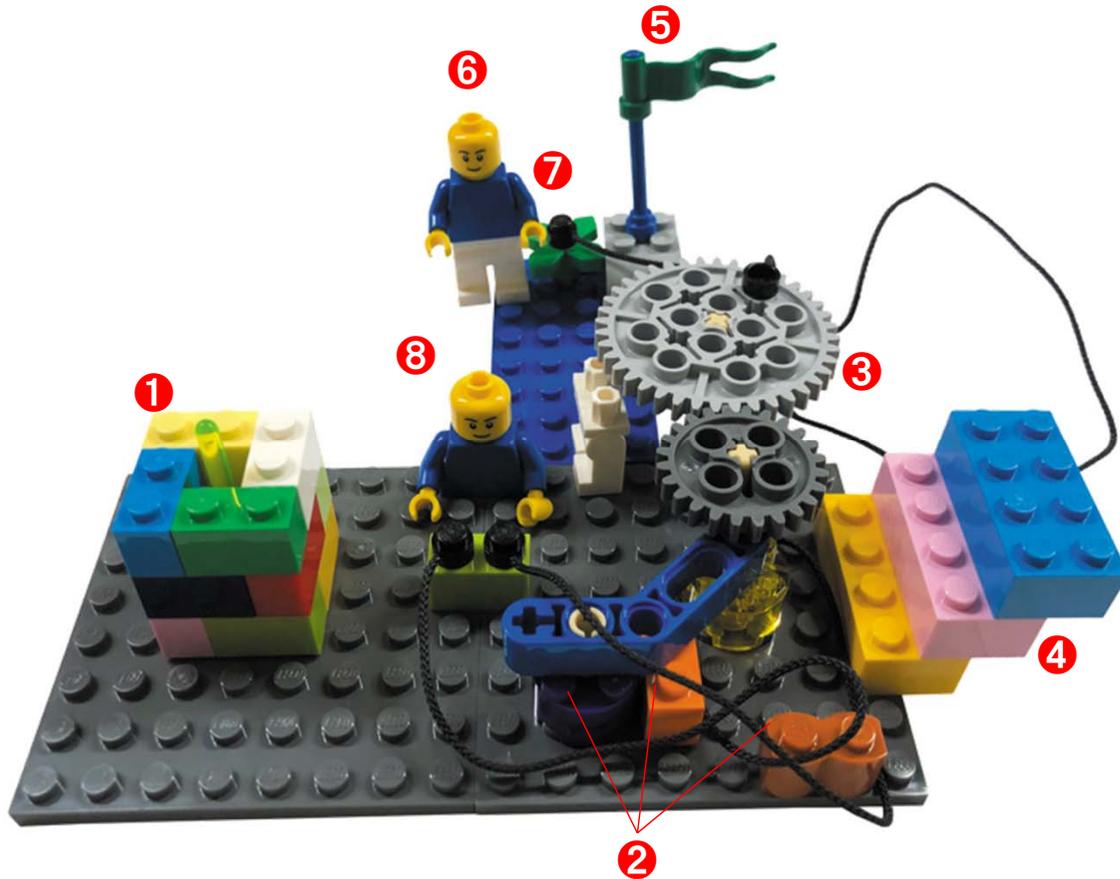


山本 享先生が描く2030年

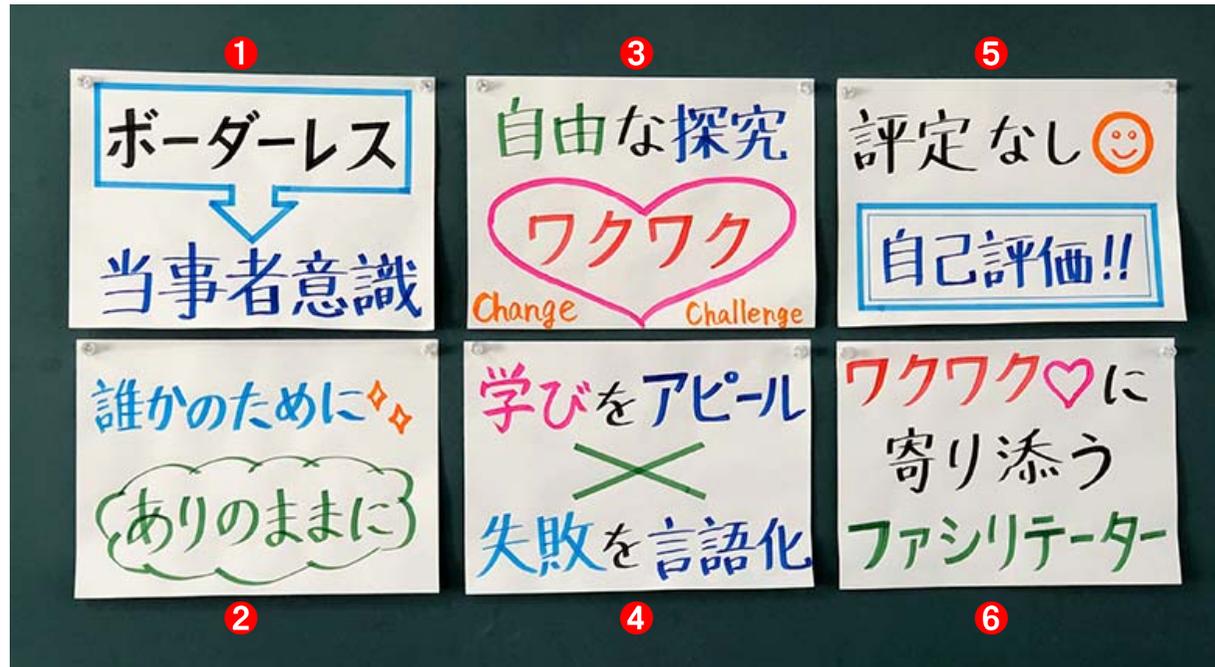
聖学院中学・高校(東京・私立)



- 1 学校**
敷居も柵もなく、教育目標の柱の下に、興味をもってくれる生徒が集まれる場所
- 2 ベース(土台)となる知識(教科)**
プロジェクトに必要な知識
- 3 生徒たちがプロジェクトを動かす力**
一人の力は小さくても、みんなで動かしていくことで大きな歯車も回せる
- 4 生徒たちの個々の得意分野**
さまざまな個性をもって人生の階段をのぼっていく生徒たちのステージ
- 5 地域**
日本に限らず、生徒たちが関わっていく場所
- 6 社会の人々**
生徒たちが関わっていく人々
- 7 社会にある課題**
プロジェクトの基点
- 8 2030年の山本先生**
社会と学校をつなぐ存在

藤村祐子先生が描く2030年

虎姫高校(滋賀・県立)



- ① 学校は、生徒だけでなく、教員も、保護者も、地域の方々も共に学べる場であってほしい。そのような場があれば、すべての人に当事者意識が生まれる。
- ② 当事者意識から、すべての人が、誰かのために、誰かの役に立ちたいという「学ぶ目的」「生きる目的」を見いだせるのではないか。学校は生徒も教員も、ありのままにいられる、ワクワクできる場所であってほしい。ワクワクするには「Change」と「Challenge」が必要。
- ③ さらに、ある程度、自由でいられることが大切。自分の興味ある分野の学習を選択でき、自分自身が設定した課題に向き合う時間を確保する。ときには、好きな先生の授業を選択できるなど。勇気を出して動かしていくことで大きな歯車が回せる。ありのまま、無理しなくてよい状況に身を置くことができれば、学びはワクワクするものとなる。
- ④ テストまで、ワクワクするものであると嬉しい。テストは、自分の学びや成長、メタ認知を表現（アピール）できればOK！ありのまま、自分の失敗を言語化することで、次へつなげることができればいい。
- ⑤ 究極は、数字がついた通知表（評定）はいらないのではないかと。元気に登校して、仲間と共に、学校でしかできない学びをして、成長できた。あるいは、まだまだ、発展途上である。などといった自己評価のみで十分ではないだろうか。
- ⑥ 私は、教育者というよりは、共に学ぶ人たち、ワクワクする学びに寄り添えるファシリテーターでありたい。

倉本 龍先生が描く2030年

学校法人角川ドワンゴ学園 N高校(広域通信制・私立)

【倉本先生の思い】

大前提として「未来のことはまったくわからない」。ICTは時間と空間を超えるツールとして有効で、便宜上、表現の手段としてZoomで会議をしたが、2030年にパソコンやZoomが今の形であるとは考えにくい。2030年のデバイスの想像がつかないので、そのときにどんな授業や学校になっているかわからない。N高校は「未来をつくる学校」なので、学校も我々教員も常にアップデートを続けているだろうし、今の形態の学校ではない可能性も大きい。

【会議の参加メンバー】

ここに登場しているのはN高校の関係者たち。卒業生で現在TA(ティーチング・アシスタント)を務める者もいる。前職もさまざまだが、こうした教員以外の人が集まって新しい教育をつくらうとしている。N高校のような学校が、2030年はもっと増えていると思っている。

【参加者たちが考える2030年の学校】

●スタッフAさん

「学校って必要なのだろうか？ 日本の教育法を超越したものができあがっていて、例えばテクノロジーを利用して、外国の人と一緒に普通に理科の実験をしているとか」

●卒業生TA・Bさん

「今でも生徒数、最先端という意味で日本一の学校だと思っていますが、私の考えが及ばないほど先を行っている学校になっていると思います。そこで自分もサポートできたらいいと考えています」



三浦 学先生が描く2030年

宮城第一高校(宮城・県立)

カードゲーム「2030 SDGs」は、紫色のカードに示されたゴール設定に向かって、プロジェクトカードを使ってプロジェクト活動を行います。プロジェクトカードは大別して、「経済」の青いカード、「環境」の緑のカード、「社会」の黄色いカードがあり、各カードに使う(またはもらえる)「お金」と「時間」が記入されています。

【三浦先生が**事前**に準備したカード】

① オンライン教育環境の整備



④ Uターン、Iターンの促進

② 国際交流の機会増加



⑤ 環境保全ボランティアへの参加

③ 技術・知識へのアクセス改善



⑥ 子どもを労働力として利用する

【三浦先生が**取材後**に追加したカード】



- ① 環境保全の闘士
- ② 貧困撲滅の聖者
- ③ 農業技術の伝播・向上
- ④ 産業振興
- ⑤ 大規模農場の開発
- ⑥ 観光業の振興
- ⑦ イノベーション支援～創造性の刺激
- ⑧ 場所を問わない働き方の実現
- ⑨ 慣習的(性)差別への無関心
- ⑩ 環境対応商品の購入
- ⑪ 認証木材の活用
- ⑫ 農業での水資源の効率的な活用実現