

事例2 学校現場の声——フューチャーセッション

文：地球環境パートナーシッププラザ 江口健介

学びの場が抱える課題とは

「主役も脇役もできる、オールマイティプレイヤーになろう」「よく遊び、よく学べ。失敗しても、OK!」「0から1をつくり出す人に」、「創造性とモチベーションを育む」——。高校生から大学生、若手の社会人まで幅広く教育に関心のある若者約30名が集い、これからの教育・学びについて話し合うフューチャーセッション「ずっと続く学校ってどんなカタチ?」を行った。「もしあなたが学校の校長先生になったとしたら、どんなスローガンの学校にしますか」という命題に対して、前述のようなさまざまなフレーズが出てきた。

ESDという言葉を使うまでもなく、教育の課題はさまざまな側面で指摘されている。まず学級崩壊や不登校、教員の過負担など実際の教育現場で進行している課題がある。さらには、教育格差－学歴格差－収入格差という家庭環境における負の連鎖、また地域行事への不参加をはじめとした地域社会とのつながりの欠如など、より構造的な課題があり多様な主体によるパートナーシップ型の課題解決が求められている。

本セッションでは、「学校（広義での学びの場）を支える仕組みに限界がきているのではないか」という問いを立て、視点や立場の異なる3名のゲストによる話題提供もあった。まずNPO法人 Teach For Japan（※1）のLearning for All事業部長の李炯植氏より、低所得者層の子どもたちを対象にした学習支援事業の紹介があり、続いてEDUPEDIA（※2）代表の住吉翔太氏が、大手広告会社に勤務する傍ら自らが立ち上げたEDUPEDIAへの思いを語った。最後に現役の校長である江東区立八名川小学校の手島利夫氏から、教育現場の実情とこれまで取り組んできたESDの取り組み、自身が考えるこれからの学校のあるべき形を話した。

冒頭の命題を考えた後には4～6人のグループをつくり、改めて自分たちが掲げた理想的な学校を実現するために、具体的に「どのような主体が、どのような関わっていったらよいのか」を考え模造紙に書き出してみた。今回、教員志望の学生、教育系NPOの代表やスタッフ、さらに現役の理科教



3名のゲストによる話題提供



グループワークと発表の様子



員や文部科学省の職員も個人として参加するなど、まさに多様な主体が参加していたが、どのテーブルでもほぼ初対面にも関わらず活発な意見交換がみられた。

学びの場と支える新しいカタチとは

各グループの発表では共通するポイントが大きくふたつあった。ひとつ目は、何を学ぶのか、なぜ学ぶのかという点。単純に知識を共有することは教育のごく一部でしかなく、自分が将来社会の中で生きていくにあたって、他者と関わりあいながら自分の価値観を明らかにしていくことが学びの目的であり、またその過程には「学ぶことが楽しい」と感じるプロセスが重要であることが指摘された。

ふたつ目は、外部と学び合うことの重要性である。学びの場を取り巻く住民・企業・NPOなどから経験や資金、知識を与えてもらい、その過程で自分とは違う価値観に多く触れることが学びを豊かにするのではないかと、という発言があった。

外部資源を活用することは学校の性質上難しい面もあるが、決して学校や教員の負担を増やすのではなく、反対に負担を減らしたり補完したりする方向でのパートナーシップ促進が重要であることを参加者と共有した。

※1) NPO法人Teach For Japan：リーダーシップを備えた優れた教師の育成・輩出を通じて教育革新を目指し2010年に設立された教育系NPO。

※2) 教育WEB辞典EDUPEDIA：先生たちが世代や地域を越えて互いの知識や教材を持ち寄れる場づくりを目指し開設された「みんなでつくる教育ウェブ事典」。