



経済産業省「未来の教室」実証事業や学びの改革の先進事例を配信するニュースレター/

未来の教室 通信

Standard

Vol. 37

GIGA スクール環境を活かして学校と地域や民間企業が協働して創る、「新しい学び方」のモデルをお届け！

Vol. 37

中高生の新たな居場所「オンラインサード・プレイス」が生み出す効果とは…自走・普及への挑戦

サステナブルなサード・プレイスの創出に挑んだ N高等学校・S高等学校

加速するDX社会において課題解決能力や多様性の重要性が議論される中、特に10代以下の子どもの持つ多様性・探究心を社会全体で十分に活かせていない可能性や、リアルな社会課題や多様な職業に触れる機会が限られているといった点が指摘されています。

インターネットと通信制高校の制度を活用したネットの高校「N高等学校(以下、N高)」「S高等学校(以下、S高)」、中学生を対象としたプログレッシブスクール「N中等部」を設置する学校法人角川ドワンゴ学園(以下、角川ドワンゴ学園)は、その独自の教育環境を活かし、2022年度「未来の教室」実証事業において中高生を主体としたオンラインサード・プレイスの創出と効果測定を行いました。

取組の背景について、プロジェクトを推進した角川ドワンゴ学園N/S高等学校経験学習部 部長の園利一郎氏は「N高、S高は多様なコースやネット部活、PBL[※]、リアル・オンラインでのワークショップといった幅広い活動を展開し、生徒が自由に参加できる土壌があります。この環境を活かして探究的な学習を全国に広げるために何かできるのではないかと、参加者や場所を拡張しサステナブルな活動にしてい



めには何が必要か、といった課題について経済産業省と話し合っていたことが取組のきっかけでした」と語ります。

そうした課題の解決の糸口となったのは、当時学園内で発生してきた生徒たちによる自主的な活動や組織でした。たとえば、1つの学校では参加生徒が数人しかいない活動も、範囲を広げれば対象者が増えます。「有志の高校生が自分たちでサード・プレイスを作り、参加者を増やしていく場をオンラインに展開することができれば、場所や人数による制限といった課題が解決できるのではないか、という結論に至りました。」(園氏)

また、自走・普及のためのボトルネック

を取り除くという大きな狙いもありました。組織や活動の主導権を大人が持つと、時間・働き方改革・人件費といった現実的な要素が活動の制限となってしまいます。「できるだけ大人の関与が少ない状態で高校生たちが活動できれば、よりスケラブルに活動の幅を広げていくことができると考えました」と園氏はいいます。

オンライン上に展開することで「規模・人数が小さいことによる活動範囲の限定性」も解決できます。大人に比べて時間資源のある生徒がイニシアチブを持つことで、より制約の少ない自由な活動も可能になるのです。

※Project Based Learningの略称で、日本語では問題解決型学習と訳される。知識の暗記などの受動的な学習ではなく、自ら問題を発見し解決する能力を養うことを目的とした教育法のことを指す。

オンラインサード・プレイス実証事業が生徒に与えた変化

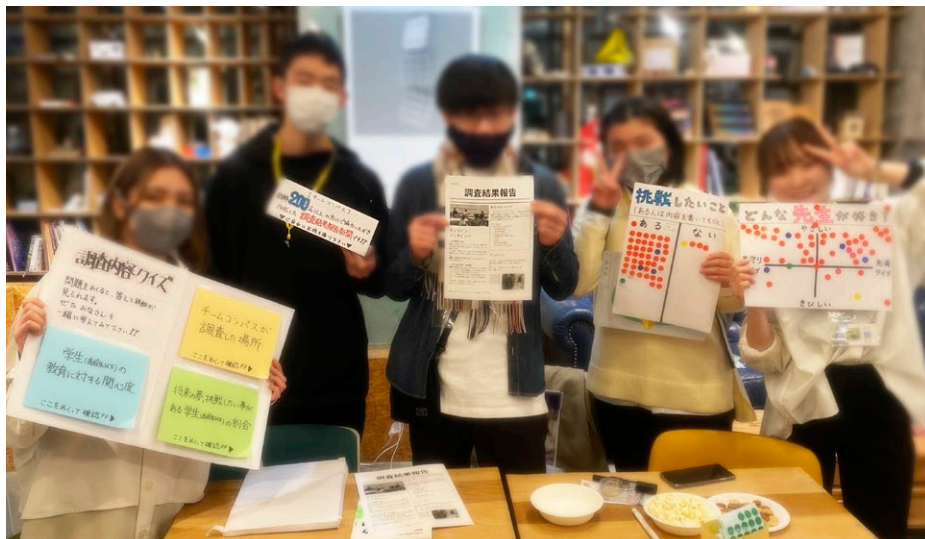
2022年度の実証では、N高、S高の生徒を中心に、外部生2名と中学生1名を含む33名がコミュニティ活動者として参加し、計8つの自主企画を実施。「中高生が未来の教育を作る」というミッションのもと、各チームがアイデアを出し、テーマや実施方法を検討、思い思いの方法でイベントの企画・運営を進めました。

33名が始めた企画に対し、イベント参加者・関係者は合わせて286名、発表イベント・勉強会参加者は140名にのぼりました。期間内の生徒主催のZoomミーティング数は計90回以上、Slack内のチャット数は1.1万件を超えるなど、活発な活動が行われたことが伺えます。実証終了後に行ったアンケートでは、コミュニティ参加者の満足度、生徒イベント参加者の満足度、発表イベント参加者の満足度のいずれも高い結果が出ました。中でも、能力開発やサード・プレイスに必要な心理的安全性の向上に加え、教育への認識の変化や人脈作りに顕著な効果が確認されました。

コミュニティに参加した高校生にとって、オンラインサード・プレイスの実証事業はどのような機会となったのでしょうか。りなこさん(当時、N高2年生)と須藤隼人さん(当時、S高2年生)の2名に話を聞きました。

2名は「貴重な経験になった」と声を揃えて語りました。そこには、大量のインプットとアウトプットを通して得た学びや発見、企画に参加してくれた中高生や大人たちからのリアルな反応、その後も続く人間関係など、有意義で価値のある経験と学びが凝縮されていたといいます。

今回のオンラインサード・プレイス創出事業が行われた期間は約2か月間。参加した生徒たちはその期間にアイデア出しから、最終的な効果測定としての振り返りまで、一連の流れを実行したことになります。学園の職員に相談できる体制はあったもの



の、指導・指示はなく、基本的にどうプロジェクトを進めるか、どう作り込んでいくかはすべて生徒主体でした。2名は「とにかく時間がなかった」ことを感想として述べていましたが、一方で、将来に向けた自身の意識の変化も感じることができたようです。

「もともと教育に興味はありましたが、実際に参加して多くの人と関わっていく中で、教育に対してもっと活動したいと思っている自分を発見できました。その後は、外部の方とともに研究活動を行い、論文を発表する機会にも恵まれました。このプロジェクトに参加していなければ、今の自分の興味や行動は生まれていなかったと感じています。」(須藤さん)

「課題について考え、生徒たちだけで実行に移すという経験を通じて、人間の行動意欲や主体的な行動理由といった心理に興味湧き、大学では社会心理学を専攻することに決めました。進路決定にまで大きく影響するとは思っていませんでしたが、大学受験の際の小論文でも経験を活かすことができ、参加して良かったと思っています。」(りなこさん)

オンラインサード・プレイスの存在意義とさらなる価値の創出に向けて

オンラインサード・プレイス実証事業を行う上で、角川ドワンゴ学園の職員が目指

したゴールの1つは、生徒たちが自発的に場を作り、良い経験学習を積めるよう、組織開発や環境づくりに関する運営側の一定のモデルをつくることでした。生徒たちが活動をする上で、安全面を考えた場合などは、制限を課す場面も発生するでしょう。生徒たちの自発的行動を阻まないためには、どんな工夫があったのでしょうか。

「最低限のプロセスの提示やグランドルール、生徒の心理的安全性の担保といった、サード・プレイスに必要な最初のセットアップと、参加生徒に向けたマインドセットの研修などは職員側がセッティングして行いました。その後は、生徒たちが自主的に動けるようにしていましたが、困った時には助け船を出せるよう、見守りつつ口は出さずに並走するようにしていました。」(園氏)

こうした職員の関わり方について、生徒たちは「絶妙な距離感」だったと話します。危機管理など、職員が上に立たなければならぬ場面は必ず発生します。一方で、新しい場のルールやポリシー、グランドルールに関しては職員・生徒を問わず共に適時作っていったといいます。一般的な先生と生徒の上下関係ではなく、チームメンバーとしての関係を目指したことが「絶妙な距離感」となって、生徒の心理的安全性を保ちながらも、自由で活発な行動を促すことに繋がったようです。



高校生の体験機会は多種多様にあった方が望ましいですが、様々な理由から活動に制限が課されてしまう高校生がいるのも事実。体験を得られる場が高校や地域に限定されず、自由に参加できるプラットフォームとしてオンラインサード・プレイスが機能していくことで、高校生は、ひとりひとりの個別最適なニーズや内発的な動機にあった多様な機会にアクセスしやすくなります。そうなれば、たとえ教育資源の乏しい地域でも、個々人の技能や世界は広がっていき日本全体の学びの機会が豊かになっていくことに繋がります。

角川ドワンゴ学園では、2023年以降もオンラインサード・プレイスの運営を継続しています。「創意工夫をしながら生徒主導で行動していく場は、自主性がベースにある分、心から楽しんで自然と学べる場になっています。リアルだけでなく、オンライン上にも社会技能や能力が身に付くような、

ノンフォーマルでインフォーマルな学習の場がたくさんあることが、高校生の将来にとって望ましい。そして、大人の都合で制限をかけることなく、高校生が自分たちで自由に作っていきけるような、幅広い層が自由意志と一緒に活動できるような場のモデルが増えることが、今後の自走・普及に欠かせないポイントではないでしょうか。」(園氏)

今後の展望として、学園内でのオンラインサード・プレイスのモデル化に加え、学園での取組をベースに、方向性に賛同する地域や連携先を増やし、共にオンラインサード・プレイスを広げていく活動も視野に入れているといいます。角川ドワンゴ学園では、実際に沖縄県うるま市の島しょ地域の小中学校にオンラインサード・プレイスの仕組みを提供することを始めており、次のステージへと歩みを進めています。

従来、学校や地域など限定的なコミュニティで完結してきた学びの場は、ICT技

術の進歩とともに加速度的に広がりを見せています。園氏が語ったように、オンラインのコミュニティは身近にありながら、その広い学びの世界への1歩は不安を伴うものにも思えます。しかし、オンラインサード・プレイスによって得られた知識や経験が着実に、関わる生徒たちの自信となっていることが、インタビュー時の堂々とした受け答えや貴重な意見からひしひしと伝わってきました。彼らのような経験を積むことのできる場が、リアル・オンラインを問わず全国各地に増えていくことは、これからの日本の教育にとっても大きなメリットになるのではないのでしょうか。

事業者名：学校法人角川ドワンゴ学園
公式サイト：<https://nnn.ed.jp/>

記事で紹介した
実証事業の詳細はこちら



1人1台端末と様々な
EdTechを活用した
新しい学び方はこちら



EdTech
ライブラリー



学校BPR
学校における働き方改革



未来の教室通信



？ 未来の教室ってなに？ 経済産業省の有識者会議「『未来の教室』とEdTech研究会」では、新しい学習指導要領にもとづき2020年代に実現したい「今を前提にしない学びの姿」を、「未来の教室ビジョン」にまとめました。その議論の内容は、ウェブサイト「『未来の教室』の目指す姿」をご覧ください。



「未来の教室」通信

発行：経済産業省 商務・サービスグループサービス政策課 教育産業室 Tel: 03-3580-3922
Facebook: <https://www.facebook.com/METI.learninginnovation/>
公式サイト: <https://www.learning-innovation.go.jp/>

未来の教室 検索

記事の
定期配信は
こちら

