

〔論文〕

教職科目「総合的な学習の時間の指導法」の改善

—デジタル・シティズンシップを育成する教員養成からのアプローチ—

武 部 浩 和
Hirokazu Takebe

大阪総合保育大学
児童保育学部

本論文の目的は、GIGA スクール実現を機会に教職科目「総合的な学習の時間の指導法」の改善について検討することにある。これまで、「総合的な学習の時間」では、教材開発のためのフィールドマイニングが必要であると言われてきた。また、地域の強みを活かすためのカリキュラム・マネジメントが必要であるとされている。今日では、それらにデジタル・シティズンシップ育成の視点を加味していく必要がある。まず、教員志望学生が必要とするデジタル・シティズンシップに関する先行研究を概観する。それから、実践事例をもとにした授業開発モデルを提案する。

キーワード：教師教育、総合的な学習の時間、デジタル・シティズンシップ、STEAM 教育、地域学習

I 問題の所在

2022 年、全国の公立小中学校に 1 人 1 台端末が実現している。子どもたちはタブレットやパソコン等を「文房具」のように使っている。GIGA (Global and Innovation Gateway for All) スクールの実現による日々の授業改善が展開できることになった。教科等横断的な総合的な学習の時間の指導については追い風である。

総合的な学習の時間に関する教育書や雑誌等には、教育 DX (Digital Transformation) や STEAM (Science・Technology・Engineering・Arts・Mathematics) 教育、デジタル・シティズンシップ等々、新しい取り組みが紹介されている。各省庁の教育関係の Web 情報は、Society 5.0 やウェルビーイング等、2030 年代を見通した教育改革の議論が公開している。

しかし、コロナ禍において急遽実現した 1 人 1 台端末の文房具化には、教職員や教員志望学生（以下、教職員等と略称）の意識の中に混乱や不安が少なくない。自らが大学のオンライン授業を余儀なくされたデジタルネイティブの学生でさえ、インターンシップや教育実習等でデジタルデバイドやデジタルジレンマを実感している。

そこで本論文では、先行きが不透明で将来の予測が困難な時代、VUCA (Volatility・Uncertainty・Complexity・

Ambiguity) の時代の教職科目「総合的な学習の時間の指導法」の改善について提案する。総合的な学習の時間の指導法に対する教職員等の不安や思考停止等の解消をめざしたい。総合的な学習の時間の教育 DX の潮流をとらえ、実践事例をモデルにした単元デザイン演習を通して、日々改善により将来展望を実現する教職科目にしたいと考えている。

II では、最近の教育 DX の話題から、教職員等が獲得しておくべき総合的な学習の時間のデジタル・シティズンシップについて検討する。日本のデジタル・シティズンシップ教育言説を概観し、総合的な学習の時間の教育 DX の授業を実践する教職員等に必要な知識・スキル・行動力等を明らかにする。

III では、事例研究をもとにした実践演習モデルを提案する。教職員等が総合的な学習の時間の授業づくりでデジタル・シティズンシップを発揮しながらフィールドマイニングやカリキュラム・マネジメント等のスキルやマインドを獲得できるようにする実践演習モデルである。デジタルとリアルの二項対立の陥穽に留意する等、教職員等が単元デザインで押さえておくべきポイントを明らかにしたい。

II 総合的な学習の時間の授業者として必要なデジタル・シティズンシップ言説

1 教職課程コアカリキュラムの到達目標

教員免許取得には大学の教職科目を受講し必要な単位

大阪総合保育大学

〒 546-0013 大阪府大阪市東住吉区湯里 6 丁目 4-26

h-takebe@jonan.ac.jp

を蓄積する必要がある。その根幹にあるのが、文部科学省（2022）「教職課程コアカリキュラム」である。教員養成の質的保証のよりどころである。小学生の学力保障には、国の教育課程の基準として小学校学習指導要領がある。同様に、教員養成の質的保証には、教職課程コアカリキュラムがある。

教育 DX 時代の教職科目「総合的な学習の時間の指導法」について、教職課程コアカリキュラムから、次の2点の到達目標に注目したい¹⁾。

総合的な学習の時間の指導法

（3）総合的な学習の時間の指導と評価

到達目標：

- 1) 探究的な学習の過程及びそれを実現するための具体的な手立てを理解している。
- 2) 総合的な学習の時間における児童及び生徒の学習状況に関する評価の方法及びその留意点を理解している。

教職課程コアカリキュラム（令和3年8月4日
教員養成部会決定）p11（下線は筆者）

情報通信技術を活用した教育の理論及び方法

（3）児童及び生徒に情報活用能力（情報モラルを含む。）を育成するための指導法

到達目標：

- 1) 各教科、道徳、特別活動、総合的な学習の時間（以下「各教科等」という。）において、横断的に育成する情報活用能力（情報モラルを含む。）について、その内容を理解している。
- 2) 情報活用能力（情報モラルを含む。）について、各教科等の特性に応じた指導事例を理解し、基礎的な指導法を身に付けている。
- 3) 児童に情報通信機器の基本的な操作を身に付けさせるための指導法を身に付けている。

※小学校教諭

教職課程コアカリキュラム（令和3年8月4日
教員養成部会決定）p19（下線は筆者）

総合的な学習の時間には、教科横断的な探究活動を仕掛けていく授業力が必要不可欠であり、その探究過程でデジタルを利活用し情報活用能力（情報モラルを含む）の学力保障ができる授業者になることが到達目標になっている。まず、教職科目「総合的な学習の時間の指導法」の講義が、学習指導要領の解説や実践事例を紹介しているだけになっていないかを省察しなければならない。そして、より実践的な演習等によって学生一人一人が総合的な学習の時間の指導法のスキルやマインドを獲得できるような講義・演習の改善が必要とされているのである。

2 教職員等に獲得させたいデジタル・シティズンシップ言説

GIGA スクールが実現し、教育 DX の授業改善やデジタル・シティズンシップの育成等が学校教育の喫緊の課題となっている。デジタル・シティズンシップは情報活用能力等として子どもに育成する資質・能力・行動力等であるが、本節では、教職員等が授業者として獲得すべきデジタル・シティズンシップを諸言説の概観から明らかにする。

シティズンシップは、多義的かつ多元的、多様な概念である。そもそも、「citizen」という言葉すら日本には定着していない。欧米とは異なる歴史・文化から日本の学校教育には、「市民」という意識や概念が定着にくいようである。

「citizenship = 公民的資質」が日本の学校教育に登場したのは、戦後アメリカから輸入された社会科教育である。1947 年の初期社会科の誕生以来、75 年以上も実践が展開されているが、社会科の目標である公民としての資質・能力の育成を十分に理解している教職員等は多くない。

2000 年代のはじめに欧米のシティズンシップ教育がブームになりかけた。

「citizenship = 社会参画力」が、総合的な学習の時間の環境学習・国際理解学習・キャリア学習等で自校の特色を生かした多様な実践研究が展開されてきた。

今日では、18 歳成年に必要な主権者教育へと、さらには SDGs 教育等へと進化発展している。教職員等にとって必要なシティズンシップ教育の概念とは何か。デジタル・シティズンシップ教育の登場を機会に、先行研究や言説等を概観しておきたい。

3 文部科学省の「資質・能力」の育成

（1）文部省（1948）小学校社会科学学習指導要領補説の「公民的資質」

日本のシティズンシップ教育は社会科教育から始まった。1945 年 8 月 15 日の終戦で日本国民の民主化、意識改革が必要ということではじまった社会科教育である。戦後民主主義の花形教科としての社会科ではあったが、戦後の大混乱の中で当時の教員たちは授業づくりに苦勞していた。アメリカから輸入された新教科であることや、経験主義をベースにした問題解決学習等は、当時の日本の学校では定着しなかったようである。

そこで、文部省は 1947 年に小学校学習指導要領（試案）を発表した翌年に、教員向けの小学校社会科学学習指導要領補説を出している。そこでは、「citizenship = 公民的資質」として次のように解説されている²⁾。

一、社会科の目標

社会科の主要目標を一言でいえば、できるだけりっぱな公民的資質を發展させることであります。これをもう少し具体的にいうと、児童たちが、(一)自分たちの住んでいる世界に正しく適応できるように、(二)その世界の中で望ましい人間関係を実現していけるように、(三)自分たちの属する共同社会を進歩向上させ、文化の發展に寄与することができるように、児童たちにその住んでいる世界を理解させることであります。そして、そのような理解に達することは、結局社会的に目が開かれるということであるともいえましょう。

児童たちが社会的に目を開くためには、社会の根本的諸機能と、それらの機能が相互に関係しあって作っている社会生活全体を、人間らしい生活をいとなみたいという人間の根本的欲求、すなわち人間性に関係させて深く理解しなければなりません。なかでも、社会生活を成立させ發展させている重要な条件として、(一)人と人との間の相互依存関係、(二)人間と自然環境との間の相互依存関係、(三)個人と社会制度や施設との間の相互依存関係、を理解することが肝要であります。

しかし、りっぱな公民的資質ということとは、その目が社会的に開かれているということ以上のものを含んでいます。すなわちそのほかに、人々の幸福に対して積極的な熱意をもち、本質的な関心をもっていることが肝要です。それは政治的・社会的・経済的その他あらゆる不正に対して積極的に反ばつする心です。人間性及び民主主義を信頼する心です。人類にはいろいろな問題を賢明な協力によって解決していく能力があるのだということを確信する心です。このような信念のみが公民的資質に推進力を与えるものです。

社会的に目が開かれていることは、民主社会を建設し維持するのに欠くことのできない条件です。しかし社会的に目のあいていること、社会的な関心をもっていることは、さらに、よい共同生活をするのに不可欠なさまざまな技能や習慣や態度と結合していなければなりません。すなわちその時々事態に応じて適切に処理すること、建設的に協力すること、他人の権利を尊重すること、疑わしい意見や正しくない意見とたたかうことなど、総じて民主的な社会の有為な公民として必要な数多くの特性を身につけていなくてはなりません。

文部省(1948)小学校社会科学学習指導要領補説 第1章第2節(下線は筆者)

社会科が、「公民的資質」を育成する教科であることが明示されている。第2次世界大戦等の反省、平和で民主的な国家・社会の形成者の育成、問題解決学習による理解・能力・態度の統一的育成等については、今日の社会科教育の土台であり根幹である。教職員等には確認しておきたい初期社会科のシティズンシップ教育の概念である。知識や技能だけではなく、態度や資質・能力等

も包含した概念である。

さて、4分の3世紀を経た今日の社会科で育むシティズンシップである。文部科学省(2017a)小学校学習指導要領解説社会編には次のような記述がある。

公民としての資質・能力の基礎

社会科、地理歴史科、公民科において育成する資質・能力は、従前からの学習指導要領における教科目標の趣旨を引き継ぎつつ、改めて三つの柱に整理し直す観点から、「公民としての資質・能力」とした。公民としての資質・能力とは、選挙権を有する18歳に求められる「広い視野に立ち、グローバル化する国際社会に主体的に生きる平和で民主的な国家及び社会の有為な形成者に必要な資質・能力」であると考えられる。グローバル化が一層進むことが予測されるこれからの社会において、教育基本法、学校教育法の規定を踏まえ、国家及び社会の形成者として必要な資質・能力を育むことの大切さへの意識をもつことを期待してこのような表現とした。

(中略)

なお、これまで「小学校学習指導要領解説 社会編」等で「公民的資質」として説明してきた、「平和で民主的な国家・社会の形成者としての自覚、自他の人格を互いに尊重し合うこと、社会的義務や責任を果たそうとすること、社会生活の様々な場面で多面的に考えたり、公正に判断したりすること」などの態度や能力は、今後も公民としての資質・能力に引き継がれるものである。

文部科学省(2017a)小学校学習指導要領解説社会編 第2章第1節(下線は筆者)

現行の学習指導要領の特色である「資質・能力(コンピテンシー)の育成」の重視から、「公民にととしての資質・能力の基礎」となっている。そして、「平和で民主的な国家及び社会の有為な形成者に必要な資質・能力」は、昭和20年代の初期社会科以来、継承・進化し続けている社会科で育成するシティズンシップである。

(2) 文部科学省(2017b)(2017c)小学校学習指導要領総則等の「情報活用能力」

現行の小学校学習指導要領を読んでいても、デジタル・シティズンシップという用語を見つけることはできない。しかし、1人1台端末を見通して、学習の基盤となる資質・能力の一つとして、情報活用能力(情報モラルを含む)を総則に見ることができる。

(1) 各学校においては、児童の発達の段階を考慮し、言語能力、情報活用能力(情報モラルを含む。)、問題発見・解決能力等の学習の基盤となる資質・能力を育成していくことができるよう、各教科等の特質を生かし、教科等横断的な視点から教育課程の編成を図るものとする。

文部科学省（2017b）小学校学習指導要領
第1章 総則 第2の2の（1）（下線は筆者）

また、小学校学習指導要領解説総則編には情報活用能力は、あらゆる教科等の授業場面で育む資質・能力であると次のように明記されている。

情報活用能力をより具体的に捉えれば、学習活動において 必要に応じてコンピュータ等の情報手段を適切に用いて情報を得たり、情報を整理・比較したり、得られた情報を分かりやすく発信・伝達したり、必要に応じて保存・共有したりといったことができる力であり、さらに、このような学習活動を遂行する上で必要となる情報手段の基本的な操作の習得や、プログラミング的思考、情報モラル、情報セキュリティ、統計等に関する資質・能力等も含むものである。こうした情報活用能力は、各教科等の学びを支える基盤であり、これを確実に育んでいくためには、各教科等の特質に応じて適切な学習場面で育成を図ることが重要であるとともに、そうして育まれた情報活用能力を発揮させることにより、各教科等における主体的・対話的で深い学びへとつながっていくことが一層期待されるものである。

文部科学省（2017c）小学校学習指導要領解説
総則編 p50（下線は筆者）

教科等横断的な総合的な学習の時間で、子どもが見方・考え方を働かせ、概念に関する知識（生きて働く知識）を獲得できるようにするには、1人1台端末の利活用は必要不可欠となる。子ども自身が必要な情報の読解・収集・選択等をはじめ、それらの比較・関連づけ・意味追究等の考察を通して探究活動のよさを理解するツールとなるからである。この総則編には、資質・能力の3本柱で情報活用能力を整理した参考資料が添付されている。

参考：情報活用能力を構成する資質・能力
（知識・技能）

情報と情報技術を活用した問題の発見・解決等の方法や、情報化の進展が社会の中で果たす役割や影響、情報に関する法・制度やマナー、個人が果たす役割や責任等について、情報の科学的な理解に裏打ちされた形で理解し、情報と情報技術を適切に活用するために必要な技能を身に付けていること。

（思考力・判断力・表現力等）

様々な事象を情報とその結びつきの視点から捉え、複数の情報を結びつけて新たな意味を見出す力や、問題の発見・解決等に向けて情報技術を適切かつ効果的に活用する力を身に付けていること。

（学びに向かう力・人間性等）

情報や情報技術を適切かつ効果的に活用して情報社会

に主体的に参画し、その発展に寄与しようとする態度等を身に付けていること。

文部科学省（2017c）小学校学習指導要領解説
総則編 p51（下線は筆者）

文部科学省としては、まだ、「デジタル・シティズンシップ」という表現はない。しかし、情報社会に主体的に参画し、その発展に寄与しようとする態度としての表現がある。初期社会科以来の問題解決学習による理解・能力・態度の統一的育成が、情報活用の「資質・能力」の育成の根幹となっている。

文部科学省（2020）「学習の基盤となる資質・能力としての情報活用能力の育成－体系表例とカリキュラム・マネジメントモデルの活用」は、日々の授業づくりで活用できるパンフレットである³⁾。「情報活用能力の要素の例示」「情報活用能力育成のための想定される学習内容」「情報活用能力の体系表例」等々がわかりやすい。教科横断的な総合的な学習の時間としては、誰一人取り残さない情報活用能力の獲得や学力保障へのビジョンとなる。そして、情報活用能力を構成する資質・能力を育成するには、カリキュラム・マネジメントによる日々の授業改善が必要不可欠となることが明記されている。

4 経済産業省・内閣府等のシティズンシップ教育

（1）経済産業省（2006）「シティズンシップ教育宣言」
のアクティブな市民像

2006年、経済産業省が「シティズンシップ教育宣言」を発信した。1990年代から2000年代はじめにかけて、欧米で若者たちの社会不参加が問題になっていた。社会格差や分断、排除等々が顕在化し、大人になれない若者やパラサイトシングル等のネガティブな若者観が世界的に蔓延したという背景がある。日本でも経済不況の影響から若者のアイデンティティの迷走（フリーターやニート等）、投票率の低下等が社会問題化していた。

経済産業省（2006）シティズンシップ教育と経済社会での人々の活躍についての研究会報告書は、シティズンシップ教育の必要性を次のように説明している⁴⁾。

私たち研究会では、今後、わが国において、成熟した市民社会が形成されていくためには、市民一人ひとりが、社会の一員として、地域や社会での課題を見つけ、その解決やサービス提供に関わることによって、急速に変革する社会の中でも、自分を守ると同時に他者との適切な関係を築き、職に就いて豊かな生活を送り、個性を発揮し、自己実現を行い、さらによりよい社会づくりに参加・貢献するために必要な能力を身に付けることが不可欠だと考えます。そして、その能力は、現代社会を生きる全

ての人々が元来持ち合わせているべきものであると考えます。

一方で、こうした能力を身に付けることは、いかなる人々にとっても、個々人の努力に負うことには限界があり、家庭、地域、学校、企業、団体など、様々な場での学習機会や参画機会の保障を通じてはじめて体得されるものであると考えます。このため、市民一人ひとりがこうした必要な能力を持つようになる上で、教育の果たす役割は重要です。

私たち研究会では、これまで述べてきたような能力を市民一人ひとりが身に付けることを目標にした教育を「シティズンシップ教育」と呼び、シティズンシップ教育の具体的な内容や実施のあり方を検討することとしました。シティズンシップ教育を通じ、わが国においても、成熟した市民社会が形成されることを期待します。

なお、誤解を招かないように改めて説明を加えますと、私たち研究会の提言は、市民に奉仕活動などを義務付けたり、国家や社会にとって都合よい市民を育成しようという目的のものではありません。起点を市民一人ひとりに置いて、市民が社会の一員として参加し、自分を守り、声を上げ、豊かな生活を送り、個性を発揮し、自己実現し、よりよい社会づくりに参加・貢献できるようにすることが第一の目的であり、それが、ひいては、社会の持続的な発展や統合につながっていくという観点からの提言です。

経済産業省（2006）報告書 p9（下線は筆者）

終戦直後の初期社会科から続いている「平和で民主的な国家社会の形成者に必要な資質・能力」から約60年、社会の変化や若者たちのアイデンティティの迷走等から、「自尊尊重と社会参画」のシティズンシップ教育への進化を見ることができる。そして、シティズンシップを次のように定義している。

多様な価値観や文化で構成される社会において、個人が自己を守り、自己実現を図るとともに、よりよい社会の実現に寄与するという目的のために、社会の意思決定や運営の過程において、個人としての権利と義務を行使し、多様な関係者と積極的に（アクティブに）関わろうとする資質

経済産業省（2006）報告書 p20（下線は筆者）

この宣言から、イギリスのクリックレポートやシティズンシップ教育等の研究が進み、経済の低迷から元気な市民を育成する実践研究が各地で実施されるようになった。品川区教育委員会「市民科」や和歌山県教育委員会「市民性を育てる教育」等は、地域の特色を活かしたシティズンシップ教育の実践である。いずれも、自律・共生・社会参加等をテーマにしたシティズンシップ教育実践である。総合的な学習の時間や特別活動等で社会参画

というキーワードが取り上げられるようになってきたのもこの時期である。

（2）経済産業省（2019）「未来の教室」ビジョンの未来を創る当事者（チェンジ・メイカー）

経済産業省（2019）は「未来の教室」ビジョン第2次提言を発信している。「EdTechの力で、一人ひとりに最適な学びをSTEAMの学びで一人ひとりが未来を創る当事者（チェンジ・メイカー）に」がサブテーマである。この改革に向けた3本の柱を、「学びのSTEAM化」「学びの自立化・個別最適化」「新しい学習基盤づくり」をあげている⁵⁾。

産官学の連携・協働の経済産業省の強みを活かした、「STEAMライブラリー」がすでにWeb上に公開されている。子ども・教職員・保護者等がいつでも活用できる多種多様なデジタルコンテンツである⁶⁾。

それらの1つにデジタル・シティズンシップ育成に関わる動画がある。

【小学校低学年向け】“じぶんの”パソコンをまなびにつかうってどういうこと？

【小学校低学年向け】“じぶんの”パソコンとじょうずにつきあうには？

【小学校中～高学年向け】メディアの使い方、自分でバランスをとるには？

【小学校中～高学年向け】ネットでのやりとり、どうすれば相手にうまく伝わる？

【小学校中～高学年向け】責任ある発信ってどういうこと？

【中学・高校生向け】オンラインでの発信が未来や社会に与える影響とは？

【中学・高校生向け】情報を編集・発信するときの責任ってなんだろう？

【中学・高校生向け】みんなが納得する社会課題解決って？

【教員・保護者向け】教材解説：GIGAスクール時代のテクノロジーとメディア～デジタル・シティズンシップから考える創造活動と学びの社会化～

いずれも、デジタル・テクノロジーをポジティブに活用し、子どもたちの自律と問題解決、社会参画を促す教材である。

今度珠美・林一真（2020）は、これらのデジタルコンテンツを利活用する教職員等の役割を次のように整理している⁷⁾。

- 1 ICTの利活用を前提とすること。
- 2 学習者中心の教育方法を示すこと。
- 3 ジレンマ事例の行動や背景となる事情と、児童生徒

が検討した行動の選択肢を受容すること。

- 4 対処の方法と準備、その理由について、児童生徒が自ら考え整理できるようにすること。
- 5 児童生徒が他者の意見もふまえ、十分話し合い意思決定できるよう配慮し、授業者の考えを押しつけない。
- 6 人権と民主主義のための情報社会を構築する、善き市民となるための学びであることを意識すること。

今度珠美・林一真（2020） p131（下線は筆者）

これらは、デジタル・シティズンシップ教育に躊躇する教職員等の背中を押すナッジ（強制ではなく自発的にポジティブ行動に導ききっかけ）となるだろう。

（3）内閣府のデジタル・シティズンシップ教育

内閣府、総合科学技術・イノベーション会議（2022）は、「Society 5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ」を公表している⁸⁾。

P25の【政策1】子供の特性を重視した学びの「時間」と「空間」の多様化〈目指すイメージ③〉では、子どものデジタル・シティズンシップの育成と次期学習指導要領改訂の方向性を図で提案している。「個別最適な学び」と「協働的な学び」の循環の核に「デジタル・シティズンシップが子どもたちに備わっていることが大前提」と明記している。PBL（Project Based Learning）や課題発見・課題解決型の学びによる循環を通して、社会的な自立や国家・社会の形成者（持続可能な社会の創り手）の育成をめざしている。

P28の〈施策・方向性〉では、課題・ボトルネックとして、急速に進む子供たちを取り巻くデジタル社会において、負の側面を最小限にするための「させない、触れさせない指導の情報モラル教育」に留まっていると指摘している。また、コンテンツや教育手法も不足しているとの課題把握である。また、必要な施策・方向性として、「デジタル・シティズンシップ教育推進のためのカリキュラム等の開発」あげ、「自分たちの意思で自律的にデジタル社会と関わっていくためのデジタル・シティズンシップ教育を充実させるため、カリキュラムの基準の提示や教職員研修の在り方等、教育委員会や学校への支援を実施する。」との課題解決への方向性が示されている。

次期学習指導要領の改訂を見通し、コロナ禍で急遽実現したGIGAスクールからデジタル・シティズンシップ教育に注目し、始動している教育委員会がある。

枚方市教育委員会（2022）は、「枚方版 ICT教育モデル－ICTの活用による新しい学校教育の確立 令和4年3月改訂」を教職員向け指導資料としてWeb情報に

公開している⁹⁾。

デジタル・シティズンシップ教育を「オンライン及びICTの活用を前提とし、その環境で安全かつ責任を持って行動するための理由と方法を主体的に学び、仕組みを理解するだけでなく情報技術に関連する人的、文化的、社会的諸問題を理解し、法的・倫理的にふるまうための能力とスキルを育成する教育」と定義している。

そして、具体的な学びの進め方を次のように公開している。

ICT機器の正しい使い方については…

- ・児童・生徒の試行錯誤、議論に任せる。
- ・教員は一人ひとりの進捗状況を巡回し把握する。
- ・児童・生徒の気づきを大切にする。
- ・学習者が意見表明、説明することを呼びかける。
- ・児童・生徒の本音を引き出す、本音に共感する。
- ・個別・多様な捉え方があることを理解する。

枚方市教育委員会（2022）（下線は筆者）

子どもたちの自律的な問題解決学習をベースにしたデジタル・シティズンシップの指導試案である。そして、Hirakata授業スタンダードにICT活用の要点を明示し、日々の授業改善をめざす教職員研修を深化させようとしている。

5 人権教育を基盤とした市民性教育

関西圏を中心にした大学の人権教育の担当教員らが、人権教育を基盤にした市民性教育を発信し続けている。池田寛（2005）の市民（citizen）をつくるがベースになっている¹⁰⁾。「日本は民主主義社会といえるのか。私が、市民性教育（citizenship education）を提唱する理由は何か。」「デューイが指摘するように、現実の社会には分裂や障壁や対立や反目が満ちあふれている。それをのりこえて、他者の経験と自己の経験を共有できるまでに交流を深め、つながりや信頼を築いていくしか方法はないのだろう。」「デューイによれば、その二分化・分解・隔離・へだたりの障壁をつきくずす営みこそが民主主義的实践ということになる。」の記述から推察できるようにデューイの民主主義教育や初期社会科のシティズンシップ教育が基盤になっている。社会的な障壁をつきくずし、人権尊重のよりよい社会に変革する過程に参画する人間を育てることが市民性教育ということになる。

森実（2013）は、教員や学生たちになかなか理解されないシティズンシップの概念について次のように解説している¹¹⁾。

二十一世紀になって、ヨーロッパなどではシティズン

シップ教育が広く展開されるようになりました。シティズンシップとは、まず「市民としての権利」のことです。英語の「チャンピオンシップ」は「選手権」と訳されます。この意味では、シティズンシップ教育とは、「市民としての権利」を学ぶ教育ということになり、人権教育とかなり重なります。シティズンシップのもう一つの意味は、「市民としての行動力」という意味です。「スポーツマンシップ」といえば、「スポーツマンとしてのすがすがしい行動力」になります。だからシティズンシップ教育とは、自分やほかの人の持つ権利を自覚し、積極的に社会参加する市民を育てようとする教育のことです。より行動力に焦点を合わせた人権教育だといえるでしょう。

森実 (2013) pp46-47 (下線は筆者)

これらの、自他の人権尊重・社会参加・行動力等の人権教育を基盤とした市民性教育の実践研究は大阪府内の小中学校、高校で着実に展開されている。若槻健 (2019) は、松原市内の小中学校・高校で実践研究について参与観察等を通して人権教育を通じた市民性教育の特徴を5点に整理している¹²⁾。

- ① 自己、他者、ものごとへの基本的な信頼
 - ② 仲間の「しんどさ」を知る
 - ③ 仲間や地域の大人たちから学ぶ
 - ④ 行動を起こす
 - ⑤ 社会の多様性の尊重—小さなものに耳を傾け、応答する
- 若槻健 (2019) pp285-291 (下線は筆者)

これらの人権教育を基盤とした市民性教育は、コロナ禍や Society 5.0 時代の到来の中で、予測困難な時代を生き合うための社会参画力を育む教育であると考えられることができる。互いの違いを乗り越え、自他の人権尊重を重視し、柔軟に対応していく社会参画力が求められている。人権感覚を磨き合い、実践行動していくシティズンシップを育成する市民性教育である。

教職員等が人権教育を基盤とする市民性教育から学ぶべきことは、自他の人権の尊重、多様性の尊重と社会参画力の育成である。総合的な学習の時間の学力保障というべくものであろう。

これらの人権教育を基盤とした市民性教育の考え方は、デジタルジレンマに直面した子どもへの、まなざしやケアと学力保障としてのエンパワメントに役立つと考えられる。ジレンマについて自問自答や試行錯誤を繰り返していく過程で、自他・多様性尊重の人権感覚や自律的な問題解決力等を獲得していく。他者理解とエンパワメントは、デジタル・シティズンシップの責任ある行動につながるであろう。

Ⅲ 実践事例「区の花・綿から STEAM 学習」で獲得する総合的な学習の時間の授業者として必要なスキルとマインド

前章のデジタル・シティズンシップに関わる諸言説の概観は、教育実習を前にして不安を抱えている学生への強いメッセージとなる。教職員等自らがシティズンシップ教育の本質である人権と民主主義のための善き社会を創る当事者の育成について深く理解することになるからである。子どもの言動を傾聴・尊重・修整しながら共存の人間として育ちあう専門性としてデジタル・シティズンシップを獲得していったほしいものである。

そのためには、教職員等はデジタルとリアルの二項対立の陥穽に留意することである。そして、次期学習指導要領の改訂のキーワードになるであろう「ウェルビーイング」な社会を創る当事者に必要なデジタル・シティズンシップの育成に邁進してもらいたい。

このような思いから本章では、総合的な学習の時間の授業者として必要なスキルとマインドの獲得について検討し、実践演習モデル「区の花・綿で STEAM 学習」を提案する。

1 教材開発に必要なフィールドマイニングと発揮すべきデジタル・シティズンシップ

教科横断的な総合的な学習の時間の教材開発の第一歩はフィールドマイニングである。松村真宏 (2012) はフィールドマイニングについて、次のように定義している¹³⁾。

普段から目にしているモノや耳にしているオトでも、日常の生活にとけ込んでいると意識することはほとんどない。しかし、そのようなモノやオトに意識が向くようになさっかけがあれば、固定的な見方しかできなかった対象への新たな見方に気づき、それがフィールドの魅力となる。いったんフィールドの魅力に気づけば、その場所が特別な意味を持つようになり、親しみや愛着が芽生えてくる。そのような背景から、筆者は日常の生活の中に遍在する魅力に気づかせる仕掛けによって日々の生活の質を豊かにする試みとしてフィールドマイニングを提唱しさまざまな取り組みを進めている。

フィールドマイニングは「人とモノと環境との関係を再構築するための方法論」とであると定義しており具体的には「ちょっとした仕掛け」によって人の意識や行動を変化させ、それによってフィールドの魅力に気づかせるアプローチをとっている。

松村真宏 (2012) p47 (下線は筆者)

総合的な学習の時間の指導法を学ぶ教職員等には、ゼ

ひフィールドマイニングを楽しんでもらいたい。学級担任をすることになったら、その学年の全教科等の年間指導計画や学習内容等をイメージして、校区周辺を散歩してもらいたい。「ちょっとした仕掛け」に出会うことができるはずである。

本章で取り上げる実践事例「区の花・綿」は、喜連北小学校勤務時の校区に散歩や地域コミュニティへの参画等で得た情報から、人・もの・ことをつないだ地域探究学習の試行である。

まず、校区内を歩いてみた。学校の近くの通学路に石碑（大和川付け替え以降の水不足で五十間樋を造ったことを伝えている）があること、入口の名前がついた地藏尊が多いこと、旧家が多いこと、中高野街道があること、古くからの街並みが残されていること等を実感することができた。また、校区内に地域史研究会「喜連村史の会」があり、大阪歴史博物館で特別展示をするという情報も得ることができた。

平野区役所に会議に行ったときのことである。壁面のレリーフやマスコットキャラクターが綿の花からデザインされていることを知った。区役所の窓口にあるコミュニティ誌やパンフレット、地図等で多様な情報を得ることができた。

大阪市の南東部の平野区や東住吉区、隣接の八尾市や柏原市等は、宝永元年（1704 年）の大和川のつけかえによって水不足となり、米作りが困難になった。江戸時代中期までは度重なる洪水、天井川の反乱で水害に苦勞した地域であった。川違え工事によって水害は減ったらしいが残されたのは砂地と水不足であった。

これらの状況で砂地に強い綿に着目し、商品作物となる綿づくりが始まった。江戸時代後期には平野郷は河内木綿の集散地となり、たいへん栄えたようである。その後、明治・大正期に紡績工場ができ、東洋のマンチェスターと呼ばれた大阪市の産業の発展の原動力になったようである。

このような平野区の歴史を踏まえて、今日では区の花を綿としている。区役所や地域コミュニティが一丸となって、綿の栽培や昔の道具である綿繰り機・糸車の実演等で区内小学校にゲストティーチャーを派遣してくれている。

これだけのフィールドマイニングで教材開発は可能であるが、次は教職員等自身のデジタル・シティズンシップの発揮である。フィールドマイニングで得た情報を補足する Web 情報がある。教材として活用できる昔の写真やデジタルコンテンツがたくさんある。

フィールドマイニングで得たキーワードを Web 検索することで、多種多様な資料等に出会えることがで

きる。フィールドマイニングには時間が必要であるが、Web 情報からのネットマイニングは短時間で多様な情報に出会えることができる。Web 情報のおもしろさにのめり込まないように、大学や公立の博物館、歴史資料館等から配信されている論文や動画等に限定してアクセスし、安全性と信頼性を担保することにした。

筆者が得た区の花・綿に関する情報は次のとおりである。

- ・古地図や航空写真については大阪教育大学地理学教室山田地理研究室教材用地図「市町村別地形図空中写真のページ」を参考にした¹⁴⁾。
- ・江戸中後期の地域の商品作物である綿づくのや流通、年貢のことについては、今井美紀（1974）¹⁵⁾や豆谷浩之（2017）¹⁶⁾を参照した。
- ・綿繰り機や糸車の使い方については池田市立歴史民俗資料館、安中新田会所跡旧植田家のホームページから動画資料を得た¹⁷⁾。

これらの Web 情報から得た資料は、子ども自身が自分のタブレットで調べることができるわかりやすい動画もある。子どもと共にデジタル・シティズンシップを獲得していく学び続ける教職員等であり続けたい。

2 カリキュラム・マネジメントから STEAM 教育へ

総合的な学習の時間の実践をする教職員等に必要なスキルやマインドとしてカリキュラム・マネジメントがある。

小学校学習指導要領総則には、次の記述がある。

- 4 各学校においては、児童や学校、地域の実態を適切に把握し、教育の目的や目標の実現に必要な教育の内容等を教科等横断的な視点で組み立てていくこと、教育課程の実施状況を評価してその改善を図っていくこと、教育課程の実施に必要な人的又は物的な体制を確保するとともにその改善を図っていくことなどを通して、教育課程に基づき組織的かつ計画的に各学校の教育活動の質の向上を図っていくこと（以下「カリキュラム・マネジメント」という。）に努めるものとする。

文部科学省（2017c）小学校学習指導要領
第1章総則 第1の4（下線は筆者）

つまり、教科横断的な総合的な学習の時間の単元づくりには、子どもたちが必要としている資質・能力を見通して、カリキュラム・マネジメントしていく教職員等の実践スキルが必要不可欠ということになる。

フィールドマイニングで見つけてきた地域の強みを視覚化するために、田村知子（2018）のカリキュラム・マ

ネジメントモデルを活用した。田村（2018）はカリキュラム・マネジメントを次のように定義している¹⁸⁾。

各学校が教育目標を実現化するために、学校内外の諸条件・諸資源を開発・活用しながら、評価を核としたマネジメントサイクルによって、カリキュラム開発と実践を組織的に動態化させる、戦略的かつ課題解決的な組織的営為である。学習者の教育的成長を目的とし、実態分析や目標設定を行い、組織として適切かつ効果的なカリキュラム開発と授業実践とを効果的・効率的かつ適切に推進するための理論と方法である。

田村知子（2018） pp130-131（下線は筆者）

子どもの学びはもちろん、教職員等の実践スキルをより戦略的にするために、次の図1のようなカリキュラム・マネジメントモデルを作成してみた。

このカリキュラム・マネジメントモデルを演習として取り上げた。学生たちに学校と地域の強みを記入できるようにした。

そして、

・子どもの問題発見・解決学習をPDCAでとらえること

・子どもが探究活動をPDCAでとらえ、省察力や改善力を自律的に獲得していくこと

2020年度 喜連北小学校のカリキュラム・マネジメントモデル

学 校 教 育 目 標 自ら学ぶ子・思いやりのある子・きたえる子
経営戦略 自校・地域の「強み」を活かして、コロナ禍中の子どもの学力獲得を保障する。

反映↓↑成果

子どもの学びのマネジメント

子どもの学びのカリキュラム・マネジメント
(予測不能な時代を生きる子どもに必要な自らのカリマネ力)

P「あれっ?」「どうなっているの?」「どうすればしらべることができるかな?」…

D「見つけたよ」「比べてみたよ」「工夫したよ」…

C「なるほど!」「たとえてみると〇〇みたいだね!」「〇〇のわけを説明できるよ!」…

A「できた!!」「わかった!!」「もっと〇〇したい!!」…

教職員のケアとエンパワメントの指導・支援
(傾聴・承認・修整のカリマネ指導力)

P 出会いと対話で、子どもと教材等を「つなぐ」。

D 個別最適な学びとして、リアルな体験やデジタルを活用している子どもの探究活動を「傾聴・承認・修整」する。

C 協働的な学びで、互いの学びを「紡ぐ」。

A 振り返りで納得解を共有し合い、達成感や自己有用感等の探究活動の学びのよさを実感できるようにする。

相互関係⇕ ↓ **リーダーシップ** ↑ ⇕ 相互関係

校内（自校のええとこ）

組織構造

- PCが得意な教員がいる。
- 児童数369人の中規模校・学力向上に課題に向き合う姿勢
- 困難を抱える児童・家庭を受けとめる教職員集団

組織文化

- コロナ禍の授業改善等への意欲
- 校内の強み（自然園・学習園・池泉庭・PC環境等）を活かした実践
- GIGAスクール・1人1台端末活用への期待が大きい。

連携・協働↓ ↑ 規定・支援

校外（地域等のええとこ）

家庭・地域等

- 地域教材開発の可能性は大である。
 - ・通学路には石碑や環濠集落の遺構等の史跡が多い。
 - ・大阪歴史博物館の特別展を開催する「喜連村史の会」の活動
 - ・旧家や寺院等に古文書や史料、道具等が残されている。
 - ・区の花が綿から河内木綿史や大阪経済史を探究できる。

教育課程・行政

- 市教委・センターの支援
- 校長経営支援予算等のフル活用
- 地域とともにある学校づくり

図1 カリキュラム・マネジメントモデル（筆者作成）

- ・子どもの探究活動を支える教職員等の指導を傾聴・承認・修整でとらえること
- ・自校の組織構造や組織文化をポジティブに「自校のええところ」ととらえること
- ・校外の諸資源をポジティブに「地域のええところ」ととらえること
- ・これらの強みを視覚化し学校全体で共有し、他学年等にも協力を求めること

等のポイントを獲得できるようにした。

演習として、母校である自分の小学校、インターンシップや教育実習に行く小学校を想定し、「自校のええところ」や「地域のええところ」を見つけて視覚化しレポートで提案できるようにした。

学生のレポートには、「校名が難読地名であるが、6年生の社会科歴史学習で出てくる菅原道真と関係していることを初めて知った。」や「自分の地域にある史跡公園が6年生の社会科教科書に出てくる行基が造った土塔と関係があることを調べることができた。」等々、Webで調べたり、実際に歩いたりして、フィールドマイニングやカリキュラム・マネジメントのおもしろさに出会う学生が増えてきた。

先述の経済産業省のSTEAM ライブラリー「未来の教室」に、さらなるヒントを見出すことができる。

1. “STEAM” とは
STEAM は、Science (科学)、Technology (技術)、Engineering (工学)、Arts (人文社会・芸術・デザイン)、Mathematics (数学) の頭文字を取った言葉です。AI と

第四次産業革命の世紀に価値を生み出す力を養うために、学びを「より学際的で、創造的社会的な学び」へとシフトさせていく考え方といえます。「未来の教室」では、「学びのSTEAM化」として、子ども達のワクワクを起点に「知る」と「創る」の循環的な学びを実現することを目指しています。

経済産業省 STEAM ライブラリー「未来の教室」
教員の皆様はこちら（下線は筆者）

教科横断的な総合的な学習の時間の演習モデルとして、平野区の花・綿の実践事例を STEAM で整理してみた。ただし、E については綿の集散地・河内木綿から平野紡績工場への経済史を扱うことから Economics とした。次の表 1 は、コロナ禍の 2020 年度の喜連北小学校のホームページから平野区の花・綿について発信してきた記事内容（写真略）である。4 月当初はコロナ禍で学校休業であったが 5 年生の総合的な学習の時間に必要な情報をホームページで配信し続けてきた。カリキュラム・マネジメントモデルと合わせて検討していると、STEAM 教育の可能性が開けてくる。

次の表 1 は、単元デザインにつながる情報をコロナ禍のホームページから整理したものである。総合的な学習の時間の単元デザインは長期間を見通すことから教職員等にとっては何かとストレスになるようである。そこで、一つの試みとして演習資料として表 1 を提示した。

総合的な学習の時間の授業づくりに意欲的な学生たちは、喜連北小学校の 2020 年度のホームページにアクセスしていた。写真と合わせて教材研究の手順や子どもたちの探究活動の実際をとらえることができたようであ

表 1 ホームページの省察による単元デザインの見通し

配信日時	記事内容（写真略）
2020-05-14 13:07 up!	昨日、区役所から「綿の花の種」をもらってきました。4 年生の社会科「大和川のつけかえと河内木綿」の学習に使えるかと思います。今から種を水につけ、今週中に苗づくりにとりかかります。
2020-05-15 15:53 up!	昨日から水につけておいた「綿の花の種」です。本日、苗づくりのためにポットに種まきをしました。江戸時代からの慣習では、八十八夜に種まきをするのがベストだったようです。少し遅いのですが、来週ぐらいに芽が出てきてくれたらいいですね。
2020-05-18 16:51 up!	先週に水につけておいた「綿の種」から何か出てきています。高学年の理科の発芽の学習にも使えるかと思います。低学年の子どもたちは「もやしみたい?」と言っています。平野区の花「綿の花」の成長を楽しみにしながら発信していきます。喜連北小学校らしい総合的な学習の時間のカリキュラム・デザインをはじめています。
2020-05-25 10:07 up!	土日明けの学習園です。わたの種の発芽率は、ほぼ 100 パーセントです。苗にしてから畑に植えます。
2020-05-27 10:05 up!	三差路のところでおもしろいものを発見しました。古い石碑です。「灌漑」「大和川」の文字をみることができます。4 年生の社会科で「大和川のつけかえ」を学習しますが、江戸時代の喜連村と関連があるようです。「平野・喜連・五十間樋」で検索すると詳しく調べることができますよ。
2020-06-12 15:08 up!	梅雨に入ってから、区役所からいただいた「平野の綿」がぐんぐん大きく育っています。
2020-07-03 11:11 up!	5 月に種まきをした「平野区の花・綿」です。50 センチメートルまで成長してきました。週末は雨になりそうですが、植物にとっては成長のチャンスです。来週にはどれぐらい育っているか楽しみです。
2020-07-15 13:25 up!	区の花「綿」を育てています。今朝、第 1 花を見つけました。地面の近くの下の方に咲いています。

配信日時	記事内容（写真略）
2020-07-29 10:31 up!	平野区の花「綿の花」が咲いてきました。「つぼみ」「開花」「受粉」の時期でしょうか。花の中にア리가きています。たった1日だけの開花ですぐにしぼんでしまいます。しばむと赤色が増してきます。ほんとうに不思議な花ですね。
2020-08-21 09:45 up!	今朝、学習園に行ったら、白いものを見つけました。ふかふかのコットンボールです。平野区の花「綿の花」が実になり、実がはじけて「綿」ができました。
2020-08-25 11:10 up!	毎日7、8個の綿の実がはじけて、白い綿ができています。綿の中を調べてみると種ができています。1つの実から21個の種が出てきました。これからは、綿が糸になり布になっていく過程を調べて、江戸時代の大和川のつけかえ以降の河内木綿や平野の発展について「喜連北チャレンジ楽習」を展開していく予定です。
2020-09-24 12:00 up!	区役所のみなさんに機械をかしてもらいました。綿から種をはずす作業です。綿から糸を作る工程も教えてもらいました。糸車で綿から糸にしてもらい、できたての糸とふかふかの綿でプレスレットの作り方を教えてもらいました。ありがとうございました。
2020-10-07 13:09 up!	平野区役所から借りていた綿繰り機で種と綿を分けました。種は来年の種まきに使います。綿でクッションづくりをするそうです。5月から始めた「平野の綿プロジェクト」です。素晴らしい「総合的な学習の時間（地域理解）」になりました。ありがとうございました。
2020-12-14 16:54 up!	今週は寒くなるようです。期末懇談会が始まっています。夕方遅くまでご苦勞様です。玄関掲示の前をご覧ください。1年生の作品の「サンタさん」です。管理作業員さんのご支援のもと、学校の桜や綿で作りました。寒い夕方に、何かホッとできる作品です。
2020-12-24 09:04 up!	4、5年生の有志が、平野の綿をつかってクリスマスグッズを作りました。ふかふかの綿がサンタさんのひげやクッションに変身しました。

（筆者作成）

表2 平野の綿でSTEAM教育

STEAMの視点	子どもの探究活動（評価規準）
Science（科学） 	<ul style="list-style-type: none"> ○理科と関連づけて、綿の栽培・記録活動を通して種・発芽・成長・結実の植物の学習を進展させている。 ○学習園で同時に栽培しているオクラと比較し類似点等を発見している。 ○栽培活動を通して、学習園の土でも大量の綿ができることを実感している。
Technology（技術） 	<ul style="list-style-type: none"> ○学習園で収穫した綿と種を分ける昔の道具を探している。 ○綿繰り機を使い、昔の道具の技術を実感している。 ○木製のローラーを互いに逆回転させて綿と種を分ける作業を体感している。 ○ギア部分の彫刻ともいえる切込みに着目して木製のローラーを互いに逆回転させる昔の技術のすばらしさを体感している。
Economics（経済） 	<ul style="list-style-type: none"> ○通学路にある石碑から、江戸時代の地域住民は大和川の付け替え以降、米作りができなくなったピンチを乗り越え、河内木綿の原料となる綿を商品作物として生産したことを探究している。 ○平野の綿が明治・大正期の大阪経済の発展の原動力になったことを絵図や史料で調べて説明している。
Arts（文芸・作品製作） 	<ul style="list-style-type: none"> ○綿から糸を作る糸車の体験から、小2国語「たぬきの糸車」の昔話の意味を想起している。 ○ゲストティーチャーの区役所や地域の人々から教えてもらった綿繰りと糸づくりで、綿と糸のプレスレットを作っている。 ○自分たちが栽培した綿で家庭科の小物づくりでミニクッションを作っている。
Mathematics（数学） 	<ul style="list-style-type: none"> ○糸車の大輪をゆっくり回すことで、糸にするとところの軸が高速回転することを不思議に感じている。 ○円周やギア比の学びに気付いている。

（筆者作成）

る。

そして、STEAM 教育への可能性を整理したのが次の表2である。教科横断的な学びで探究活動をしている子どもの姿を想定し、評価規準の作成について見通しをもたせることができた。

3 単元デザインの実践演習

教材開発、カリキュラム・マネジメントモデルの作成、長期単元への見通しをもてたところで、単元デザイン演習である。以下、学習指導案の形式で学生たちと共につくりあげてきた単元デザインを例示していく。

表3 実践モデル「区の花・綿」の評価規準例

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>① 知識 地域の歴史には、独自の特徴があることを理解するとともに、その歴史を後世に残していこうと活動が続けている人や組織の存在、思いに気付いている。</p> <p>② 技能 区の花を校内の学習園で栽培したり、校区周辺の石碑、街道、環濠集落等の史跡等と関連づけてフィールドワークしたり、必要に応じてネット検索をしたりしている。</p> <p>③ 探究的な学習のよさの理解 自分たちが調べていることと地域史研究グループの人々の活動とを関連づけることで、自分の地域の歴史から人間の知恵やたくましさ等の理解につながる探究活動がよさに気付いている。</p>	<p>① 課題の設定 「わたしたちの区の花はどうして綿なんだろう?」という問いから、理科や社会科の学習を活かして栽培活動やフィールドワーク、ネット検索等の探究計画を立てている。</p> <p>② 情報の収集 綿を栽培したり、「綿繰り機」「糸車」「河内木綿」等をキーワードにネット検索をしたりして、必要な情報を選びながら収集している。</p> <p>③ 整理・分析 地域史を研究している人々と出会い、事象を比較したり関連付けたりして、理由や根拠を明らかにしていく探究活動の意味やよさを考えている。</p> <p>④ まとめ・表現 地域史研究グループの「歴史の散歩道の協力」「博物館での特別展示」等の活動や研究成果に学び、自分の探究活動を分かりやすくまとめる。</p>	<p>① 自己理解・他者理解 自分たちが住んでいる地域の歴史を探究すること、身近な人・もの・こととの関係を明らかにすること等、自分自身で設定した探究課題の価値を実感している。</p> <p>② 主体性・協働性 自分と異なる他者の意見や考えを生かしながら、協働的に探究活動に取り組んでいる。</p> <p>③ 将来展望・社会参画 自分と地域の人々等とのつながりに気付き、地域の活動に参加するとともに、地域のためにできることを考え行動しようとしている。</p>

(筆者作成)

表4 実践モデル「区の花・綿」の指導と評価の計画例

小単元名(時数)	探究活動(教科横断的なSTEAM学習)	知	思	態	評価方法
どうして平野区の花は綿なんだろう? (2時間)	<ul style="list-style-type: none"> ・「平野区の花がどうした綿なのか」という疑問から探究活動への意欲を高めていく。 ・3年社会科「平野区役所」、4年社会科「大和川のつけかえ」の学習を想起し、問題解決への見通しをもつ。 	①	①	①	<p>発言内容</p> <p>課題シート</p>
区の花・綿を栽培しよう (20時間)	<ul style="list-style-type: none"> ・区役所からいただいた種から綿を育てていく見通しをもつ。 ・5年理科「植物の発芽・成長・結実」の学習と関連付けて、学習園で栽培する。 ・区役所や地域の人々、ネット検索から綿の情報を収集する。 ・1人1台タブレットに綿の成長の記録を積み重ねていく。 ・自分が見つけた綿の成長過程の変化について共有し、協働的な学びを進めていく。 	② ③	② ③	②	<p>参与観察 ・傾聴 ・承認 ・修整</p> <p>調査シート</p>
区の花・綿から地域の歴史を探究しよう (20時間)	<ul style="list-style-type: none"> ・校区にある石碑から大和川のつけかえから綿作りが盛んになったことを探究する。 ・区役所や地域の人々から綿繰り機や糸車の昔の道具について教えてもらう。 ・大阪府内各市の歴史資料館から綿についての情報をネット検索し、わかりやすい動画等を見つけて共有する。 	② ③	② ③	② ③	<p>参与観察 ・傾聴 ・承認 ・修整</p> <p>調査シート</p>
平野の綿を広めよう (8時間)	<ul style="list-style-type: none"> ・江戸時代後期から平野は綿の集散地として栄えたことや、河内木綿から東洋のマンチェスターと呼ばれるほど大阪経済が発展したこと等をまとめている。 ・自分たちで育てた大量の綿の活用についてアイデアを出し合い、他学年や地域等に発信している。 	③	④	③	<p>発言内容</p> <p>提案シート</p>

(筆者作成)

(1) 単元の目標

地域の歴史について調べたり、その継承に向けた活動に協働して取り組んだりすることを通して、地域史の背景にある人間の知恵やたくましさについて考えるとともに、地域史を守り続ける人々や組織の意図や願いを理解し、コミュニティのつながりを意識しながら行動したり生活したりできるようにする。

(2) 単元の評価規準（探究活動に取り組んでいる子どもの姿を想定）

指導と評価の一体化を日常化するために評価規準の設定を次のように表3を作成した。

評価規準というと、学生たちは「よくできる・できる・がんばろう」等とランキング評価をイメージしてしまう。そこで、子どもたちの探究活動を傾聴・承認・修整する指導と評価の一体化のための評価規準の例を示し子どもの学びの姿を想定できるようにした。

(3) 指導と評価の計画（50時間）

総合的な学習の時間の評価でペーパーテストは通用しない。子どもの探究活動を参与観察で見取り、つぶやきを傾聴することである。そして、探究活動のよさを承認したり、時には尊敬したりすることが評価である。また、困難を抱えている子どもには修整を促しエンパワメントできるようにする評価である。このような評価には長時間に及ぶ指導と評価の計画が必要である。それぞれの小単元で子どもを見取り、理解する視点と方法を計画できるようにした。

IV 成果と課題

GIGA スクールの実現、1人1台端末「PCの文房具化」、総合的な学習の時間の教育DXで不安を抱えている教職員等のストレスが少しでも軽減できるように、デジタル・シティズンシップ育成の諸言説を中心に概観してきた。シティズンシップ教育については、文部科学省等の「平和で民主的な国家・社会の形成者の基礎を育成する社会科教育」「18歳成人を見通した主権者教育」から、知識・技能にとどまらない理解・能力・態度の統合的育成、つまり「資質・能力」の育成であることを明らかにした。また、経済産業省等の動向から「社会参画力の育成」「未来を創る当事者（チェンジ・メイカー）の育成」をめざす教育であることを明らかにした。

本論文では、教職員等に理解してもらいたいシティズンシップ教育を、「2030年代を見通した人権と民主主義のためのウェルビーイングな社会を創る市民となること

をめざす教育」としておきたい。また、デジタル・シティズンシップ教育については、「デジタル技術の利用を通して社会に積極的に関与し参加する能力を育成する教育」と仮定義しておきたい。

よく考えてみると我々は24時間、デジタル社会に生きていることになる。デジタル・シティズンシップは子どもたちに育成すると共に大人たちも日々発揮し続ける資質・能力と言うことになる。教職員等には、総合的な学習の時間の教材開発や単元デザインでデジタル・シティズンシップを発揮してもらいたい。実践事例から演習モデルの試案を提案してきた。教科横断的な総合的な学習の時間の授業については、「自校の特色ある探究課題がなかなか見つからない」「50時間以上になる大単元のデザインが難しい」等の声が多い。確かにフィールドマイニングやカリキュラム・マネジメントと言われても時間がないのが現状であろう。そこでデジタル・シティズンシップの発揮である。ゼロからのスタートではなく実践モデルという形でイチからのスタートを試みた。

総合的な学習の時間に関心のある学生たちは始動している。町名や学校名から地名の由来や史跡等に関心を持ち、教科等との関連に着目している学生たちである。また、小学校・高校連携によるSTEAM教育の卒論研究を始めている学生もいる。

今後の課題としては、情報発信の実践モデルである。本論文では情報収集による教材開発や単元デザインが中心になっていた。子どもたちに責任ある行動、自作情報の発信等の教育実践をするには、教職員等自身のデジタル・シティズンシップの発揮が不可欠である。大学周辺の人・もの・ことについて調べ、責任ある情報発信で学んでいく実践モデルの研究を深めていきたい。

注

- 1) 文部科学省（2022）教職課程コアカリキュラム（令和3年8月4日 教員養成部会決定）p11とp19より引用。教職員等が省察し、自覚すべき到達目標である。
- 2) 文部省（1948）小学校社会科学習指導要領補説 国立教育政策研究所 教育研究情報データベースより引用。
- 3) 文部科学省（2020）学習の基盤となる資質・能力としての情報活用能力の育成－体系表例とカリキュラム・マネジメントモデルの活用と誰一人取り残さない情報活用能力の育成から授業づくりで常備しておきたいパンフレットである。
- 4) 経済産業省（2006）シティズンシップ教育と経済社会での人々の活躍についての研究会報告書からシティズンシップ教育の必要性和目標についてはp9、シティズンシップの定義についてはp20より引用。
- 5) 経済産業省（2019）「未来の教室」ビジョン－経済産業省「未来の教室」とEdTech研究会 第2次提言－p2より引

- 用。
- 6) 経済産業省 (2020) STEAM ライブラリー・未来の教室ではデジタル・シティズンシップ教育に関する動画を配信している。
 - 7) 今度珠美・林一真 (2020) p131 より引用。
 - 8) 内閣府、総合科学技術・イノベーション会議 (2022) Society 5.0 の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ p25 と p28 を参照。
 - 9) 枚方市教育委員会 (2022)「枚方版 ICT 教育モデル－ICT の活用による新しい学校教育の確立 令和 4 年 3 月改訂」は、教職員向けに指導資料を Web で公開している。
 - 10) 池田寛 (2005) 人権教育の未来 解放出版社 pp141-142 より引用。
 - 11) 森実 (2013) 知っていますか？ 人権教育一問一答 第 2 版 解放出版社 pp46-47 より引用。
 - 12) 若槻健 (2019) 学校教育を通じて社会を変える－人権文化を広げる市民性教育－ 志水宏吉・島善信編 未来を創る人権教育－大阪・松原発、学校と地域をつなぐ実践－ 明石書店 pp285-291 より引用し、その特徴を整理したものである。
 - 13) 松村真宏 (2012) 見方を学ぶフィールドマイニングゲーム KEIO SFC JOURNAL Vol.12 No.2 p47 より引用。
 - 14) 古地図や航空写真については大阪教育大学地理学教室 山田地理研究室のホームページ 教材用地図「市町村別地形図空中写真のページ」を参考にした。子どもたちの 1 人 1 台端末で学習ツールとして活用できる。
http://www.osaka-kyoiku.ac.jp/~syamada/map_syamada/CityMap25k_syamada_map.html (アクセス 2022.11.4)
 - 15) 今井美紀 (1974) は、史料から校区周辺の天明年間の綿作について数値化している。
 - 16) 豆谷浩之 (2017) は、喜連村史の会の史料講読の指導支援を通して、当時の校区周辺地域の年貢の大半が綿であったことを明らかにしている。
 - 17) 安中新田会所跡旧植田家は和川付替えによって開発された安中新田会所屋敷、八尾市指定文化財である。ホームページには動画【昔のくらし・昔の道具】綿くりと糸つむぎ編が公開されている。
<http://kyu-uedakejutaku.jp/> (2022.11.3 アクセス)
また、綿繰り機や糸車の使い方については、池田市立歴史民俗資料館の動画【たぬきの糸車】「たぬきもハマった！？糸つむぎの仕方をしようかいます」がある。
<https://youtu.be/RSDGv2Rzcak> (アクセス 2022.11.3)
いずれも、子どもたちの 1 人 1 台端末で視聴できるものである。
 - 18) 田村知子 (2018) pp130-131 より引用。カリキュラム・マネジメントの定義やモデルによる視覚化・共有化は、自校の強みを活かし戦力的に授業化していくことができる。多忙感が蔓延している学校現場を肯定的な行動に導いてくれるナッジである。
- 文献**
- 枚方市教育委員会 (2022)「枚方版 ICT 教育モデル－ICT の活用による新しい学校教育の確立 令和 4 年 3 月改訂」
[https://www.city.hirakata.osaka.jp/cmsfiles/contents/0000034/34480/hirakataICTkyouikuModel\(202203kaitei\).pdf](https://www.city.hirakata.osaka.jp/cmsfiles/contents/0000034/34480/hirakataICTkyouikuModel(202203kaitei).pdf) (アクセス 2022.10.31)
- 池田寛 (2005) 人権教育の未来 解放出版社 pp1-147
- 今度珠美・林一真 (2020) デジタル・シティズンシップ教育の実践 坂本旬・芳賀高洋・豊福晋平・今度珠美・林一真著「デジタル・シティズンシップ－コンピュータ 1 人 1 台時代の善き使い手をめざす学び－」 大月書店 pp123-153
- 今井美紀 (1974) 天明年間摂津綿作地帯の村況－現大阪市南部二三ヶ村の村明細帳をもとにして－ 大阪大学文学部『待兼山論叢』史学篇 8, pp1-12
- 経済産業省 (2006) シティズンシップ教育と経済社会での人々の活躍についての研究会報告書 pp1-92
- 経済産業省 (2019)「未来の教室」ビジョン－経済産業省「未来の教室」と EdTech 研究会 第 2 次提言－ pp1-25
https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/mirai_kyoshitsu/pdf/20190625_report.pdf (アクセス 2022.11.4)
- 経済産業省 (2020) STEAM ライブラリー・未来の教室
<https://www.steam-library.go.jp/> (アクセス 2022.11.1)
- 豆谷浩之 (2017) 天明 7 年における大坂周辺村落の年貢徴収の実態について－摂津国住吉郡中喜連村の実例から－ 大阪歴史博物館 研究紀要, 15, pp67-80
- 松村真宏 (2012) 見方を学ぶフィールドマイニングゲーム KEIO SFC JOURNAL 12(2), pp47-59
- 文部省 (1948) 小学校社会科学学習指導要領補説 国立教育政策研究所 教育研究情報データベース
<https://erid.nier.go.jp/files/COFS/s23es/chap1.htm> (アクセス 2022.10.17)
- 文部科学省 (2017a) 小学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 解説社会編
- 文部科学省 (2017b) 小学校学習指導要領 (平成 29 年告示)
- 文部科学省 (2017c) 小学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 解説総則編
- 文部科学省 (2020) 学習の基盤となる資質・能力としての情報活用能力の育成－体系表例とカリキュラム・マネジメントモデルの活用
https://www.mext.go.jp/content/20201002-mxt_jogai01-100003163_1.pdf (アクセス 2022.10.17)
- 文部科学省 (2022) 教職課程コアカリキュラム (令和 3 年 8 月 4 日 教員養成部会決定)
https://www.mext.go.jp/content/20210730-mxt_kyoiukujinzai02-000016931_5.pdf (アクセス 2022.10.17)
- 森実 (2013) 知っていますか？ 人権教育一問一答 第 2 版 解放出版社 pp1-127
- 内閣府、総合科学技術・イノベーション会議 (2022) Society 5.0 の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ
https://www8.cao.go.jp/cstp/tyousakai/kyouikujinzai/saishu_print.pdf (アクセス 2022.11.3)
- 田村知子 (2018) カリキュラム・マネジメント 日本教育経営学会編「講座 現代の教育経営 5 教育経営ハンドブック」学文社 pp130-131
- 若槻健 (2019) 学校教育を通じて社会を変える－人権文化を広

げる市民性教育－「志水宏吉・島善信編 未来を創る人権教育－大阪・松原発、学校と地域をつなぐ実践－」 明石書店 pp280-303

付記

本論文に関して、開示すべき利益相反事項はない。

Improvement of the Teaching Skills Course “Teaching Methods for the Period for Integrated Studies” : An Approach from the Perspective of Teacher Training to Foster Digital Citizenship

Hirokazu Takebe

Osaka University of Comprehensive Children Education

The purpose of this paper is to examine the improvement of the Teaching Skills Course “Teaching Methods for the Period for Integrated Studies” with the realization of GIGA School. Thus for, it has been said that field mining is necessary for the development of teaching materials during “the Period for Integrated Studies”. Furthermore, it is considered that curriculum management is necessary to make use of the strengths of the community.

At this moment, I think that it is necessary to add the perspective of fostering digital citizenship to them. At first, I will review previous research on the digital citizenship that students aspiring to be teachers need. Then, I would like to propose a lesson development model that is based on practical teaching examples.

Key words : Teacher Education, the Period for Integrated Studies, Digital Citizenship, STEAM Education, Community Learning

