

道徳科におけるカリキュラム・デザインの検討

企画者：幸阪創平（東京学芸大学附属竹早小学校）
司会者：幸阪創平（東京学芸大学附属竹早小学校）
報告者：古見豪基（埼玉県和光市立第四小学校）
丸山農（学校法人明星学苑明星小学校教諭）
遠藤信幸（東京学芸大学附属小金井小学校教諭）
指定討論者：永田繁雄（東京学芸大学教授）

【概要】

テクノロジーの進歩やグローバル化による環境変化の中で不安定性（Volatility）、不確実性（Uncertainty）、複雑性（Complexity）、曖昧性（Ambiguity）が取り巻く現代において、私たちは多様な価値観を受け止めながら自己の価値観を主体的に形成していくことが求められている。それは、教育現場においても同様であり、2017年に改訂された学習指導要領をきっかけに、社会の変化に主体的に向き合い、関わり合うことのできる資質・能力の育成は、大きな課題の1つとしてあげられる。

「令和の日本型学校教育」では、このような課題を踏まえ、「教育の目標を明確化し、教科横断的な視点に立った資質・能力の育成や、教科等の枠を超えた教科横断的・総合的な学習の推進など、教科等間のつながりを意識して教育課程を編成・実施することが重要である。」とし、カリキュラム・マネジメントの充実に向けた取り組みを推進している。

しかし、昨今の道徳科の動向から、これまでの形骸化された道徳授業からの脱却をモットーに「考え・議論する道徳」の実現に向けた授業改革はなされてきたものの、次世代を見越した道徳科のカリキュラム・マネジメントに関する先行研究は少ない。

そこで、私たちはカリキュラム・マネジメントの中核にあるカリキュラム・デザインに着目し、教科横断的カリキュラム・デザインの視点から、子どもの学びを拓く次世代型道徳授業を構想し、子どもの学びを通してその有効性について考察する。

課題となるのは、可変性、柔軟性を伴うカリキュラム・デザインの視点と手続きの検討である。視点と手続きが曖昧であれば、そのデザインは偏向的なものとなる。一方、統制する志向性が強いと、そのデザインは形骸化してしまうだろう。私たちは、デザインとは何であるかをプランやアートとの比較から捉え直し、実践研究に取り組むこととした。

このような教科横断的カリキュラム・デザインの視点で蓄積してきた実践授業の中から、本ラウンド・テーブルでは、3つの実践を報告させていただく。

まず、古見会員からは、「総合的な学習と連動させた汎用的スキルを生み出すカリキュラム・デザイン」である。「三方よし」の視点から「相互依存ネットワーク」の理論に基づいてプロジェクト学習を実現させた。道徳科と総合的な学習を融合させた大主題を設定し、新型コロナウイルスのパンデミック禍でも子どもの主体的な学びを実現させた実践である。次に、丸山会員からは、「情報モラルの可能性の扉を拓くカリキュラム・デザイン」である。子どものデジタル世界に生きる一員としての内面的資質を育てることを目的に「デジタルシチズンシップ教育」と道徳科とのカリキュラム・デザインを実現させた実践である。最後に遠藤会員からは、「日常に拓く道徳科カリキュラム・デザイン」である。子どもの問い続ける姿を育てていくために、複数時間における道徳授業を構想、実践した。そして、学習テーマを自分事として考えを深めていくための教科書教材の効果的活用についても検討を行った。

以上の実践報告をもとに、私たちは目の前の子どもの学びを事実、教科横断的カリキュラム・デザインの視点から次世代の道徳授業のあり方について議論を深めていきたいと考える。

プログラム

1. 基調提案

「子どもの学びを拓く次世代型道徳授業デザイン

－教科横断的カリキュラム・デザインの視点から－」（幸阪）

- 問題の背景
- デザイン，プラン，アートとの比較から
- カリキュラム・デザインに関する有効性と課題

2. 実践報告

(1) 子どもの問題意識を尊重して

「日常に拓く道徳科カリキュラム・デザイン」（遠藤）

- はじめに
- 研究の視点と方法
- 実際の授業
- 本実践の成果

(2) 社会的な要請から

「情報モラルの可能性の扉を拓くカリキュラム・デザイン」（丸山）

- 情報モラル教育とデジタルシチズンシップ教育の比較から
- デジタルシチズンシップ教育に関するカリキュラム・デザインのポイント
- 実際の授業
- 本実践の成果

(3) 社会に開かれた教育課程の実現

「総合的な学習と連動させた汎用的スキルを生み出すカリキュラム・デザイン」（古見）

- 問題の所在と研究仮説
- 本実践のカリキュラム・デザインについて
- 実際の授業
- 本実践の成果

3. 討議

- 実践報告者による相互質問
- 指定討論者（永田）からの論題提示
- 参会者との質疑，応答

4. まとめ

- 子どもの学びを拓く次世代型道徳授業デザインのあり方について

ここが
ポイントに！

プラン，デザイン，アートに関する比較表

プラン	デザイン	アート
・実践に先立って決定される。 ・対象を統制する志向性をもつ。 ・子どもと教材を統制する。 ・目標－達成－評価。 (目標の達成)	・実践の過程で修正され変更される。 ・状況との対話 (conversation with situation)。 ・子どもを活かし教材を活かし自らもいかす。 ・デザイン－実践－リフレクション。 (ビジョンの実現)	・自己を起点 ・サービス，プロダクトを生み出す ・共感に帰結する (共感してもらう)
	・他者を起点 ・人間中心の課題解決 ・共感から始まる (共感する)	