

【全体研究主題】

創造社会を生きる生徒の資質・能力の育成

【2 年研究の 1 年次】

I 全体研究主題設定の理由

1 社会的背景から

現代社会は、複雑で予測困難な課題に直面している。この状況は「VUCA」という概念で特徴付けられる。変動性（Volatility）、不確実性（Uncertainty）、複雑性（Complexity）、曖昧性（Ambiguity）の要素が絡み合い、社会や経済、環境に多様な影響を及ぼしている。これらは企業や組織の意思決定を困難にし、従来の枠組みを超えた新たな戦略が求められている。

不確実性が増す背景には、急速な技術革新とグローバル化の進展が挙げられる。AI やロボティクスといった最先端技術が日々進化し、社会の仕組みを根本から変えつつある。このような技術の進展は、既存の職業構造や経済モデルに大きな変化をもたらし、予測することを難しくしている。加えて、グローバル化が進展することで、国際的な競争が激化して経済の相互依存が深まったり、異なる文化間の交流が進んだりしている。この結果、国内だけで解決できない問題が増えており、国際協力の必要性がより高まっている。

様々な課題が相互に関係しあい、これらを総合的に捉えることが現代社会において極めて重要である。これらの課題に対する解決策は多様であり、多くの分野にわたる協力と創造的なアプローチが不可欠になっている。

このような現代社会において学校には、生徒にどのような資質・能力を身につけさせたいかを追究し続ける姿勢が今まで以上に求められるであろう。

2 本校の学校教育目標から

本校では学校教育目標を次のように定めている。それは、「教育基本法および学校教育法に掲げる教育目的および目標は、そのまま本校が目的および目標とするところであるが、流動変転しつつある現代社会の歴史的状況に鑑み、常に世界内存在としての自己のお

かれている地位を叡知をもって省察（世界内存在としての人間の自己理解）し、その自己理解の上に立って、われ何をなすべきか、自らの行動を選択決定（自己決定）し、積極的な気魄と努力をもって、その選択を現実化（自己実現）しうる主体的人間を形成することをもって重点的な目的とする。」である。この「自己理解・自己決定・自己実現」というキーワードは、教員、生徒に浸透している。

この学校教育目標では、不確実性の高い社会を回避するのではなく、その中で新たな価値を創造する有為な社会の形成者の育成が目指されている。そこで、これからの時代を不確実性が高いからこそ人間の創造性がこれまで以上に求められる「創造社会」と捉え、その社会を生きる上で必要と考えられる資質・能力を育成する授業を検討したいと考えた。

3 本校のこれまでの研究との関連から

Ⅳ 1（2）にて後述するが、創造的な学びを引き出すために教師の立ち位置としてファシリテーターに代わってジェネレーターが提唱されている。本校では2012年度から2014年度の3か年にわたって「自己実現へ歩みを進める授業の創造～ファシリテーションの視点を教科の授業に活かす～」と題し、指導者がファシリテーションの視点を持って授業づくりに取り組む研究を進めた。その結果、アクティブラーニング型の授業を通して課題に対する生徒の「気づき」を促し、自律的な学習の促進につなげることができた。

また、2022年度から2023年度の2か年にわたって「多様な実践から考える個別最適な学び～学習者の視点と授業者の視点～」と題し、個別最適な学びに関する実践を行い、実践をもとに授業者と学習者の差異の類型を見いだすとともに、それぞれの視点のバランスを保って授業を工夫していくことが必要であるという示唆を得た。個別最適な学びの中でも、特に学

習の個性化に軸足を置き、生徒が自ら問いや課題を見だし、主体的に選択・決定できるように育てることを目指してきた。

本校の研究で育成しようとしてきた自律的に学習を進める姿や、問いや課題を見だし主体的に学習に取り組む姿は、創造社会を生きる生徒の姿と重なるところが大きいと考える。創造社会を生きる上で必要な資質・能力を育成する方法について、これまでの研究の知見を生かして研究を推進することができると考えた。

Ⅱ 研究目的

創造社会を生きる上で育成すべき資質・能力が身に付く授業実践を、各教科の文脈で具体化することを目的とする。また、各教科が定めた創造社会を生きる上で育成したいと考える資質・能力及び授業実践を分析して、今後の授業づくりの一助となる示唆を得ることを目的とする。

Ⅲ 研究の方法

創造社会について全体としての厳密な定義は設けず、各教科の視点で創造社会を生きる生徒に身に付けさせたい資質・能力を設定する。また、授業実践における生徒の変容、授業設計の方法や教師の働きかけ方について研究部で分析を行い、その傾向や特徴を見いだす。

Ⅳ 前提となる国内の動向

1 創造社会の捉え

創造社会について、本研究では以下の二つの大きな捉え方を参照した。以下の(1)(2)で概説する。

(1) 政府、経団連の創造社会

第5期「科学技術基本計画」(2016)において、Society 5.0が提唱された。Society 5.0の「5.0」という数字は、人類の社会変化を表し、狩猟社会を「Society 1.0」、農耕社会を「2.0」、工業社会を「3.0」、情報社会を「4.

0」と定義した。その上で、Society5.0の未来の社会の姿として以下の「超スマート社会」を示した。

超スマート社会…

必要なもの・サービスを、必要な人に、必要な時に、必要なだけ提供し、社会の様々なニーズにきめ細かに対応でき、あらゆる人が質の高いサービスを受けられ、年齢、性別、地域、言語といった様々な違いを乗り越え、生き活きと快適に暮らすことのできる社会

また、日本経済団体連合会は提言「Society5.0-ともに創造する未来-」(2018)の中で、「超スマート社会は(Society5.0の)「特徴の一面」を表すにすぎない」として、

Society5.0とは、創造社会であり、「デジタル革新と多様な人々の想像・創造力の融合によって、社会の課題を解決し、価値を創造する社会」である

とした。

その後、第6期「科学技術・イノベーション基本計画」(2020)では、Society5.0の再定義が行われ、我が国が目指す社会は

直面する脅威や先の見えない不確実な状況に対し、持続可能性と強靱性を備え、国民の安全と安心を確保するとともに、一人ひとりが多様な幸せ(well-being)を実現できる社会

であるとしている。また、Society5.0時代に求められる人材の資質として、「自分の頭で考え、自ら課題を見つけ、解決策を設計し、AIなどを活用してそれを現実のものとする力」や「多様性を持った集団におけるリーダーシップ」を挙げている。

(2) 井庭崇の創造社会

社会学者の井庭崇(2019)は、この100年間の社会的な変化を、以下のように「3つのC」で捉えることを提唱している。

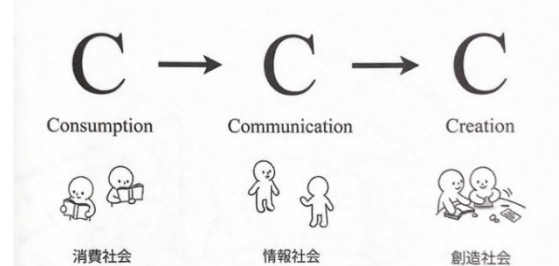


図 3つのCによる社会変化(井庭, 2019より)

一つ目のCはConsumptionで消費社会を指す。生活・人生の豊かさを表すものが「よいモノやサービスをたくさん享受する」ことであり、日本では戦後から始まったとしている。

二つ目のCはCommunicationで情報社会を指す。生活・人生の豊かさを象徴が「よい関係性やコミュニケーションに関わっていること」であり、1990年代の携帯電話とインターネットの普及に伴い始まったとしている。

三つ目のCはCreationで、創造社会を指す。「自分で何を「つくっている」か、また、ど

れほど「つくる」ことに関わっているかが、生活・人生の豊かさを象徴するようになる」り、2010年前後から始まったとしている。

また、市川・井庭(2022)は、社会の変化とともに教師像も変わり(表1)、創造社会における学びでは、「教師が教え、生徒が学ぶ」といった一方向の関係性ではなく、ともにつくることに取り組み、学び合うジェネレーター型の教師像が不可欠になると主張している。

表1 社会の変化と教師の役割の変化(市川・井庭, 2022より)

時代	消費社会 (Consumption)	情報社会 (Communication)	創造社会 (Creation)
主な学びのスタイル	教わることによる学び	話すことによる学び	つくることによる学び
教師像	知識・スキルを教える伝達者 が中心	話し合いを促す 話し合いの交通整理	一緒につくること 参加する
	ティーチャー インストラクター	ファシリテーター	ジェネレーター

(3) 本校における創造社会の捉え

本校の学校教育目標が目指すところは、不確実性の高い社会において新たな価値を創造する、社会の有為な形成者の育成にある。これをふまえ、本校では「創造社会」を、未来の不確実性が高いからこそ、人間の創造性がこれまで以上に求められる社会と捉える。

本研究では、各教科の固有性やこれまでの研究の積み重ねを尊重し、学校全体として「創造社会」の定義を一義的に定めることはしない。創造社会についての二つの大きな捉え方を各教科がそれぞれの視点から参照し、共通点や相違点を整理して、育成すべき資質・能力を独自に設定するものとする。

2 先行研究から

創造社会に着目した教科教育や創造的な学びを先行実践している学校はどのように研究を進めているのだろうか。全国の国立大学附属中学校の実践研究の中から、先進的に研究を進めている2校に着目した。

(1) お茶の水女子大学附属中学校

創造的思考力の育成を目指し、各教科固有の見方・考え方を生かして、試行錯誤と創意工夫

のある「つくる学び」を取り入れた授業実践を行った。その知見を基に、生徒の創造的思考がどのように発揮され、どのように伸ばされたかの具体的な姿について記述した「創造的思考のプロセスモデル」を作成している。

研究の方法として、「各教科の目標に沿った授業の中で、創造的思考が発揮される活動(創造的活動)を組み込んだ授業をデザインして実践する」ことが挙げられている。教科の固有性に着目して実践的に研究することの妥当性が示唆される。

(2) 信州大学教育学部附属長野中学校

新たな価値を創造できる資質・能力の育成に向けて、キャリア教育とSTEAM教育の要素を取り入れた実践研究を行っている。「問題発見・解決の過程において、各教科等の「見方・考え方」を働かせ、学んでいることや学んだことの意味や価値を自覚することができるようにする」とともに、「現代的な諸課題に向かう中で、自分の可能性や価値を認識し、社会に生かそうとすることができるようにする」ことを研究の重点としている。各教科等の授業及び教科横断型の学習を探究学習につなげていく点が特徴的である。

V 各教科の研究概要

表 2 に、本研究において各教科が参考にした創造社会の捉えと、育成したい資質・能力をまとめる。

1 各教科における創造社会の捉えと育成したい資質・能力

表 2 各教科の育成したい資質・能力

教科	参考にした「創造社会」の捉え	育成したい資質・能力
国語	井庭	・アクティブに言語運用する力（言葉による見方・考え方を働かせて、学んだことや経験を活用しながら、言語活動に取り組むとともに、新しい価値を創造しようとする力）
社会	政府・経団連	・科学的思考力 ・批判的思考（態度も含む） ・学びに向かう力（問題を見つける、問題を提起する、主体的に関わり・構想しようとする など）
数学	政府・経団連	・批判的に考察する力 ・問題解決能力 ・統計的手法
理科	政府・経団連 井庭	・探究心（自然現象の仕組みを理解するために実践的に試みる姿勢） ・科学的思考（問題を分析し、合理的に判断し行動する力） ・協働性（他者と効果的に協力し、新しい価値を創造する能力） ・対話力（異なる視点を持つ人々と対話し共通理解を形成する能力）
音楽	政府・経団連 井庭	・音楽に興味をもって関わろうとする姿勢 ・音楽を分析する力
美術	井庭	・感性や創造力を豊かに働かせて、思考・判断し、表現したり鑑賞したりする資質・能力 ・造形的な見方・考え方を働かせ、生涯にわたって生活や社会の中の美術や美術文化と豊かに関わるなどの資質・能力
保健体育	政府・経団連 井庭	・新たなスポーツを考え、実践する力 ・ICT として生成 A I を活用しルールを創り出す力
技術分野	政府・経団連 井庭	・社会や生活で起こりうる問題を発見し、解決策を提案できる力 ・探究心 ・問題解決能力
家庭分野	政府・経団連 井庭	・多様な人々の視点をもって、課題を見つけ、その解決のために工夫する力 ・多様な人々の課題やニーズに気づき、それを解決しようとする姿勢 ・多様な人々の特徴や課題を理解し、課題解決のために必要な知識 ・他者と協働的な活動を行うためのコミュニケーション能力や協調性
英語	政府・経団連	・予測困難な社会の変化に主体的に関わり、感性を豊かに働かせながら、どのような未来を創っていくのか、どのように社会や人生をよりよいものにしていくのかという目的を自ら考え、自らの可能性を発揮し、よりよい社会と幸福な人生の創り手となる力を身に付けられるよう、知識及び技能と思考力、判断力、表現力等をバランスよく育成（学習指導要領）するために、与えられた文法をそのまま覚えるのではなく、自ら帰納的に考えたうえで構築した規則やルールを、生成 A I の力を借りながら調整して結論づけることができるようにする力 ・自分の頭で考え、自ら課題を見つけ、解決策を設計し、A I などを活用してそれを現実のものとする力 ・果敢に新しいことに挑戦し、社会の仕組みを一から創り直して、設計する力 ・A I を活用していく上での、適切な倫理観

2 各教科の研究主題・副題

各教科の研究主題・副題は表3のとおりである。

表3 各教科の研究主題・副題

国語	創造社会においてアクティブに言語運用する学習者の育成 ～国語科で育成する資質・能力と教師の立ち位置に注目して～
社会	事実に基づき合理的に判断する生徒の育成 ～生成A Iが生徒の社会認識に与える影響に着目して～
数学	創造社会を生き抜く力を育成する数学科授業の一提案 ～「批判的に考察すること」の育成を目指した統計領域の実践を通して～
理科	生徒の創造性を刺激し探究心を高める理科指導
音楽	音楽と関わる資質・能力の育成を目指した音楽科学習指導 ～音楽の役割に着目した鑑賞の授業を通して～
美術	創造の喜びを味わうことを目指した題材の工夫について ～空間デザインの授業実践を通して～
保健 体育	創造社会を生きるための資質・能力の育成 ～共生に着目した球技「ゴール型」の授業実践～
技術 分野	社会や生活の問題を見つけ、自ら考え解決できる生徒の育成
家庭 分野	創造社会における協働的な課題解決能力を育む家庭科学習指導の工夫 ～共生社会の視点を重視した授業を通して～
英語	DDL×生成A I ～創造社会の求める人材育成を目指して～

3 実践

各教科は、本研究主題及び教科研究主題に基づいて、授業実践を進めた。各教科の研究を推進するため、取り組んだ実践やこれから取り組みようとする実践について、研究会議の場で報告し合い、協議を行った。以下の(1)～(4)では、特徴的な手立てや生徒の姿が見られた実践事例を挙げる。

(1) 実践事例1 家庭分野

①実践の概要

【題材】2年 「多様なニーズに応える文化祭の考案 ～誰でもレストラン in 文化祭～」

【授業の概要・手立て】

食物アレルギーや宗教による食物禁忌、身体的特徴、家族構成など、多様な人々の課題やニーズに合わせて、レストランのシステムとメニューを考える題材である。文化祭の企画という形式をとり、生徒自身が多様な人々に対応することをイメージしながら、自分とは異なる立場や要素をもつ人々への理解を深め、そうした人々が共に生きる社会の創造について考える。

企画を考える活動によって、創造力やコミュニケーション能力、協調性を育むことをねらいとした。

②見られた生徒の姿

文化祭の企画を考えるという場の設定によって、生徒達が明確なイメージをもち、多様な人々の課題やニーズについて協働的に考察する様子が見られた。企画を立てたあと、4クラス合同で投票を行う(コンペ)を実施したことで意欲を持った生徒も見られた。

(2) 実践事例2 美術科

①実践の概要

【題材】1年 「中庭をワクワク広場に創造しよう。」

【授業の概要・手立て】

生徒の発想を引き出し、よりよいものを求めて創造することの喜びを味わう体験ができることを目指して、中庭をデザインする題材である。より快適で楽しむことができる空間を個人やグループで考えることが、生徒自身が何を求

め、何が大切であるかなどの価値観を再認識する機会となると考えた。協働してグループで話し合う際には教師がジェネレーターとなることを目指し、プロのデザイナーである本学の教授と共に実践を行った。

②見られた生徒の姿

生徒たちの当初のアイデアには、噴水をつくるなど、中庭の固定概念にとらわれたものが多かった。グループAは、コンビニや自動販売機の設置を考えた。それに対し、教授は「できているものをもってきて、本当にワクワクするのか。もう少し考えてみて。」と助言した。それに応えるように、足湯の設置などを新たに考えた。振り返りにおいて、「ワクワクと便利は違う」という気づきを記述していた。またグループBは竪穴式住居をつくることを考えたが、それに対し教授は「すぐ飽きる」とコメントをした。それを受けて、住居の周りの色を毎月変えるなどのアイデアを追加していった。振り返りでは「飽きないようにする工夫や目的を果たすための方法を考えることが難しかった」との記述が見られ、課題に正対して取り組んだことが伺えた。

教授は、いいものを作りたいという思いから、生徒たちのアイデアに対して、正直に「つまらない」「もっとこうした方がいいんじゃない？」などと話をしていた。その言葉を受けた生徒たちは、課題を自分事として取り組む姿勢が強くなり、課題の背後にある場のデザインの本質について考え、思考を深めることができた。

（３）実践事例３ 理科

①実践の概要

【単元】３年 「生物どうしのつながり ゲームフィクション オブ サイエンス」

【授業の概要・手立て】

他者がプレイすることを前提に、生物同士のつながりを題材とした学習ゲームづくりの立案を行った。

複雑な自然現象をゲームに落とし込むために余計な部分をそぎ落とし、現象の本質に気付いていくことが教科の内容としてのねらいである。

教師は学習内容に関しては生徒と大きな力量差があり、手立てがない状態では学習者と対

等に創造を行うことが難しいと考えられる。そこで、教師が生徒と同等、それ以下の理解しかないゲーミフィケーションの要素を加えることで、教師の話し合いにおける力量差が多少解消され、より自然に面白がれるような場になるようにした。

②見られた生徒の姿

生徒Aは自身が詳しく知るカードゲームのシステムを基に、カード自体の情報やゲームゴールやイベントを作成した。教師は話を素直に面白いと感じて場を盛り上げるとともに、「どうしてその自然現象をそのイベントにしようと思ったの？」と声をかけると、本人はそれまで認識していなかった現象とゲームのイベントの類似性を認知することができた。

（４）実践事例４ 英語科

①実践の概要

【単元】２年 「DDL×ChatGPT」

【授業の概要・手立て】

英語科が継続して研究しているDDL（data-driven learning：データ駆動型学習）という学習方法に生成AIを取り入れた実践を行った。生成AIにワークシートの記述を読み取らせ、生徒の記述に対する評価を出力させた。生成AIのコメントによって、生徒が自分の記述に自信を持つことができ、発見したことを共有する場面で発表の後押しとすることができると考えた。また、生成AIとのやり取りを続けることで、自身の考えを深めたり、広げたりすることも期待した。

②見られた生徒の姿

生成AIの回答に対し、やり取りを続けている生徒の姿が見られた。これまで教員と行っていたやりとりを生成AIと行うことで、問題を解決し、新たな視点を得ることができていた。また、グループでの共有や全体共有の場面では、自分の考えに自信が持てない生徒でも生成AIの評価や後ろ盾を得て自信を持って発信することができていた。

（５）実践事例５ 社会科

①実践の概要

【単元】２年 「オーバーツーリズムを考える（日本の諸地域 北海道地方）」

【授業の概要・手立て】

観光でにぎわう北海道の各地域におけるオーバーツーリズムの現状とその原因を調査し、観光客に対して制限を加えるべきか、制限以外の対策をとるべきかを考察する。生成A Iも活用した調査をもとに自分の意見を持ち、学級で議論を行う。

②見られた生徒の姿

生成A Iの使用を通じて、生徒が結論を簡単に求めようとする姿勢が見られた。一方で、自らの疑問（問い）を生成A Iに投げかける姿、自らの知識をもとに生成A Iの出力結果を懐疑的にみる姿、生成A Iに対して異なる質問を繰り返したり、級友の意見も踏まえたりして、多角的に考察しようとする姿も見られた。

Ⅵ 考察

1 育成したい資質・能力

各教科が創造社会を生きる生徒の育成したい資質・能力を分析すると、以下の四つの傾向が見られた。

（１）学びに向かう力、探究心

自ら学ぼうとする意欲や、未知の事柄に対する好奇心を持ち、自発的に探究していく力である。多くの教科において、育成したい資質・能力として挙げた。学びに向かう力の捉え方は教科によって異なっており、音楽科・美術科は音楽や美術そのものに関わろうとすることを資質・能力に挙げている一方、理科は「自然現象の仕組みを理解するために実践的に試みる」姿勢というような具体的な姿を示している。共通している点としては、教科の学びを駆動させる源として、この力を重視している教科が多いと考えられる。

（２）批判的思考力

批判的思考力は、課題への取り組み方や考え方、扱う情報の妥当性、正確性、信頼性等について、多角的に省察する能力である。社会科では、現代の社会問題に対する事実に基づいた批判的思考を通じて、合理的な判断力を養うことが目指されている。数学科においては、統計分析を用いて問題を批判的に考察し、適切に解決する能力が重視されている。

（３）対話力

対話力は、他者と効果的にコミュニケーションを取って協働的に課題を解決したり、合意形成を図ったりする力、及び、文章や先人の知恵などを通して知識を得る力である。保健体育科では、球技のルールづくりを対話的に行うことで、共生に必要な資質・能力の育成を図ろうとしている。国語科では、言語活動の中での協働や対話を重視し、教科固有の資質・能力としての対話力を育成している。

（４）実行力

問題を発見し、課題を設定し、解決に向けて実行していく能力である。技術分野では、新たな問題の発見や課題解決方法を見いだす力の育成を図っている。家庭分野では持続可能な社会の構築に向けて、場を工夫し創造する力の育成を図っている。どちらも実生活に即した実行力が重視されている。また、英語科においても、主体的に社会の変化に対応できる力を英語学習の中で育もうとしている。

なお、以上の能力は、教科や領域を超えて普遍的なものと考えられるが、各教科の学習においては、固有の資質・能力のもとで発揮されるものと捉える。

2 授業実践に見られた特徴

（１）課題設定に関する特徴

実践事例1（家庭分野）の課題設定は、生徒に多様性への理解を深めさせることで、具体的な他者を意識させた。実社会における多様性と共生について考える機会となり、創造的な学びになったといえる。また生徒がより現実的にイメージしやすく、生徒自ら創造性を発揮したくなる課題設定であった。

実践事例2（美術科）でも、校舎内の中庭を題材として、学んでいることが身の回りや社会をよくすることにとつながることを実感させる課題設定となっていた。

（２）教師の立ち位置に関する特徴

複数の教科の実践において、ジェネレーターを意識した教師の立ち位置が見られた。

実践事例3（理科）においては、教師が教えるだけの状況や、分かっているのに生徒に考え

させるために教えない状況にならないように、あえて教師自身が詳しくないゲームづくりを要素に加えることで、生徒と対等な立場で意見交換を行うことができていた。

実践事例2（美術科）においては、デザインを専門とする大学教員を招き、生徒たちの実践に助言を行った。大学教員の関わり方は、一見するとジェネレーターとは異なるものを感じられる。しかし、その発言は「本当に良いもの、心動かされるものをつくりたい」という信念からくるものであり、生徒たちはその言葉の真意を理解し、再考を重ねていった。本校の生徒たちが自分たちの考えに対して向けられた批判的な指摘を受け入れられる耐性があったからこそ、成立した学びといえるかもしれないが、教師の立ち位置としてのジェネレーターに様々なバリエーションがあり得ることを示唆している。

（３）生成ＡＩを利用した実践の特徴

生徒が授業内で生成ＡＩを利用した実践も見られた。

実践事例4（英語科）においては、生成ＡＩが生徒の記述評価に利用されており、生成ＡＩによる評価を通じて自身の考えを検証し深めるプロセスに活用されている。教師との直接的なやりとりの代替としてＡＩを用いることで、生徒が自分の意見に対してより自信を持てるように後押ししている。生成ＡＩが、知識の拡充と心理的支援の両面で生徒の学びを支える役割を果たした。

また、実践事例5（社会科）においては、具体的な社会問題に対する理解を深めるための調査ツールの一部として機能している。生徒の中には生成ＡＩに頼り過ぎて、安易に結論を求める姿勢が見られるという課題がある一方で、生成ＡＩの出力を懐疑的に見て自身の知識で評価し、多角的に判断しようとする効果的な活用例も見られた。

生成ＡＩの活用については、どのように生徒の学び方やその教科の持つ特性に影響するのかを授業者が考えて実践を行っていく必要がある。

Ⅶ 成果と課題

１ 成果

各教科が創造社会を生きる生徒に身に付け

させたい資質・能力を設定し、授業実践を行ったことで、以下のような成果が得られた。

（１）教科の視点を生かした資質・能力の明確化

各教科で政府、経団連や井庭崇の捉えている創造社会について理解し、研究の立ち位置を明確にしたことで、育成すべき資質・能力を設定し具体化することができた。

（２）創造社会で育成すべき資質・能力の整理

各教科の実践を踏まえ「学びに向かう力、探究心」、「批判的思考力」、「対話力」、「実行力」など、創造社会に必要とされる力を整理することができた。

（３）生徒の主体的な取組を引き出す課題設定と教師の立ち位置

各教科の実践では、生徒が様々な課題に向き合い、自らの考えを広げたり深めたりする姿が多く見られた。その際、教師の関わりや生成ＡＩによって、さらに学習が深まることもわかった。ジェネレーターとしての教師像が複数の教科において意識され、生徒との協働的な関係が構築された。特に、理科や美術科の授業では、教師や外部講師が対話的に関わることで、生徒が自らの考えを見つめなおし、より深い学びへとつなげていた。

２ 課題

各教科の実践成果は得られたものの、実践を学校全体で共有・発展させるための基盤整備に課題が残った。次年度の研究で取り組みたい。

（１）学校全体としての議論の推進の必要性

各教科の独自性を尊重する一方で、学校全体としての創造社会の捉え方や資質・能力について議論する機会が不十分であった。教科の枠にとらわれない実践の共有や分析が必要である。

（２）創造社会で育成すべき資質・能力のさらなる検討

創造社会に必要とされる力を整理したことを踏まえ、各教科で改めて身に付ける

べき資質・能力について検討していく必要がある。また全体としてその整理を検討することも必要である。

（３）生徒の創造性を引き出す授業のあり方のさらなる追究

課題設定や教師の関わり方によって、生徒の創造的な学びが促進されることはわかったが、さらなる追究の余地は多く残されている。例えば、学習者の創造性の多様性に対応する、個別最適な学びのあり方や、教科を横断する具体的な授業構想、選択教科や総合的な学習の時間における学びの検討などである。

【引用文献・参考文献】

- 1) 内閣府(2016)『第5期科学技術基本計画』
- 2) 日本経済団体連合会(2018)提言『Society 5.0 -ともに創造する未来-』
- 3) 内閣府(2020)『第6期科学技術・イノベーション基本計画』
- 4) 井庭崇 編著(2019)『クリエイティブ・ラーニング 創造社会の学びと教育』慶応義塾大学出版会
- 5) 市川力・井庭崇(2022)『ジェネレーター 学びと活動の生成』学事出版
- 6) お茶の水女子大学附属中学校(2022)『試行錯誤と創意工夫のある「つくる学び」をつくる～各教科における見方・考え方を生かした創造的思考力を伸ばす授業のデザイン～』令和4年度教育研究協議会研究紀要
- 7) 信州大学教育学部附属長野中学校(2023)『「キャリア×STEAM」の学習による、新たな価値を創造できる資質・能力の育成』
- 8) 井庭崇(2020)『井庭崇のConcept Walk』「自ら「つくる」ことで経済から離れる「卒 資本主義」への創造社会ヴィジョン」 <https://web.sfc.keio.ac.jp/~iba/sb/sb.cgi?cid=69> (2025年6月16日アクセス)

【令和6年度研究部員】

吉本一紀 五十嵐辰博 牧野太輝
佐久間淳一 岩波秀平 柴優太

【令和7年度研究部員】

牧野太輝 五十嵐辰博 佐久間淳一
岩波秀平 柴優太 大井靖雄 山崎達也