒に学んでいきます。そこでは、特別支援やケアの方法や、心理学というカリキュラムはほとんどなく、相手がどのような障害を持っているか知らないまま、いきなりスポーツに入っていくたり、音楽に入っていくたりして、一緒に授業を楽しんでいます。プロジェクトベースの学びと言ってもよく、インクルーシブ教育と探究学習とプロジェクト型学習は、非常に近いところにあると確信しました。

(スライド18) 今年、パイロットでワンデイキャンプに取り組んでみましたが、こういうことに取り組みながら、いろいろな学校の先生などにここに来てもらっています。特別支援学校の先生や、特別支援学級の先生、通級の先生、通常級の先生もいます。近くの放課後等デイサービスの人や、サーフィンを行なったので、徳島のプロサーファーの人と一緒に企画を始めました。また、鎌倉で医療者や介護者が趣味と

してサーフィンをしていたグループに繋がってサポートしていただきました。また、インクルーシブビーチといって、ビーチにマットを敷くことでバリアフリーのように奥まで車いすが入れます。一緒にやってくださった団体さんが、1分くらいのビデオをつくってくれたので、少しご紹介します。

(動画内) この子は18トリソミーなのですが、ももちゃんといって、大阪市の中学校に通っています。このTシャツは、先ほど、言った重い自閉症の Ray くんがデザインしてくれました。FOXプロジェクトなので、キツネの絵を描いてくれて、皆で着ています。明るいブルーのTシャツは子どもたちの目標にもなります。彼はショウ君と言って、デモンストレーションをしてくれました。パラサーファーになりたいと言っています。彼はまさき君と言って、医療的ケアが必要な重症心身障害のお子さんです。

(スライド20) こういうことも、偶然の産物です。最初は辻堂の海岸で、海のごみ拾い活動をしようと思って、ビーチクリーン活動をしている団体の代表の人とお話ししていました。でも、「うちの子は重症心身障害で肢体が全然動かせないけれども、海が大好きで、海に行きたい」と言われたので「そう。じゃあ、海へ行こうか」と言って、企画したものです。だから、何かを問うているというよりは、問われるという感覚なのです。ここで、私の問いに関する感覚に近い言葉を拾ってみたいと思います。ヴィクトール・フランクルという、ホロコーストの経験者で『夜と霧』の作者ですが、彼がこういうことを言っています。「私たちが『生きる意味があるか』と問うのは、初めから誤っているのです。つまり、私たちは生きる意味を問うてはならないのです。人生こそが問いを出し、私たちに問いを提起しているのです。私たちは問われている存在なのです。私たちは人生がたえず、そのとき、そのときに出す問い、『人生の

問い』に答えなければならないのです」。下の文に行きます。「私たちは、さまざまなやり方で人生を意味あるものにできます。活動することによって、また愛することによって、そして最後に苦悩することによって」。

そうなんです。あみだくじで負けなければ、多分、今、私はここにいません。あみだで負けたときに、人生に問われていたんだと思います。そこでどう働きかけ、どのように向き合ったか、それが決定的な差を私の人生にもたらししました。西成高校の生徒のお父さんのお話を聞いたときも「ちょっと忙しいので」と言って、断っても良かったのです。でも、そのときに、少し向き合ってみることによって、違いが生まれます。人生を意味あるものにするのは、活動、つまりはプロジェクトです。そこに関わる、愛すること、それから苦悩することがプロジェクトの中には含まれていて、それが私をすごく魅了するんです。



(スライド 21) 冒頭に、私は旅好きと言いました。究極には、探究というのはそもそも答えのない人生の旅です。そのような旅をしていく力を学校という場でどのように培っていけばいいのかということだと思います。これはティム・インゴルドという人類学者の『ラインズ』という本で、私は、この図がすごく分かりやすく好きです。昔の人は徒歩旅行で、蛇行しながら、他の線と交わって、結び目をつくって無限に延びる線で、生成変化する線を描き

ました。先ほどの海のプロジェクトですと、初めはごみ拾いをしようと思いましたが、全然違うものになりました。それは、いろいろな人との出会いがあったからです。左側のような生きることの軌跡と同じです。

右側の図は、Aへ行こうと誰かが決め、Cにいますといったら、どんな経路を通っていくと一番近くAにたどり着きますかというたどり方です。Fに行けば、F、B、Aに行けます。いや、そうではなくて、左下のGからだったら、Dへ行って、Aに行けばいいではないですか。Fに行ったら、それは間違いのような、そういう話ではないかもしれないということです。

どちらの設計方法もあり、実際にはグラデーションであるため、こちらが間違っていて、こちらが良いということではありません。ただ、先に行くところが決まっていて、途中の経由地も決まっていて、そこでイエス・ノーしか問われないとなってしまうと、探究が非常につまらないものになってしまう可能性はあると思っています。逆に言えば、左側の人生みたいなカリキュラムで、問いというものが、非常に大事な役割を果たすことをお話ししていきたいと思っています。

(スライド 22、23) 探究は何だろう、問いは何だろう、探究と問いの関係は何だろうという話です。今までの話で言えば、自ら問うことと、人生に問われることの間に起きることは何かということです。

(スライド 24) ということで、後半に行きますが、探究とは何かという話をします。ここで1分くらい、自分なりに探究は何だろうということを考えていただいて、少しメモをしていたいただければうれしいです。私は、少し黙っています。

(スライド 25) 探究という言葉はプラトンやアリストテレスの著作などに紀元前から頻出する言葉でした。探究という言葉が本当に早い段階で出ているのが、『メノン』という本に出

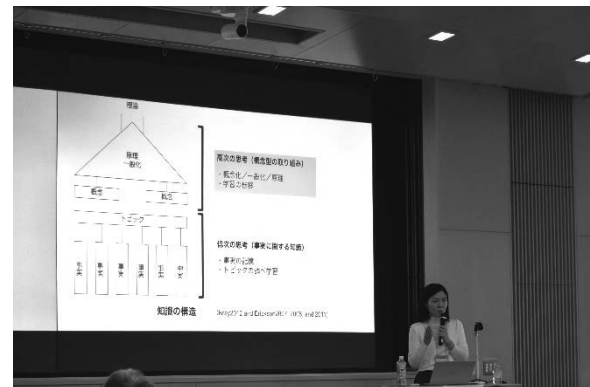
ているソクラテスの言葉です。「人は自分の知らないものがあれば、それを探究しなければならぬということにわれわれの意見が一致しているのだから、われわれは力を合わせて徳とはそもそも何であるかを探究することとしようか」という言葉が載っています。

(スライド 26) これは、細かいので覚えていただく必要はありませんし、ホームページなどで見ることができますが、教育に関する西洋の哲学的系譜です。左上は紀元前にソクラテス、プラトン、それからアリストテレスだと『ニコマコス倫理学』という政治学、教育の本がありますが、そこにも『メノン』の言葉を引いた形で探究という言葉が多く出ています。それから中世を経て、近代教育の祖のルソーによる『エミール』という本があります。ルソーは子どもをよく見よう、自然を大事にしよう、消極的に育てていったほうがいいという考えを提案しました。ルソーに直接的に感化されたのがペスタロッチーです。また、ペスタロッチーと同じく同時代なのが幼児教育の祖と言われているフレーベルです。そこからモンテッソーリ、フレネ、ドルトンプランのパークスト、イエナプランのペーターゼンなどが、新教育運動を形成します。日本の生活総合学習はペスタロッチーの影響が強いです。同時代的にアメリカではプラグマティズムという思想が出て、パース、ジェームス、それからジョン・デューイです。デューイの考え方をキルパトリックが「プロジェクト・メソッド」という形で、アメリカを中心に広げました。デューイの考え方は心理学と非常に相性が良かったため、ピアジェ、ブルーナー、ヴィゴツキーとの研究と合わせた形で現代につながります。

もう一つ言うと、ここの下に国際バカロレアや、子どものための哲学、Philosophy for Children、P4Cがあります。日本で広がっているP4Cは、パースの考え方が非常に色濃く反映されています。アメリカのPBLは、私も

アメリカにいたので分かりますが、デューイの影響が強いと思います。

このように、探究というものが突然出てきたのではなく長い教育の歴史の系譜の中にあるものです。だから、私たちはその言葉を受け止めて、それを発展させて、つなげていく役割があります。



(スライド 27) 次に、学ぶということとは何かといったときの哲学的背景の話をしていきます。学ぶということは、一口に言っても、知識観や学習者像にも関係してきます。左から右に、時系列のようになっていますが、永続主義や本質主義のように学びは伝達されることだと考えると、学習者は教えられなければ知らないということになります。一方で、表における進歩主義から右は、学びは「伝達」から「構成」に変わります。学ぶことを教えてもらうから、子ども自身がいろいろな環境と相互作用する中で、いろいろな経験を積み重ねながら、自ら意味合いを見出していくことになります。つまり学びのベクトルが逆向きになるわけです。そうなれば、学習者像は、肯定的見解、誰しものが学ぶ力があるとなってきます。それが実存主義となってくると、学習者像がヒーローズ・ジャーニーとなり、誰しものが自分の人生を、物語として生きる主役ようになってきます。社会改造主義という、Social Reconstructivismとなってくると、学習者像というのが自分一人の人生をまっとうするだけではなくて、社会を変えて

いく力すら持つという、チェンジメーカーのような学習者像となります。そうすると、知識というものは社会変革を促すものとすら考えられるようになります。

私の本では、伝達から構成に変わった右の3つを探究する学びと整理させていただいています。しかし、ここで気を付けていただきたいことが、新しいほうが正しいわけではありません。学びは常に左に行ったり、右に行ったりしているし、そもそもグラデーションであります。

(スライド28) そうなると学びと探究学習、PBLとの関係はどうなるのでしょうか。先ほど言ったように、学びは全体を示すもので、当然、教えてもらうことも学びです。たとえば、天動説、地動説について、子どもたちに直観で考えさせれば、地球の周りを太陽が回っていると思うことが普通ではありませんか。そのときに、天動説を探究によって導くのは現実的ではありません。その場合には、「天動説」という科学的概念を的確に教授することが、すごく大切です。そうした教授もあるけど、自ら学ぶという探究する学びのスペースがあっていいだろうということです。なお、探究する学びの中にさまざまなやり方があります。「生活総合と探究は違うのですか」と言われることもあります。が、「生活総合」は構成的な学びですので、探究の中に含まれます。

(スライド29) 探究する学びの形はさまざまです。1つには、左上の学習指導要領の「総合的な探究の時間」に示されている探究の形です。課題を設定して、情報収集して、整理・分析、まとめ・表現の探究です。それから、左下はミッチェル・レズニックがクリエイティブラーニングスパイラルというものを提唱しています。彼らが言っているのは、発想、創作、遊び、共有、振り返り、発想というサイクルです。それから、4番目の右下のPDCAです。会社でよく取り組むような、計画、実行、評価、改善です。これも探究と言っていると私は思います。

右上は、ジョン・デューイの探究の定義です。彼は、不確定な状況から問題的な状況へ、提案と計画、確定的な状況と言っています。少し分かりにくいと思いますが、私はデューイの定義は非常にいいと思っていますので、少し説明してみたいと思います。

(スライド30) デューイの探究ですが、不確定な状況からスタートします。つまり、もやもやからスタートしていいと彼が言ったことは、私は大好きです。あいまい、心配、混乱、矛盾、不明瞭からスタートしていいと言っています。これはVUCAそのものではないでしょうか。そこから初めて問題的状況に持ち上がってくる感じです。そこから始めて駆動し、提案と計画に入って、確定的な状況に入ってきます。問題的状況のありかたは多様です。問いをたてる子も当然います。しかし、私のように「こんなものをやってみたら楽しいかも」と考える仮説型人間もいます。また、やりたいという気持ちの強い子もいると思います。問題的状況の立ち上がり方も個性的だし、提案と計画のときの深め方も、いろいろな人に聞いていくことが好きな子もいれば、本を読みに行ってしまう子もいるし、いろいろな深め方があります。時間のかけ方も違います。そういうプロセスを経て確定的状況に向かっていきます。

確定的状況の表現の仕方も、言語優位の子であれば書くかもしれないですし、ダンスが好きならダンスかもしれないです。時間のかかり方も、皆それぞれです。Learning Creator's Labは、子どもたちに探究させる前に、教師である大人たちがどのような探究者かを知ることを中心に、しかもそれに何カ月もかける研修をしています。先生たちも、自分自身がどのように個性的に問題的状況を作り出すのか、どのように提案を計画するのかを知っていくプロセスの中で、自分とは違う探究の仕方をする子どもが多く教室にいるはずだ、と身体で理解していきます。その中で協働的に探究するこ

との意味も考えていきます。

デューイの探究のもう一つ好きなところは、不確定的な状況から始まることです。でも理科の授業の実験で、一見探究のサイクルが回っているような形にはなっているけれども、使う薬は決まっているし、何グラムまで決まっているし、こういう結果だったらいいみたいなものまで見せられているものがあります。それは、探究なのでしょう。

(スライド 31、32) 次に、私たちは何を探究するのかという話をしていきます。探究がどんなものかは分かったと思いますが、「何を」と言ったときに、現行の学習指導要領は、私はとてもよくできていると思っています。今回、何を探究するのが非常に明確に示されました。国際標準的に言っても、安心して扱えるものです。具体的には、OECDのラーニング・コンパスをベースとしたコンピテンシー概念を資質・能力として、再度、定義し直して、落とし込んでいるのが今の学習指導要領だと私は理解しています。

(スライド 33) 「育成を目指す資質能力として知識及び技能、それから思考力、判断力、表現力、それから学びに向かう力・人間性」ということで整理されていると思います。要は、コンピテンシーを培うための学びであるという整理です。

(スライド 34) そうしたときに、この図の紹介をしたいと思います。知識の向上というリン・エリクソンの概念型カリキュラムです。私は10年前に、子どものカリキュラムをつくるにはどのようにすればよいかと考えたときに、この図を見てすごく衝撃を受けて、用いて始めました。少しご紹介します。

少し批判めいていますが、今の学校の探究学習の場合「トピック学習」のレベルに止まっているものが多い。例えば江戸時代だと、何年に江戸時代ができて、このような将軍がいて、このような飢饉があり、このような出来事があっ

て、このように終わりましたという事実をサマリーするだけのものです。もしくは、その事実に対してテストされ8割答えられた子が80点、3割しか答えられない子が30点というような学習です。もしここ（トピック）が数学における関数だとすると、いろいろな方程式があって、正答ができるかです。リン・エリクソンは、それを厳しい言い方ですが、低次の思考だと言ったわけです。事実に関する知識に過ぎないと。しかし、知識の構造の上位層の概念レベルの思考まで持っていくと、高次の思考、学習の転移が起きてきます。そこではじめて概念化や一般化できて、学びが深くなりますという話をしました。

ここで大事なのが、トピックと概念の違いです。トピックというのは時間と空間が限られているもので、概念は時間と空間、時空を超えるものと思ってください。江戸時代はトピックです。ある時間の、ある時代における、江戸という場所に起きたことです。もうひとつトピックで言えば、恐竜を調べる子がいます。三畳紀やジュラ紀や白亜紀、草食、肉食、この程度の大きさで、いろいろな説があって絶滅しました。恐竜はある特定の時期に特定の場所にいましたので、トピックです。しかし、ここに絶滅という時空を超えた概念を置いてみます。そうすると、絶滅危惧種は私たちの近くにも多くいますし、私たちも絶滅するかもしれません。自分ごととして恐竜の問題を考えるようになります。学びがぐっと広がり、且つ深まる可能性が感じられるでしょうか。そのように学習を設計していくことができると、リン・エリクソンは言ったわけです。

(スライド 35) つまり、これを資質・能力の3つの柱に割り当てると、低次の思考に当たるのが「知識及び技能」、つまり何を理解していて、何ができるかというところです。これを学習の転移が起きる概念レベルまでぐっと引き上げられると、「思考力・判断力・表現力」つ

まり、理解していること、できることをどのよう
に使うかというもう一つの柱に学習のレベル
が変わります。ここに活動が関わり、恐竜の
プロジェクトを皆でやったり、地域の絶滅危惧
種に関わる活動を協働して取り組むことで三
つ目の柱、「学びに向かう力や人間性」も学ぶ
ことができるのです。

今までの学校では知識及び技能の得意な子
だけが突出して褒められてはいなかったでし
ょうか。過去私はテクノロジーの会社にいまし
ましたが、別に技術をよく知っているわけではあり
ませんでした。つまり「知識・技能」はないわ
けです。でも、技術を使ってマーケティングし
たり、社会変革のストーリーをつくることはで
きました。いろいろな資質・能力の人たちが、
社会や世界と関わって、人生を共に生きるとい
うことに、豊かさは見出せないでしょうか。

(スライド 36) 単元の作り方ですが、先ほど
のデューイの探究のサイクルにロケットのよ
うなものを斜めがけしたイメージの図を描い
てみました。事実的な知識や概念的な思考を皆
でぐるぐると回していくというイメージです。
問いと言いましたが、皆がそれぞれ、好き勝手
にぐるぐる回すと教室では收拾がつかなくな
るので、皆で協働させようとするときには協働
で向かう、問いなり、コンセプトなり、課題を
中心軸として設定する必要があります。だから、
問いの設定がかなり大切なのです。

先ほども少しお伝えしましたが、私自身は問
いがあまり得意ではありませんので、コンセプ
トでつくることが多いのですが、問いでつくる
こともできます。問いでつくる場合の問いの設
定の仕方の最初の入り口だけ、今日はお話をし
て終わりたいと思います。

(スライド 37~39) アメリカでは Essential
Questions と言って、本質的な問いという言い
方をします。私は、当初本質的という言葉に、
大変混乱させられました。マクタイ&ウィギン
ズが本質的な問いについて、紹介しているので、

ここだけ説明しようと思います。この中で何が
本質的な問いで、何が本質的でない問いか分か
りますか。1 番「インカ帝国とマヤ文明によっ
て利用された共通の芸術的なシンボルは何か」
2 番「正義の戦争は存在するのか」3 番「誰が
本当の友達なのか」4 番「第一次大戦が勃発さ
れた鍵となる出来事は」5 番「効果的な問題解
決をする人は、課題に直面したときにどのよう
な行動を起こすか」6 番「科学的調査における
変数は」20 秒くらい考えてみますか。

よろしいですか、2. 3. 5 が本質的な問い
です。

(スライド 40) 彼らは本質的な問いの条件
を 3 つ言っています。本質的な問いは生涯を通
じて繰り返されるものであり、時間と空間を越
えると言っています。これは、その先の 2、3
も大切ですが、インカ帝国とマヤ文明によって
利用された共通の芸術的なシンボルは答えが
決められます。しかも、時間と空間が区切られ
ています。しかし、「正義の戦争は存在するの
か」という問いになると、戦争は大昔にもあり
ましたし、何千年後にもありますし、正義とい
う概念もあるだろうし、それは日本だけではなく、
アフリカでも正義という概念はあると思いま
す。そのようなことを問うことになってくると、
問いのレベルが抽象化されて、広いものにな
り、ぐっと深みを増していく可能性があるとい
うのは言っています。

(スライド 41~43) 学習指導要領から問いを
つくこともできます。使えます。でも、これ
らは見てすぐ分かるようにトピックベースの
問いです。でも、これらも調べ学習から脱出さ
せるために、問いを抽象化させることが可能だ
と思います。例えば「中国では人口問題に対し
てどのような対策がとられてきたのか」という
問いがあったとすれば、「国の人口問題が世界
経済や世界各地での紛争にどのような影響を
与えたか」というように、時空を超えた問い直
しも可能かと思います。例えば「オーストラリ

アでは民族構成がどのように変化してきたのか」という問いがあったとすれば、「国の民族構成が変化するのはなぜか、どんなときに起こりやすいか」のように問いを変えることによって、オーストラリアに興味のない生徒たちも興味を持てます。民族構成が変化することはオーストラリアだけではなく、自分の町でも教室でも起きるので非常に身近な問題です。

(スライド 44) 問いの抽象度のレベルを考えたときに、学校には意味が決定的に必要なだと思っています。つまり、多くの子どもたちは低次の思考ばかりやらされて嫌になっているかもしれない。そのときには問いのレベルをぐっと上に上げてあげれば良いと思います。問いが抽象的過ぎて、落ちこぼれ始めたら下に下りていけばいい、そのような問いの設計もあるのかなと思っています。本日は駆け足でお話をしてみました。

(スライド 45) 問いのデザインやほかのデザインの仕方などがもう少し詳しく書いた本がありますので、もしよろしければご参考ください。ありがとうございました。

スライド1

協働する探究と問いのデザイン
学習指導要領における資質能力の3つの柱と連携させて

一般社団法人こたえのない学校
藤原さと

スライド2

第21回 高大連携教育フォーラム

どうすれば **良い問いを**
デザインできるか

—高校の探究と大学の研究の共通点を探る—

スライド3

学校は「問う」場所
となっているのでしょうか？

スライド4

もし生徒が

「なぜ時間割をまもらなければならない
のですか？」
「なぜ髪の毛を染めてはならないのです
か？」

と問うたときあなたは どうしますか？

スライド5

なぜ「問う」ことが
学びにとって重要なのでしょうか？

スライド6

わたしは「問いを立てること」が
とても苦手でした

スライド7

問いを立てることが不得意な人の自己紹介

バックグラウンドは教育ではなく、**政治学・公共政策学**

2013年 政府機関・ソニー・ベンチャーで事業企画に従事
2014年 一般社団法人こたえのない学校設立

小学生向け探究カリキュラムの提供開始

- ・米国の教育現場で数々の先進校視察
- ・米国の教職課程履修および現地公立高校代理教員

2016年 学校教員・民間教育者向け研修
Learning Creator's Labを発足

2018年 経産省「未来の教室」事業にて世界屈指のPBLを行う
ハイ・テック・ハイの教育プログラム導入を行う

2021年 インクルーシブ教育「FOX PROJECT」を始動



スライド8

Our Mission

良質な探究学習の一般普及

Inquiry for All

スライド9

社会と連携した探究する学びをつくる

● Google Japan



ゲーム：物事を調べる手段は変わって来とし、これからはどうなるかわいていく。
探究の進め方：
- 疑問の発問
- 現在の検索方法とその限界
- 未来の検索方法を考えよう！

● 産学メディアデザイン研究科 (リアルティメディアPJ)



ゲーム：メディアは、誰もがいつでもどこでも楽しむためのものである
探究の進め方：
- ストーリーの立案
- テクノロジーによるストーリーの演出
- テクノロジーを応用した、新しいメディアの楽しみ方

Copyright © 一般社団法人こたえのない学校 all rights reserved.

スライド10

公立小学校で探究する学びの場をつくる



ゲーム：商品から世界の中のとれたものが集まってくる
探究の進め方：
- 海外から輸入されている食品と産地
- 私たちの食生活と世界の関わり

● 産学ベンチャー企業と連携



ゲーム：使えないうたで私たちが生かされている
探究の進め方：
- 命の回りの関係
- 命のつながり
- 命の大切さ

● 産学ベンチャー企業と連携



ゲーム：私たちのためにルールとマナーがある
探究の進め方：
- 公園のスタートアップルール
- 公園を楽しく遊べるためのルールやマナー
- 主体的にルールやマナーを守るための仕組みや仕組み

Copyright © 一般社団法人こたえのない学校 all rights reserved.

スライド11

Learning Creator's Lab

教師教育としての探究する学びの場づくり







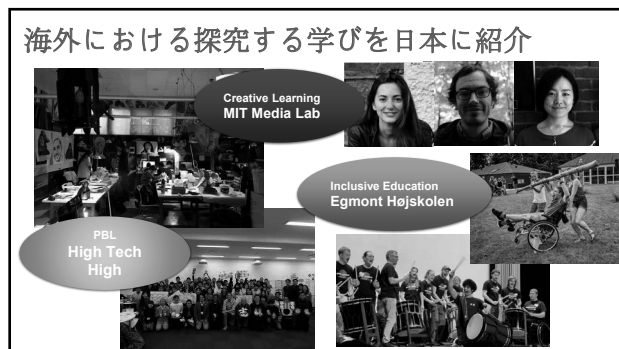

Copyright © 一般社団法人こたえのない学校 all rights reserved.

スライド12

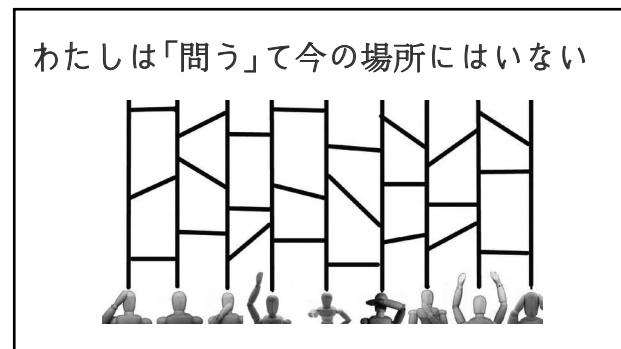
東京都檜原村での合宿



スライド 13



スライド 14



スライド 15



スライド 16



スライド 17



スライド 18



スライド 19



スライド 20

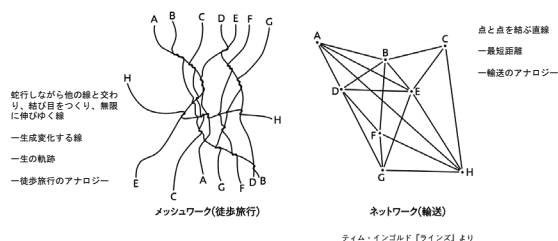
私たちが「生きる意味があるか」と問うのは、はじめから誤っているのです。つまり、私たちは、生きる意味を問うてはならないです。人生こそが問いを出し私たちに問いを提起しているからです。私たちは問われている存在なのです。私たちは、人生がたえずそのときそのときに出す問い、「人生の問い」に答えなければならない。答えをださなければならない存在なのです。生きること自体問われていることにはなりません。(p29)

私たちはさまざまなやりかたで、人生を意味あるものにできます。活動することによって、また愛することによって、そして最後に苦悩することによってです。一たえさまざまな人生の可能性が制約を受け、行動と愛によって価値を実現することができなくなっても、そうした制約に対してどのような態度をとり、どうふるまうか、そうした制約をうけた苦悩をどう引き受けるか、こうしたすべての点で、価値を実現することがまだできるからです。(p38)

『それでも人生にイエスという』V.E.フランクル (春秋社)

スライド 21

探究とはそもそも 答えのない人生の旅なのではないか？



スライド 22

では・・・

「探究」ってなんだろう？
「問い」ってなんだろう？
「探究と問いの関係」ってなんだろう？

スライド 23

「自ら問う」とことと「人生に問われる」
こととの"あいだ"に起きることって
なんなのだろう？

スライド 24



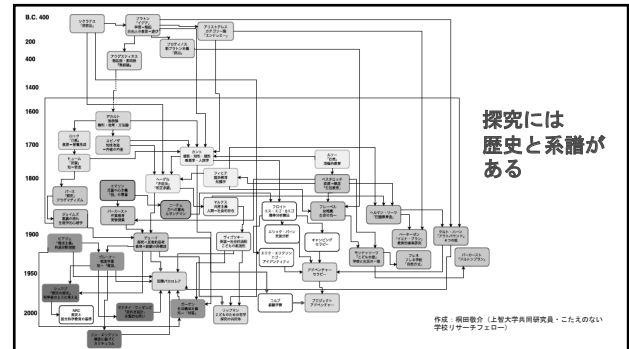
探究とはなに？

スライド 25

人は自分の知らないものがあれば、
それを探究しなければならないということに、
われわれの意見が一致しているのだから、
われわれは力を合わせて、
徳とはそもそも何であるかということを探究
することとしようか

『メノン』プラトン（岩波文庫）

スライド 26



スライド 27

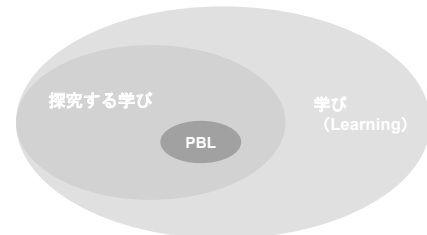
「学ぶ」に関する5つの哲学背景

	永続主義 Perennialism	本質主義 Essentialism	進歩主義 Progressivism	実存主義 Existentialism	社会改造主義 Social Reconstructionism
「学ぶ」についての考え	伝達	伝達	構成	構成	構成
「学習者」についての考え	否定的見解	否定的見解	肯定的見解	ヒーローズ ジャーニー	チェンジ メーカー
「知識」についての考え	知識は永続的なもの	知識は将来のための準備	自ら意味合いを見出すもの	個人の人生を豊かにするもの	社会的変革を促すもの
「知ることの価値」についての考え	人間的合理性の追求	将来への準備	人生を彩る経験	自分を知り、意味のある人生を送ること	社会変革

Source: Bennett, Theodoreの複製および Reconceptualizing A Teacher 2017 Editionからこたえのない学校作成

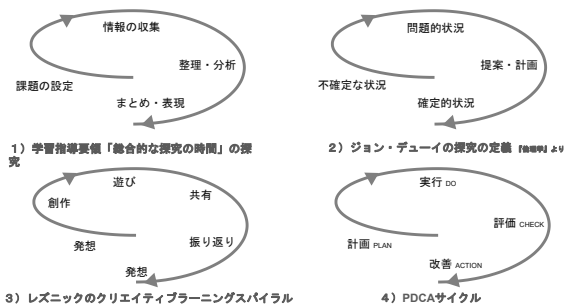
スライド 28

学びと探究学習とPBLの関係



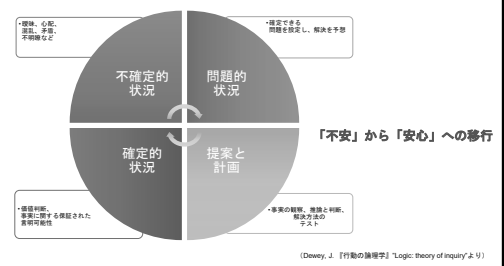
スライド 29

「探究」にはさまざまなかたちがある



スライド 30

John Dewey の探究



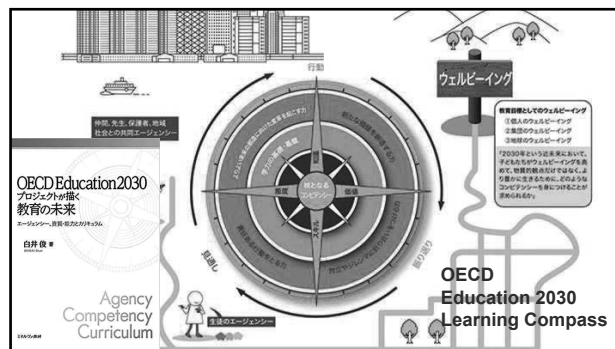
(Dewey, J. 『行動の論理』 "Logic: theory of inquiry" より)

スライド 31

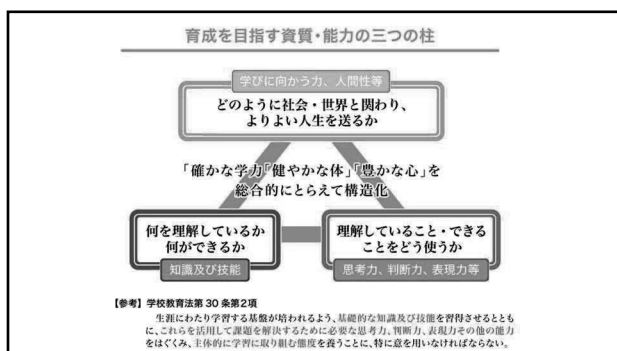
わたしたちは何を探究するのか？

資質・能力の3つの柱とインクルージョン
と学びの意味

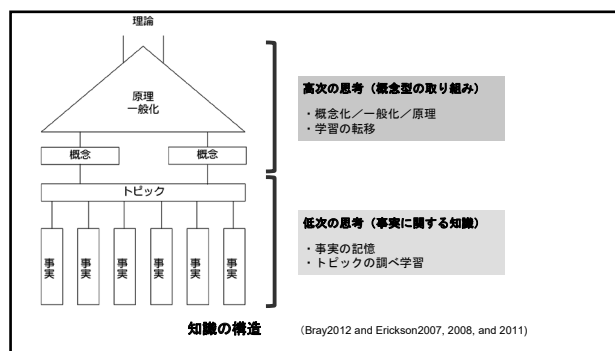
スライド 32



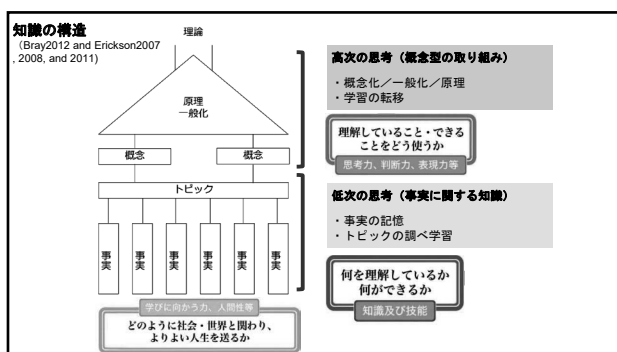
スライド 33



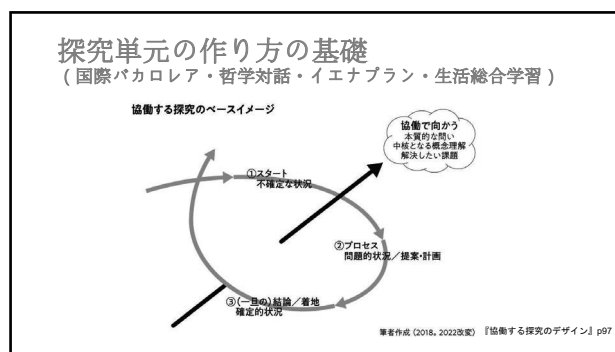
スライド 34



スライド 35



スライド 36



スライド 37

本質的な問いとは？

スライド 38

以下の中で本質的な問いは何かを教えてください。(by McTighe & Wiggins)

1. インカ帝国とマヤ文明によって利用された共通の芸術的シンボルは何か？
2. 正義の戦争は存在するのか
3. 誰が本当の友達なのか
4. 第一次世界大戦を勃発させた鍵となる出来事は？
5. 効果的な問題解決をする人は課題に直面したときに、どのような行動を起こすか
6. 科学的調査における変数は？

"Essential Questions: Opening Doors to Student Understanding" McTighe & Wiggins 2013

スライド 39

以下の中で本質的な問いは何かを教えてください。(by McTighe & Wiggins)

1. インカ帝国とマヤ文明によって利用された共通の芸術的シンボルは何か？
2. 正義の戦争は存在するのか
3. 誰が本当の友達なのか
4. 第一次世界大戦を勃発させた鍵となる出来事は？
5. 効果的な問題解決をする人は課題に直面したときに、どのような行動を起こすか
6. 科学的調査における変数は？

"Essential Questions: Opening Doors to Student Understanding" McTighe & Wiggins 2013

スライド 40

本質的な問いの条件 (by McTighe & Wiggins)

1. 本質的な問いは生涯を通じて繰り返される問いであり、**時空を超える**ものである
1. 本質的な問いは、さらに**深く、水平に**広がっていく可能性をもっている
1. 本質的な問いは、**自分の過去の経験、そして未来の自分に意味のある繋がり**をもち、**探究心に火をつける**

"Essential Questions: Opening Doors to Student Understanding" McTighe & Wiggins 2013

スライド 41

学習指導要領からつくる問い

- ・ 中国では人口問題に対してどのような対策がとられてきたのか
- ・ EUはどのような経緯でその構成国を変化させてきたのか
- ・ アメリカでは農業地域の分布にどのような特色があるのか
- ・ オーストラリアでは民族構成がどのように変化してきたのか

中学校学習指導要領【社会編】(平成29年告示)解説

スライド 42

問いの抽象化による調べ学習からの脱出

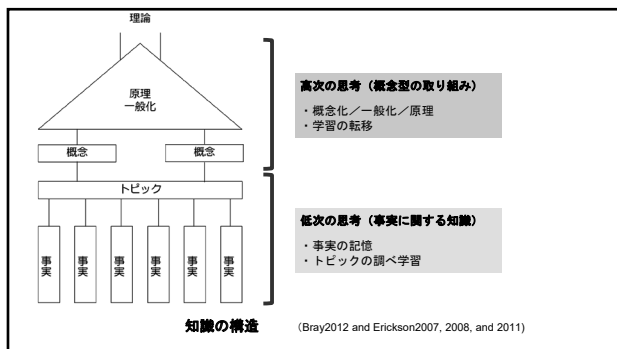
中国では人口問題に対してどのような対策がとられてきたのか

→国の人口問題は世界経済や世界各地での紛争にどのような影響を与えるか

オーストラリアでは民族構成がどのように変化してきたのか

→国の民族構成が変化するのとはなぜか。どんなときに起こりやすいか

スライド 43



スライド 44

学校には「意味」
が決定的に必要です

スライド 45

答えのない授業のつくりかた

- 1 探究の歴史
- 2 世界のさまざまな探究
- 3 協働する探究の構造
- 4 探究における問いのデザイン
- 5 概念を使った探究のデザイン
- 6 課題解決による探究のデザイン
- 7 探究の評価をデザインする
- 8 探究における協働のデザイン
- 9 探究の究極の目的

探究のデザイン

スライド 46

中核の学校コンセプトは「公正」
High Tech High is an Equity Project

どうしたら学校が、経済格差などさまざまな格差を乗り越え、「誰もが、人種や性別や、性的な意識や、身体的、もしくは聴知的能力に関わらず、同じように価値ある人間だと感じることができる」こととなるような社会の装置になりうるか

子どもの誇りに灯をともし

探究する学びをつくる

スライド 47

高等学校学習指導要領「地理歴史編」（H30年告示）

「多面的・多角的な考察や深い理解を通して涵養される日本国民としての自覚、我が国の国土に対する愛情、世界の諸地域の多様な生活文化を尊重しようとすることの大切さについての自覚などを深める」

「我が国の海洋国家としての特色と海洋の果たす役割を取り上げるとともに、竹島や北方領土が我が国の固有の領土であることなど、我が国の領域をめぐる問題も取り上げるようにすること。その際、尖閣諸島については我が国の固有の領土であり、領土問題は存在しないことも扱うこと。」

スライド 48

国際バカロレア（知の理論・TOK）

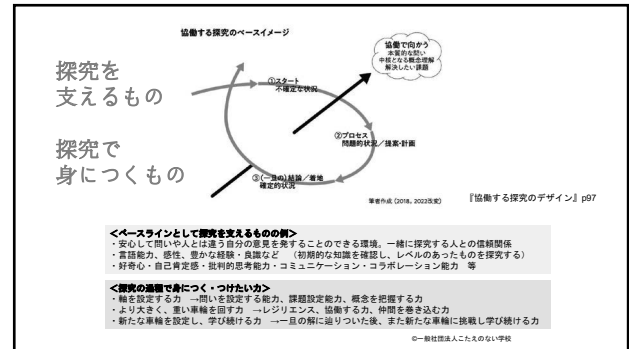
わたしたちはどのようにしてそれを知るのか

- ・知識のどのような特徴が、その信頼性に影響するのか。
- ・知識の伝播や伝達にはどのような課題が伴うのか。
- ・知識、信念、意見の3つを私たちはどのように区別できるか。
- ・世界についての知識を生産する際に、想像はどのような役割を果たすか。
- ・エビデンスが適切かどうかを、私たちはどのように判断できるのか。
- ・現在の知識は、知識の歴史的発展によってどのように形づくられているか。
- ・価値観は、知識の生産にどのように影響するか。

スライド 49



スライド 50



スライド 51

暴風雨の事例（深く・水平に、繋がる）

レベル 1 の問い：暴風雨は湿気を生むのか
 レベル 2 の問い：暴風雨はどのようにして雨を生み出すのか
 レベル 3 の問い：暴風雨の雨は生態系にどのような恩恵をもたらすのか
 レベル 4 の問い：暴風雨がないと私たちは生きていけないのか

レベル 1：
 生徒の深い思索や探究を引き出すことは難しく動機づけにも欠ける。検索すれば、すぐ答えらしきものが見つかってしまふ

レベル 2：
 生徒の調査のモチベーションを誘発することができるが、限定的で生徒が情熱をもって取り組むには物足りない。

レベル 3：
 暴風雨と異なるシステム（生態系）との関係性について触れられるようになり、生徒の問いへの関心の動機づけがぐっと進む。

レベル 4：
 「私たちに結びつけられ、そのスコープは生態系だけでなく、農業、食糧生産、レジリエンス、自然の美しさなど大きな広がりを持つことになる。また、環境問題の解決も出る人々も出てくる。そして、自分ごととして考えざるを得ないものとなっている。直線的で単一的な答えより複合的な答えを要求する。」

"Guidebook for Essential Questions" Global Digital Citizen Foundation

スライド 52

