資料４

次世代へ光り輝く「教育立県ちば」を推進する懇話会
平成30年9月3日

子供の資質・能力の向上について

千葉大学教育学部教授　　藤川　大祐

1965年、東京生まれ。教育方法学・授業実践開発を専門とし、メディアリテラシー、数学、企業との連携授業、いじめ・学級経営等を研究。附属中学校長併任。内閣府「青少年インターネット環境の整備等に関する検討会」座長代理 、千葉市教育委員、NPO法人企業教育研究会理事長、NPO法人全国教室ディベート連盟理事長等をつとめる。

著書（共著含む）『道徳授業の迷宮～ゲーミフィケーションで脱出せよ～』（学事出版）、『道徳教育は「いじめ」をなくせるのか』（NHK出版）、『企業とつくる「魔法」の授業』（教育同人社）、『みんなで道トーク！（3巻シリーズ）』（河出書房新社）、『スマホ時代の親たちへ』（大空出版）、『授業づくりエンタテインメント！』（学事出版）、『教科書を飛び出した数学』（丸善出版）、『学校・家庭でできるメディアリテラシー教育』（金子書房）、『ケータイ世界の子どもたち』（講談社現代新書）他。

「問題解決社会」の教育へ

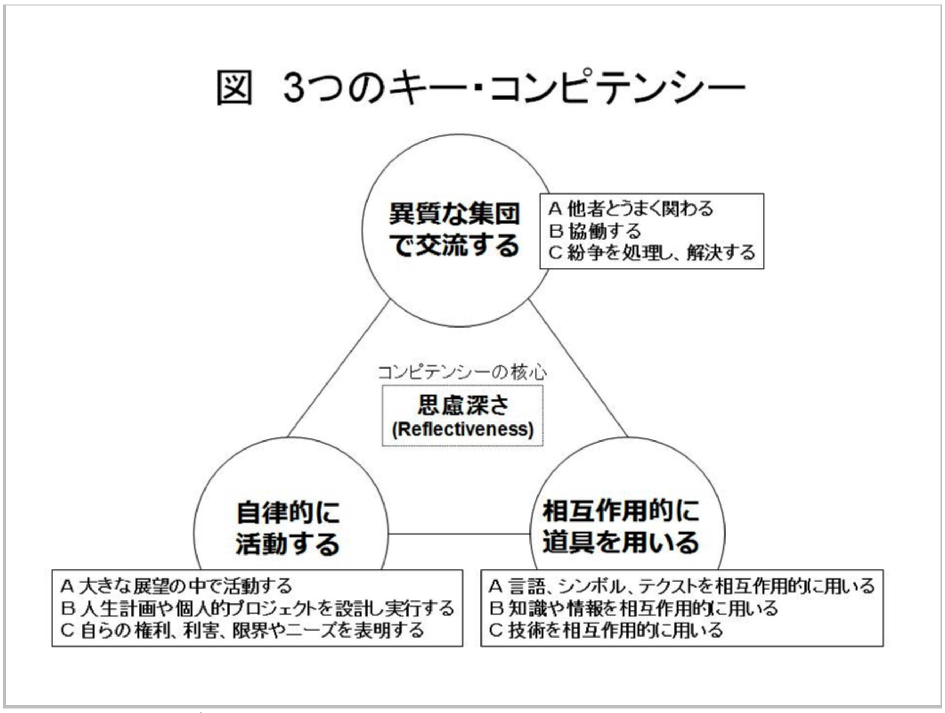
基本的な社会制度やインフラが整備された現代日本（あるいは先進国）にあって、求められるのは「発展」「進歩」ではなく、問題解決である。

インターネットやAIに象徴されるテクノロジーの加速度的発展は、人々が加養できるプラットフォームを充実させ、問題解決のためのコストをゼロに近づけていく。

社会全体にとっての問題のみならず、少数者のみに関わる問題についても、問題解決がなされるようになりつつなり、差別・排除から社会的包摂へという流れが加速する。

「知識の活用」も「主体的・対話的で深い学び」も「探究」も、「問題解決社会」を生きる子どもたちのための、実践的な問題解決に資する学習として捉えられる。

「問題解決社会」の教育のあり方としては、OECDの言う「キー・コンピテンシー」の概念（コンピテンシーとは、業績優秀者の行動特性のこと）が、人々の多様性を前提としており、示唆を与えてくれる。



キー・コンピテンシー（OECD）※コンピテンシーとは業績優秀者の行動特性のこと　（図は国立教育政策研究所サイトより）

産学官連携による先進的な教育のデザインを

新旧のリテラシー（読み書き能力）としての、実用的文章作成・読解能力育成、メディアリテラシー育成、プログラミング教育、アプリ開発。

問題解決社会のキャリア教育としての、ITエレクトロニクス企業、社会起業家等とともにテクノロジーや社会問題解決の仕事について学ぶ教育。

研究者と関わりながら科学学習を行う課題研究。

地域企業、大学・専門学校、高校（専門学科／普通科）、中学校、特別支援学校等が連携を強化した、千葉県ならではの進路指導、就職支援。

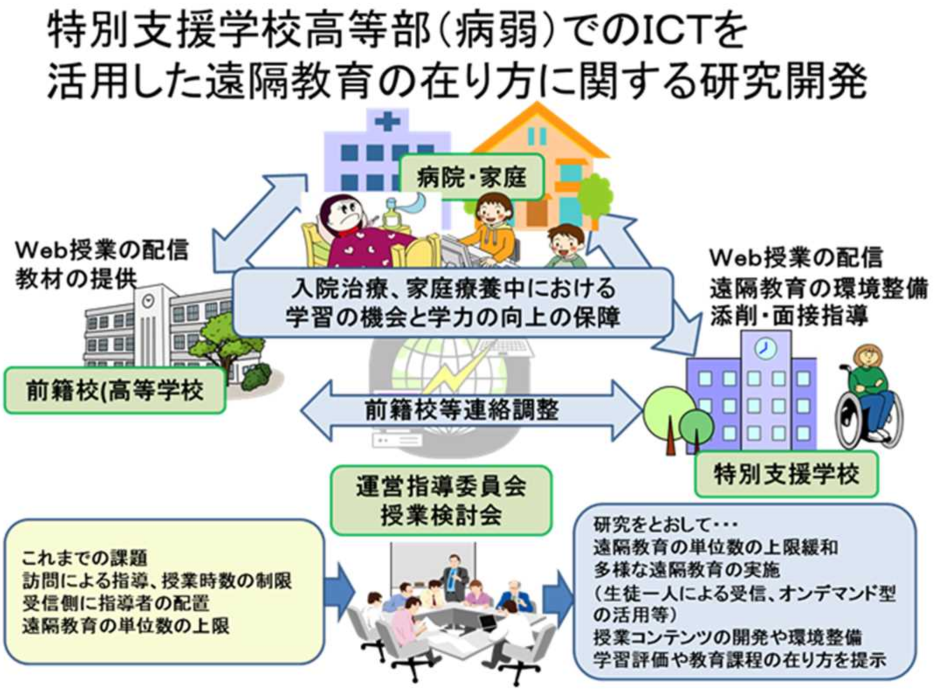
ICT活用や企業との連携等による多様な人々との交流を含む、外国語教育、異文化コミュニケーション教育。

初対面の大人にインタビューしたり、初対面の大人にプレゼンテーションしたりするコミュニケーション能力育成。

豊富な具体的事例とともに人の多様性や社会的包摂について学ぶ道徳教育。SNSによる相談受付等を含む最先端のいじめ防止体制。

複数学年協働で時間をかけて実際の地域課題の解決に取り組むプロジェクト学習。

四街道特別支援学校の研究



西千葉子ども起業塾

- 2010年度より実施している千葉市・千葉大学連携による小中学生対象起業家教育プログラム 。対象は基本的に小学校4年生以上、参加者数は20～50名。基本コースは、ほぼ毎月1回土曜日に実施（全6回）。
- 千葉大学教育学部の授業「授業実践開発演習II/IV（キャリア教育演習）」の一環として実施。
- 事業実施には、千葉大学卒業生の経営者を中心とした団体である千葉大学経済人倶楽部「絆」より人的・金銭的支援を受けている。
- プログラムの特徴は、「BtoB型の仕事を扱うこと」と「ゲーミフィケーション」。子どもたちの「会社」の取引先は、JFEスチールや地域商店街。「仕事」はイベントの補助等。

学生はチームで以下のことを行う。
・資料の作成
・準備及び当日の運営
・配慮が必要な子どもへの対応
・保護者との連絡調整
・関係者との連絡調整
・広報

6

協働学習用ゲームアプリ開発

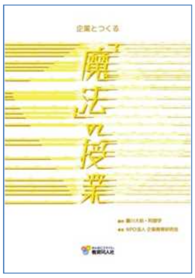
- 千葉大学教育学部の授業「授業実践開発演習I/III（メディアリテラシー教育演習）」にて、グリー株式会社の協力を得て実施。
- 千葉大学教育学部附属小学校の<u>教員の要望</u>に従い、協働学習で使えるゲームアプリを<u>学生たちが企画</u>し、グリーの<u>エンジニア</u>とともに「ハッカソン」（プログラムを作るマラソンの意）を行ってアプリを作り、附属小学校の教室で<u>学生たちが実際に授業を行う</u>。
- 企業のエンジニアの方などとともに教材をつくり、実際に授業を実施する経験ができる。

7

NPO法人企業教育研究会

- 2003年発足の千葉大学発ベンチャーNPO。学生の力で企業と連携した授業プログラムや教材を開発し、学校現場に提供する。年間数百件の出前授業を実施。
- 読売新聞社、マクドナルド、日本ハム、日本IBM、ソフトバンク、ブリヂストン、アクセンチュア、ソニーグループ、東芝等といった企業と連携。
- 定期的に越境型の研究会（千葉授業づくり研究会、関西授業づくり研究会、メディアリテラシー教育研究会）を実施。日常的に学校外の企業の方などから学び、教育に活かそうとしている。

学生は以下のことを行う。
・授業プログラムの開発
・教材の作成
・出前授業の実施
・研究会の開催、研究会への参加　等



8

いじめ防止教材『私たちの選択肢』シリーズ

少し気の利いたドラマ教材のようにスタートし、いきなり選択画面で教室の児童生徒の意見分布がとられ、意見分布に従った確率で次の展開が決まる。

いじめ問題に対応する教室の雰囲気が重要だということを不意打ち的に考えさせ、自分たちの問題としていじめ問題について考えたくさせる。

柏市教育委員会、敬愛大学、ストップイットジャパン等との連携で開発。

エピソード1　脱いじめ傍観者教育（DVD無料配布中）
エピソード2　SOSの出し方教育（2018年7月中にネット配布開始予定）
エピソード3　多様な性の理解教育（2018年9月報道向け公開予定）

SNSによるいじめ相談

- 2017年、文部科学省が「SNSを活用したいじめ等に関する相談体制の構築に係るワーキンググループ」を設置。2018年度に向け、「活用した相談体制の構築に向けた調査研究」を概算要求に。
- LINEが長野県とともに試験的に実施した相談では、2週間で1,579件のアクセスがあり、うち547件で相談に対応。2016年1年間の電話相談件数は259件だった。
- 柏市がSTOPitを全中学校で導入し、1年生では脱いじめ傍観者教育教材「私たちの選択肢」を用いた授業を実施。28年度の電話相談が年間24件、メール相談が3件だったところ、29年度は電話相談12件、メール相談3件、STOPitでの相談133件だった。
- 現代の児童生徒は電話・メールに慣れておらず、SNSによる相談体制に期待が集まっている。

教材『みんなで道トーク！』（全3巻）

藤川大祐監修、田中六大漫画、河出書房新社、2017

「親の小言レベル」の話に容易に従えない多様な人物（小学生）を主人公とし、その人物はどうすればよいかを考えさせる。

例

・仲の良い友達に同調するのが苦痛な人物が、無理に同調するか、距離を置くか。

・将来の夢をなかなか持てない人物が、無理に将来の夢を決めるか、決めずにおくか。

・女の子らしいとされる遊びが好きな男の子が、男の子らしく振る舞うか否か。

・落ち着きがなく他の人との関係がうまくいかない人物が、教室を飛び出すか、教室にとどまるか。

・暴力を振るう父親の誕生日を、祝うか、祝うのを拒否するか。

・誰も通らない道で苦しんでいる人を見かけたときに、声をかけるか、そのまま通りすぎるか。

教材「ボクたちの出来事」と「AIAIモンキー」

藤川大祐企画、アクティブブレインズ普及、2017

具体的な教材として、「規則の尊重」や「公正、公平、社会正義」に関して、ある種の問題を解決する策を多面的、多角的に学習者が出すことができる動画教材「ボクたちの出来事」（現状では2話のみを作成）と、学習者が出した多様な意見をタブレット端末を通して共有した上で形態素分析等を行ってキーワードやカテゴリで整理して読むことを可能にする意見分析ツール「AIAIモンキー」を開発した。

動画教材「ボクたちの出来事」

意見分析ツール「AIAIモンキー」