教育出版

Educo エデュコ

学びのチカラで 人と社会を 未来へつなぐ

No.58
2022年

巻頭インタビュー p.2

クリエイティブディレクター

佐藤 可士和さん

知っておきたい教育 NOW p.4
①GIGAの先の学校の未来
～子ども主語の学びと現場主語の改革へ～
②withコロナの舞台裏
GIGAスクール構想における高松市の取組

きょういく見聞録 p.8
「ふるさと」の魅力を価値にかえる
観光教育への期待
～北海道の小中学校で推進される次世代育成の学び～

地球となかよしトピックス p.10
「社会に開かれた教育課程」を持続可能に
～鎌倉スクールコラボファンドの挑戦～

Information 北から南から p.12

地球となかよしゼミナール p.14
【連載第2回】
子どもの学習活動に熱心な著名美術館

Front Runner p.15
【連載第3回】
本に込められた著者の思い

ほっとな出会い p.16
一般社団法人ゼロ・ウェイスト・ジャパン
代表理事 坂野 晶さん

デザインの力は世界を変える
～時代と共鳴し、共生する社会へ～

クリエイティブディレクター **佐藤 可士和さん**

クリエイティブの原点

僕は今、デザインの力を使ってクリエイティブディレクションという仕事をしていますが、そのクリエイションの原点となっているのは絵を描くことです。

小さい頃から絵を描くのが大好きで、ほうっておくとそこら中に描いてしまう子でした。母が慌てて「待って、待って！」と白い紙を差し出すと、夢中でその上に描き続けるなんてしょっちゅうで。幼い頃は紙のことを「マッテ」という名前のものだと思いこんでいたくらいです。

父が建築家で、家で設計をするので製図板があったり、画材や画集もたくさんあったので、比較的、アートやクリエイティブな環境はそろっていました。絵を描くことを親はすごく応援してくれたし、自由にさせてくれました。一度も駄目だと言われたことはないですね。

幼稚園の年長の頃、五線譜にト音記号を描くという課題がありまして。僕は早くできあがってしまい暇だったので、五線譜とト音記号が重なって形が分かれた部分をさまざまな色で塗り分けして遊んでいたんです。先生がやってきて紙を取り上げられたので、怒られるかと思いきや他の先生方も集まって「すごい、すごい」とほめられ、そのまま廊下に貼り出されました。自分の思うとおりに描けばいいのだと最初に実感したきっかけです。

小学校4年になると、図工は専科の先生から教わるようになりました。「ピカソ」というあだ名のその先生は、広がったモジャモジャの長髪に、荒縄をベルト代わりに巻いているようなユニークな風貌で。めったに笑わないので一見怖そうに見えるのですが、美術に対してはとても真摯で、たまに「うん、すごくいい」とボソッと一言、絵をほめてもらったときは、本当に嬉しかったですね。その頃すでに、自分にとって絵を描くことは特別な行為で、とても大切な自己表現だと自覚していたので、ピカソにほめられた喜びは今も鮮明に覚えています。

社会に出て突き当たった壁

多摩美術大学を卒業後、博報堂に入社するのですが、最初の5年間くらいは本当に悩みぬいた時期でした。広告の本質的なことがうまくつかめなくて、もがいていましたね。やはり、デザインや広告という仕事を正確に理解できていなかったのが原因だと思います。当時はまだ美大生の感覚で、大きなビジネスの仕組みまで思い至らず、アート的な側面しかみられていませんでした。

きっかけがつかめたのは、入社5年めくらいで、ホンダのステップワゴンの仕事をしたとき。一度自分のエゴを全部捨てて、本当の意味で商品に向き合おうと思ったのです。クライアントからすればそんなことは当たり前ですが、当時の僕はすごく一生懸命仕事するあまり、かえって自分のエゴが捨てられなかったのです。

すでにミニバンを売り出していた他社はみんな、荷物がたくさん積めるとかフラットシートになるとか、スペックについてアピールしていましたが、同じことをしても注目されないので、「家族のクルマとは何だろう？」とか、「クルマで出かけるとはどういうことか」という本質から考えました。

当時はまだイクメンという言葉もなく、休日にお父さんが家族サービスなんてちょっとかっこ悪いというイメージがありました。そのような状況の中、「こどもといっしょにどこいこう。」というキャッチコピーをクレヨンで描いた絵本の世界に飛びこんだような世界観の広告をデザインして、「子どもと一緒にクルマで出かけるのは、とても素敵なことなんですよ」と体験自体をブランディングするようなアプローチを取ったのです。結果、広告はすごく評判になって、車の販売台数も年間日本一になり、ずっと憧れていたデザインの賞もたくさんいただきました。

その仕事を経て、明らかに自転車にすっと乗れるようになった感覚がありました。それまでは、広告とはクリエイターが商品にイメージを付加して、世の中に出す仕事だと思っていたんです。でも、実は「逆だったんだ」と実感しました。僕が何かを足すのではなく、クライアントから引き出す。僕がイメージをつける必要は全くない。商品の本質をつかんで、それを引き出せばいいということがわかったのです。答えは最初から目の前にあったのです。目の前にあるのになかなかうまく見えなかったり、うまく伝わっていないので、それを正確につかんで、世の中に最も効果的なかたちで届ければいい。

PROFILE
1965年東京生まれ。多摩美術大学グラフィックデザイン科卒。株式会社博報堂を経て2000年にクリエイティブスタジオ「SAMURAI」設立。ブランド戦略のトータルプロデューサーとして、コンセプトの構築からコミュニケーション計画の設計、ビジュアル開発まで一貫して行う。毎日デザイン賞、東京ADCグランプリ、日本空間デザイン賞金賞ほか多数受賞。京都大学経営管理大学院特命教授、東京アートディレクターズクラブ理事、2017年度文化庁・文化交流使。著書にベストセラーの『佐藤可士和の超整理術』（日本経済新聞社）ほか多数。

それがわかったのだから、もうこれは、何が来ても対応できるなと思いました。目の前にいる相手の中にアイデアがあるのですから。もちろん、すぐに本質を正確につかめるようになったわけではなく、経験を積む中で精度が上がっていったのですが、大きな壁を乗り越えた感覚はその仕事で得られました。対象さえ見つめていれば必ずアイデアは出る。これからはアイデアが出ないこともきっとないだろう。方向を見失ったり、答えが出ないということもないだろうというように確信しました。

好きな「感覚」を追求しよう

僕はたまたま絵を描くのが大好きな子どもで、好きなことを生かした仕事を現在させていただいているわけですが、子どもの頃に何かに深く没頭して、寝食を忘れて集中するという経験はとても大切だと思います。それがスポーツでも絵でも勉強でも何でもいいので。その集中し没頭する感覚を知らないと、大人になってからいろいろなことにディープに入りこむのは、なかなか難しいのではないかと思います。

ただ、夢中になれるものといっても、そう簡単には見つかりません。ぼんやり待っていても何も来ないので、やはり自分から探しにいかないと見つからない。その探し方がわからない子は多いかもしれません。親や学校から「あれだめ、これだめ」と言われているとか、あるいは自分で忖度してしまって、ドアをぴったり閉ざしてしまっている子もいるかもしれない。「いやいや、いいんだよ、それで」と、どうチャンネルを開放してあげられるのかが、親や教師に課せられた重要な役割だと僕は感じています。

好きなことを見つけなさいというのも、僕はちょっと違うかなと思っていて。好きな「こと」や「もの」よりも、好きな「感覚」のほうが大事だと思っています。特に子どもには、自分の好きな感覚をすごく大事にしてほしい。

僕は少年時代から、剣道を長年やっていたのですが、剣道が好きかと問われると正直よくわからなかった。大人になってから整理できたのですが、武道の精神的な考え方とか、武道という佇まいがすごく好きだったのです。でも運動的な側面というか、練習はあまり好きではなかった。

同様に、一口に「スポーツが好き」と言っても、そこには多くの側面があります。練習して結果を出す、その達成感が好きな子もいれば、練習は嫌いだけど試合が好きな子もいる。戦ったり競いあうのが好きな子もいれば、みんなで楽しく活動するのが好きな子もいたり、技術を研ぎ澄ませていく感覚が好きな子もいたりと。一概に「スポーツが好き」だと大雑把すぎますが、「自分はこの感覚が好き」ということがわかれば、その特性をスポーツじゃなくても、将来仕事に生かせますし、いろいろなことに転用できるでしょう。

「好きなこと」や「好きなもの」という切り口ではなく、違う角度で切ったとき、どの「感じ」が好きなのか、どの側面が好きなのか、ということにフォーカスできると、だいぶ捉え方が変わるのかなと思います。

幼いうちからクリエイティブの授業を

今年の四月から京都大学の大学院の特命教授として、「クリエイティブ人材の育成」というテーマの授業を担当しています。日本の人口は減り続けている上に、資源も豊富というわけではないので、何らかのイノベーションを起こさなくてはならない。これからの日本社会で必要になってくるのは、クリエイティブ人材であると確信しています。

むしろ大学院よりもっと前の段階、幼稚園や小学校などの幼い頃から美術の科目とは別に、クリエイティビティを育む授業があればいいなとかねてから思っています。クリエイティブは新しい価値を創造していくことなので、絵を描くだけとは限りません。美術の時間に絵を描かされて、絵が嫌いになってしまう子もいるでしょう。「自分は描くよりも見るほうが好きなんだけどな……」という子が、「自分は美術が不得意だ」と思いこんでしまったりするのはもったいないですね。

学校の授業だとどうしても「美術」とか「図画工作」といった型にはまったものになり、クラフト的なスキルや知識を教えがちになってしまいますが、もっと広義の意味でのクリエイティブ、「創造的思考」とでも言うのでしょうか。「つくる喜び」そのものを教えてあげられたらいいですね。

デザインの力で社会に貢献する

昨年、国立新美術館で「佐藤可士和展」を開催し、この仕事を始めてから約30年分の活動を振り返る機会がありました。もともと広告からキャリアをスタートしているので、これまでは企業の課題を解決することが多かったのですが、今後はより大きな社会課題の解決の糸口になれるように、クリエイティビティを生かしていきたいですね。

そうした想いの一環として、現在ブランディングを手がけているのが、UR都市機構の団地再活性事業「団地の未来プロジェクト」です。日本には建設後40～50年経過した郊外型の団地が50万戸ほど存在しますが、そういった団地を再整備、再活性化し、地域全体の活性化や新しい住まい方の提案を目ざす取組です。

デザインの力を使って、さまざまな領域で社会に貢献し、世の中が少しでもよい方向に進んでいく一助となれればと願っています。何らかのかたちで人の心が震えるようなものをつくれなければ双方向のコミュニケーションも成立しません。人の心を動かすパワーのあるものをつくるのがクリエイティブの仕事だと思いますし、そもそもクリエイティブとはそういう風に使えるものだということが、次世代の子どもたちにも伝われば嬉しいですね。

先生が生徒に与える「生きる力」

先生という仕事は本当に大変だろうなと拝察します。学校全体、クラス全体を見ていかなくてはならない中で、子ども一人一人、それぞれの特性や個性を光らせていく環境づくりが本当に重要だと思います。

僕も幼稚園のときにト音記号の絵をほめられたことや、小学生のときにピカソが「それでいいんだよ」とボソッと言ってくれた、あの一言がなかったら、今の自分はないかもしれません。

先生にとっては日常の中の何気ない一言でも、子どもの心にはずっと響き続けます。そう思うと、先生が一人の児童の人格や人生に及ぼす影響は、とてつもなく大きいと感じますね。勉強でも、遊びであっても、子ども自身が楽しんでやっていく中で、自分の特性や個性に気づける子どもが一人でも多くいれば、本当に嬉しく思います。

GIGAの先の学校の未来
～子ども主語の学びと現場主語の改革へ～

京都大学大学院教育学研究科
准教授　石井　英真（てるまさ）

ポイント

①一人一台端末を使うべき場面や使い方を子どもたちが自分で判断できるようにしていく。

②一人一台端末を、一対一の手厚い個別指導よりも、子どもどうしの学び合いにつなげる。

③教育委員会が現場の主体性を尊重することと、教師が子どもたちの主体性を尊重することは相似形である。

一人一台端末を「子ども主語」の学びにつなげる

一人一台端末については、教師が授業で活用する「教具」としてよりも、子どもが日常的に学びにおいて活用する「文具」として用いるべきだと言われるが、電子黒板のように、主に教師が情報提示に使う道具としてよりも、授業支援クラウドのように、主に子どもたちが互いの学びの共有や情報編集に使う道具を重視するといった、技術的な問題に矮小化されている状況も見られる。しかし、一人一台端末の「文具」としての活用で本質的に問われているのは、「子ども主語」で捉えられるかどうかという、教師や学校の教育観や学習観である。

たとえば、個人作業でパソコンを開いていても、クラス全体で話し合う場面では閉じるというルールが設定されている教室をどう見るか。小学校低学年でおはじきなどを必要な時以外はしまわせるのと同じように、発達段階によってルールが必要な状況もあるが、学年が上がっても道具の出し入れを逐一指示されるのではなく、最終的には道具を使うべき場面や使い方を自分自身で判断できるようにしていくことが重要だろう。

一人一台端末の核心は、アカウントがあればどの端末からでも自由にアクセスできるクラウド活用であって、端末の先のウェブ上の膨大な情報やつながりにアクセスすることで、子どもたちが自分で学べることやできることの幅が広がり、教師を学び超えていく可能性も広がる。一方で、切れすぎる刃物のように、保護膜なくウェブ上の社会にさらされることのリスクも考えておかねばならない。

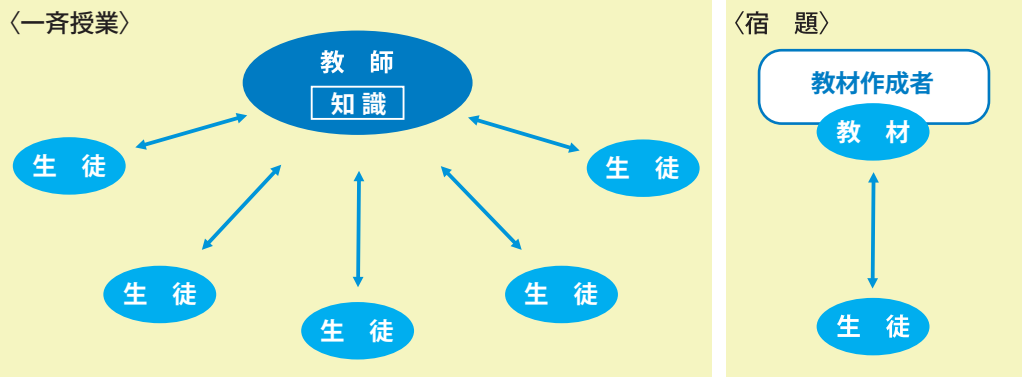
逐一指示を与えるのでも放任でもなく、子どもたちに学びの主導権をゆだねてみること、あるいは、教師による指導的な管理を学習者による自己管理・自治へと発展的に解消させるような足場かけが重要となる。一人一台端末とその先に広がるクラウドやウェブ上の世界との関わりを自分でコントロールできるよう、子どもたちをエンパワメントする道具として、そして、学習・生活環境と自らの学びを自ら創っていくエージェンシーを育てるための道具として、一人一台端末を捉えることが重要である。

一人一台端末をヨコ糸の重視と学びのネットワークづくりにつなげる

授業の組み立てや展開に関わって、ＩＣＴ活用で大きく変わるのは、画面上で全員のノートの記述や考えや作品を教師のみならず子どもどうしでも一覧できることである。その際、日本の教室が「一斉授業」のように見えて、実態は、鵜飼（鵜匠が複数の鵜たちに個別に紐をつけて操っている）のように、教師と学習者の一対一の関係の束であるという捉えが重要である。（図）さらに、学校外での宿題は、ドリルやワークブックと学習者が個別に対峙しパッケージ化された知識・技能に習熟していく個人作業である。ＩＣＴ活用を、教師による一対一の手厚い個人指導の実現という発想で受け止めてしまうと、個人端末で子どもたちの回答が確認しやすくなるので、一対一の机間指導を効率化し、「鵜飼の構造」を強化することになるかもしれないし、宿題でやっていた個人作業が授業に入り込み、機械的ドリル学習で効率化することにより、学びを孤立化させてしまうかもしれない。

これに対して、鵜飼の構造を解きほぐして学び合いを促し、教室の関係にヨコ糸を通すこと、子どもどうしの学び合いを活性化させる方向でＩＣＴを活用していくことが肝要である。教師が子どもの意見を取り上げつなぐのみならず、机間指導を子どもにゆだねる心持ちで、子どもたち自身が聞いてみたい意見を選んでたずね合ったりと、リアルにあるいはバーチャルに隣にいる人たちと自然な学び合いや対話が生まれるよう促していくのである。

■学校での一斉授業と学校外での宿題における個人主義的な学びの構造（筆者作成）



ＧＩＧＡスクール構想を現場主語の改革につなげる

各学校を萎縮させるか挑戦に導くかは、教育委員会の主体性や挑戦の有無が鍵を握っている。流動的でまさに先行きが見えない状況においては、決めて下ろす垂直軸のベクトルよりも、現場のエンパワメントと挑戦と自走を促すことが重要である。伝達型の一斉研修重視から、学校現場でいろいろと試してみてその経験を現場レベルで互いに水平的に学び合うネットワークを創出しながら、現場から行政が学んでいく構造への転換が求められている。放課後に毎週30分ずつでもオンラインで気軽に参加できて、悩みや知恵を学校を超えてタイムリーに共有する場を設けることも有効だろう。

教育委員会が現場の主体性を尊重することと、教師が子どもたちの主体性を尊重することは相似形である。休校期間中に多くの学校で身動きが取れなかった機動力に欠ける状況を変えていく上で、上や横を見ないと判断できないということではなく、当事者の学校現場に必要な情報や知識をちゃんと共有したり、学校間で学び合える場をつくって知恵の共有を促すなど、機動力をもって自分たちで判断して決めて、学校を自律的に動かしていくための支援が重要である。教育委員会の、方針提示や条件整備面での役割のみならず、時に現場の不安に寄り添い温かく励まし、その先を指し示す伴走者的な役割が大事になってくるだろう。

【参考文献】
石井英真・河田祥司『ＧＩＧＡスクールのなかで教育の本質を問う』日本標準（２０２２年４月）

withコロナの舞台裏 GIGAスクール構想における高松市の取組

高松市総合教育センター
研修係長　河田　祥司

ポイント

①1人1台端末は、児童生徒が主語の学びを生みだす。
②理念の共有とICT活用の日常化をセットで進めることが大切である。
③双方向につながる仕組みをつくり、教職員の主体性と同僚性を高める。

1人1台端末導入の舞台裏

先日、中堅教諭等資質向上研修会において、ICT機器を活用した授業実践報告があった。前年度の同報告では、電子黒板を活用したものが多かったが、本年度は1人1台端末（GIGA端末）を活用した実践報告で埋め尽くされた。たった一年で、これほど変わるのかという驚きと、従来のICT活用に甘んじることなくチャレンジした中堅教諭の存在に心揺さぶられた。

報告書をさらに分析すると、主語が教師から児童生徒になっているものが多かった。電子黒板を活用した実践の場合、「教師が主語」の報告が多く、児童生徒の存在が薄れる傾向にあった。しかし、1人1台の端末を活用した実践では、児童生徒が活用することを念頭に置くことになり、「子どもが主語」で語られる報告が多くみられるようになった。GIGAスクール構想における1人1台端末は、活用方法だけでなく、教師の意識、見方・考え方を変える可能性があることを改めて教えられた。

このような教育環境の劇的な変化は、GIGAスクール構想の実現に向けた整備があってのことである。令和4年2月の国の調査報告※1では、令和3年度末までに全自治体等のうち98.5%が整備完了予定となっており、全国の自治体（担当部署や担当者）の汗と涙の結晶ともいえる歴史的大事業である。まして、コロナ禍で進めなければならない状況だ。

本市であれば、小中71校、児童生徒約34000人に対して整備を進めてきた。各学校内のネットワーク、学校からインターネットに抜ける環境の構築、1人1台端末と電源保管庫、端末内のアプリや教職員と児童生徒のアカウントの整備など多岐にわたる。

一つの整備を取り出しても、予算を獲得し（議会の承認）、入札等を行い、契約。そして、各学校への搬入、設置、運用サポートとクリアしなければならないことはたくさんある。それを同時並行して大量に行うのだ。全国でノウハウを共有しながら進めることができるよさもあるが、物品の調達や業者の確保など、短期間に集中することによるデメリットも多い。このような舞台裏は、通常表に出にくい。だからこそ、多くの人の尽力によってスタートラインに立っていることを忘れたくない。

大切にしていることは何か

整備をすれば終わりではない。どのように教員や児童生徒が学びを拡張していけるようにしていくかが問われている。活用方法に目を奪われがちだが、まず大切なのは理念の共有である。GIGAスクール構想は「そもそも何のためにあり、何を目ざしているのか」、文部科学大臣メッセージ※2を中心に校長会やメディア担当者会、法定研修などの機会を生かし、共有を図った。

次に、活用するためには、基礎的スキル（アカウントの管理、タイピングなど）が必要である。これは、日常的な活用によって少しずつ肉体化していくものである。子どもと一緒に試しながら学び、上達しようとする教員の姿こそ、最良の教育環境と言えるので

はないか。本市では、ＩＣＴ活用の日常化「教具から文具へ」を軸として、「高松市ＩＣＴ教育推進計画」を改定し、取組を進めているところである。

主体性と同僚性を育む二つの仕組み

学校や学級によって抱えている課題は違う。すべてに効く万能薬はない。だからこそ、最前線で向き合う教職員や子どもの情報をキャッチし、支援することができる仕組みづくりと、教職員自らが課題に取り組んでいけるような「主体性と同僚性を発揮できる環境づくり」が重要である。そのための取組を、二つ紹介する。

（1）内部ホームページの構築

写真は、教職員用端末のブラウザを開くと最初に出てくる教職員専用の内部ホームページである。ここで最新の情報を即時的に提供し、全員で共有することができる。また、操作動画や実践事例、マニュアルなどを掲載し、自分のペースで問題解決を図ることができる環境づくりを目ざしている。

電話やメールで寄せられた質問は、即ＦＡＱに反映させ、共有。情報を順番に伝達していく従来の方法に、双方向型を加えることで、誰もが情報の発信源（主役）になることができるようにしている。これは、一部の教員に負荷がかからないようにするための工夫でもある。

内部ホームページのトップページ

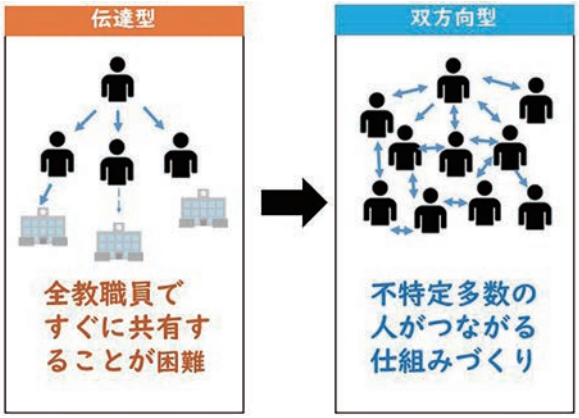
（2）「放課後ちょいスクール」の実施

教職員を対象とした、放課後30分のちょっとしたスクールを月２回程度開催。名前には、「Choice,Cool！」の意味もあり、教職員が自ら希望して選ぶことを重視している。

同時双方向のオンラインで実施することで、「どこでも」「誰とでも」参加できるようにし、移動時間や空間の制約なども解消した。

申し込みは、内部ホームページから個人で行うことができるので、学校で取りまとめて申し込む必要もなく、主体的な思いをすぐに行動に移すことができる。また、同僚を誘い、放課後の教室からゆったりとした気持ちで参加することも可能である。

「放課後ちょいスクール」では、必ずＱ＆Ａの時間を確保し、現場の先生方の困りごとやニーズを察知するとともに、次回以降の企画などに柔軟に生かすことができるようにしている。30分でスキルアップすることも大切であるが、一緒に参加した教職員が教え合うなど、学校内だけではなく、学校間のつながりを生みだし、ＯＪＴを促進するきっかけの時間となることを期待している。令和３年度は、34回実施。参加者はのべ７５０名を超えた※３。



伝達型＋双方向型

主体性と同僚性を育む「放課後ちょいスクール」

経験したことがない課題が次々に生まれる今、従来の伝達型だけに頼ることなく、どこからでも課題解決を図れる仕組みづくりを通して、失敗に寛容で、楽しみながらともに挑んでいける風土を、高松の小中学校全体で醸成しているところである。

※１　義務教育段階における１人１台端末の整備状況（文部科学省　２０２２年２月）
※２　子供たち一人ひとりに個別最適化され、創造性を育む教育ＩＣＴ環境の実現に向けて～令和時代のスタンダードとしての１人１台端末環境～文部科学大臣メッセージ（２０１９年12月）
※３　石井英真・河田祥司『ＧＩＧＡスクールのなかで教育の本質を問う』日本標準（２０２２年４月）に詳しい。

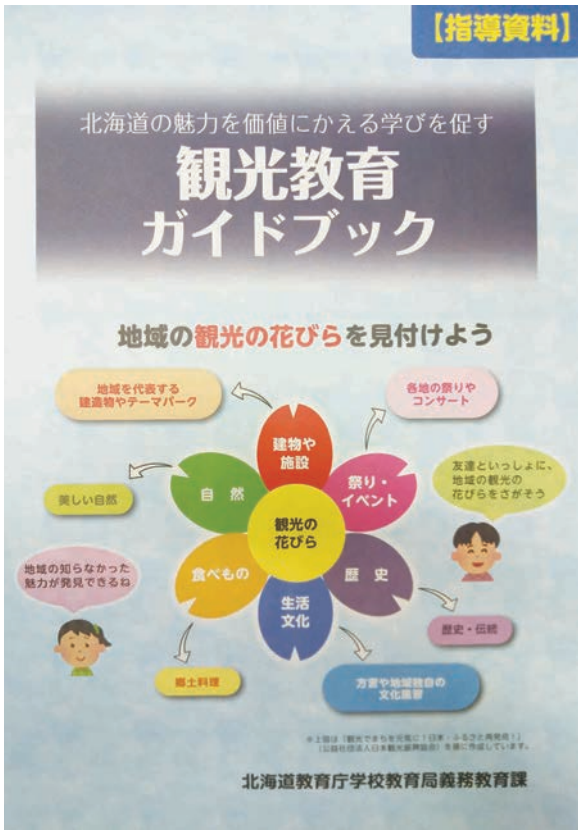
5・6年生対象「おたる案内人ジュニア」の育成に挑む手宮中央小学校

石造りの美しい運河や倉庫群（写真3）、レトロな建築物で有名な北海道小樽市にも優れた観光教育の実践校があります。YouTubeでも紹介され子ども観光ガイド（おたる案内人ジュニア）で知られる小樽市立手宮中央小学校です。年32回もの総合的な学習の時間を使ったガイド育成が、実施されています。地元のNPOやボランティアガイドさんが担当講師になり5·6年生全員に小樽市の観光ガイド（小樽発展史や防波堤を築港した広井勇博士や倉庫群についての解説）ができる資質・能力の育成を図っています。コロナ禍の中、観光客との対面でのガイドデビューは不十分でしたが、ユニフォームや養成テキスト（冊子）も準備されています。観光ガイドを通してふるさとの知識だけでなく対人関係スキルも格段に向上し、地元の観光振興に自分が貢献できている効力感も味わえることでしょう。

●写真3：小樽運河沿いの倉庫群（2021年12月著者撮影）

魅力度第一位の北海道でこそ

毎年、株式会社ブランド総合研究所が公表している都道府県魅力度ランキングで長年第一位を獲得し続けているのは北海道です。都市ランキングでも道内の都市が10位以内に複数入っていて、観光や移住に熱いまなざしが注がれています。一方で、道内の児童生徒自身が北海道の魅力を紋切型でしか捉えておらず、案外語れない実態もあります。観光客という他者から北海道がどのようにみられているか、地元で当たり前となっている事柄（例えば、畑の風景やホタテ漁、雪や流氷、寿司や豚丼）に観光客が興味を抱いて訪れている理由を類推する学びは、次世代にとり大事な視点です。単に「ふるさと」の事象に詳しくなる、誇りや愛着を培うだけで満足せず、地域の魅力を価値にかえる多角的な思考力と提案力が求められます。道教育委員会義務教育課では、公的機関では初の『観光教育ガイドブック』（カラー8頁、写真4）を作成し、指定校へ啓発資料として配布し始めました。実に画期的な試みです。コロナ禍で傷ついた観光地ですが、それを救うのも観光という交流です。さらに、SDGs（持続可能な開発目標）教育が求められる時代にあって、観光題材は探究的な学びにぴったりです。



●写真4：北海道教育委員会義務教育課が作成した『観光教育ガイドブック』の表紙　＊描かれている『観光の花びら』は著者考案の思考ツール

探究の学びに変革する教育旅行

今や、教育旅行（修学旅行）にも変革の波が押し寄せています。思い出づくりの物見遊山的な見学だけでは教育効果が薄いと指摘されています。事前学習で「問い」を明確化した上で旅行先に出向き、現地で探究的な調査を行い、事後、レポート作成や発表会で振り返る「探究の学び」が推賞されています。北海道内の小中学校では札幌や小樽、ニセコ、白老、函館、青森等が修学旅行先として選ばれていますが、単に観光名所めぐりを楽しむだけでなく、地元と旅行先との産業や文化、観光開発などを題材にした比較研究や訪問先で地元の魅力紹介を試みるなどの学習型旅行も模索されています。北海道の小中学校で推進されている「ふるさと教育・観光教育」の動向に今後とも注目したいと考えています。

きょういく見聞録

「ふるさと」の魅力を価値にかえる観光教育への期待
～北海道の小中学校で推進される次世代育成の学び～

北海道教育委員会では、ふるさと教育・観光教育等推進事業が設けられ、毎年 35 校程度の小中学校への指定が行われています。内訳では「アイヌの人たちの歴史・文化等」「北方領土」「観光」の三つの選択テーマが設定され、「総合的な学習の時間」(各校 10 ～ 90 時間程度を配当)や道徳、特別活動などを用いて実践されています。

東京成徳大学特任教授・玉川大学名誉教授　寺本　潔

世界自然遺産「知床」における持続可能な観光を考え合う学習

「知床五湖」(写真 1) や「フレベの滝」「ヒグマやエゾシカ」で著名な知床半島の観光地ウトロにある小中一貫の斜里町立知床ウトロ義務教育学校では、3 ～ 9 学年で毎年「知床学習」と呼ばれる体験的な総合学習が展開されています。知床の生活・歴史、産業から見た知床、観光地としての知床、ヒグマとの共生、半島東側にある羅臼小との交流、産業とキャリア教育、知床の未来などをテーマに多彩で実践的なプログラム（各学年 70 時間程度）が開発されています。私は、2 年にわたり当校を訪問し、環境と観光を題材にした出前授業を実施させていただきました。各学年の学級規模は 10 名前後ですが、実に多角的で実感的な発言が子どもたちの口から飛び出してきました（写真 2)。知床の観光の魅力を分類する「観光の花びら」や知床観光の「強み」と「弱み」「チャンス」「怖れ」の 4 つのアングルから考え合う SWOT 分析などの思考ツールを用いて学習のグレードを上げていくお手伝いをしました。児童生徒は地元で漁師やホテル、土産物店で働いている親からも聞いているのでしょう。持続可能な観光の振興には強い関心を示しました。また、知床自然センターによるユニークな環境教育も受けているため、環境との調和に関しても敏感です。その意味で、当校において、今後の学校教育で大事となる「持続可能な開発のための教育」や「責任ある観光」を自分に引き寄せて考え合う学びが実現できています。詳しくは当校のホームページや『玉川大学教師教育リサーチセンター年報』第 11 号（2021）に書いた拙論を検索していただけたら幸いです。

●写真 1：知床五湖の案内看板

●写真 2：知床観光の魅力を発表する児童
（知床ウトロ学校 6 年学級にて。著者撮影）

●難民として日本に来た方と学ぶ難民グループ

●地域のカフェと一緒に対策を構想する
フードロスグループ

神奈川県鎌倉市

教育長　岩岡 寛人

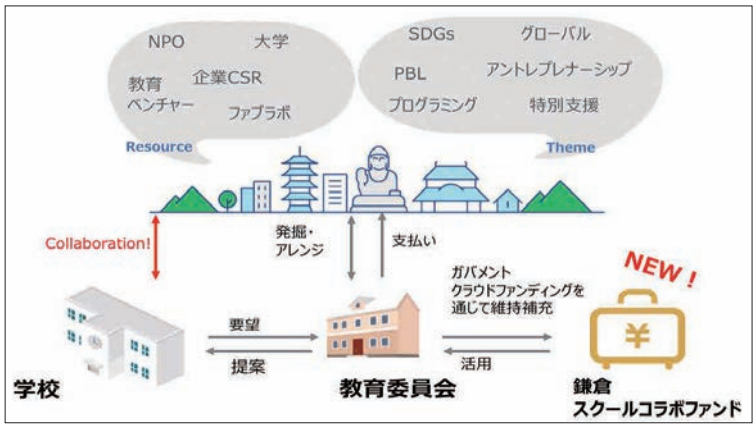
「社会に開かれた教育課程」を持続可能に
～鎌倉スクールコラボファンドの挑戦～

課題解決型学習（PBL）、SDGs、プログラミング…激しい時代の変化の中、社会の要請に応えた教育の実現と、現実にあるリソースとの間で板挟みになり、多くの学校が苦しんでいるのではないでしょうか。新しい学習指導要領が謳（うた）う「社会に開かれた教育課程」を実現したいけれど、よりよい社会づくりに向けた教育課程を編成しようとすればするほど、知恵やリソースの不足に直面します。鎌倉市では、このリソース不足を解消し「社会に開かれた教育課程」を持続可能な形で実現するべく、「鎌倉スクールコラボファンド」を立ち上げました。

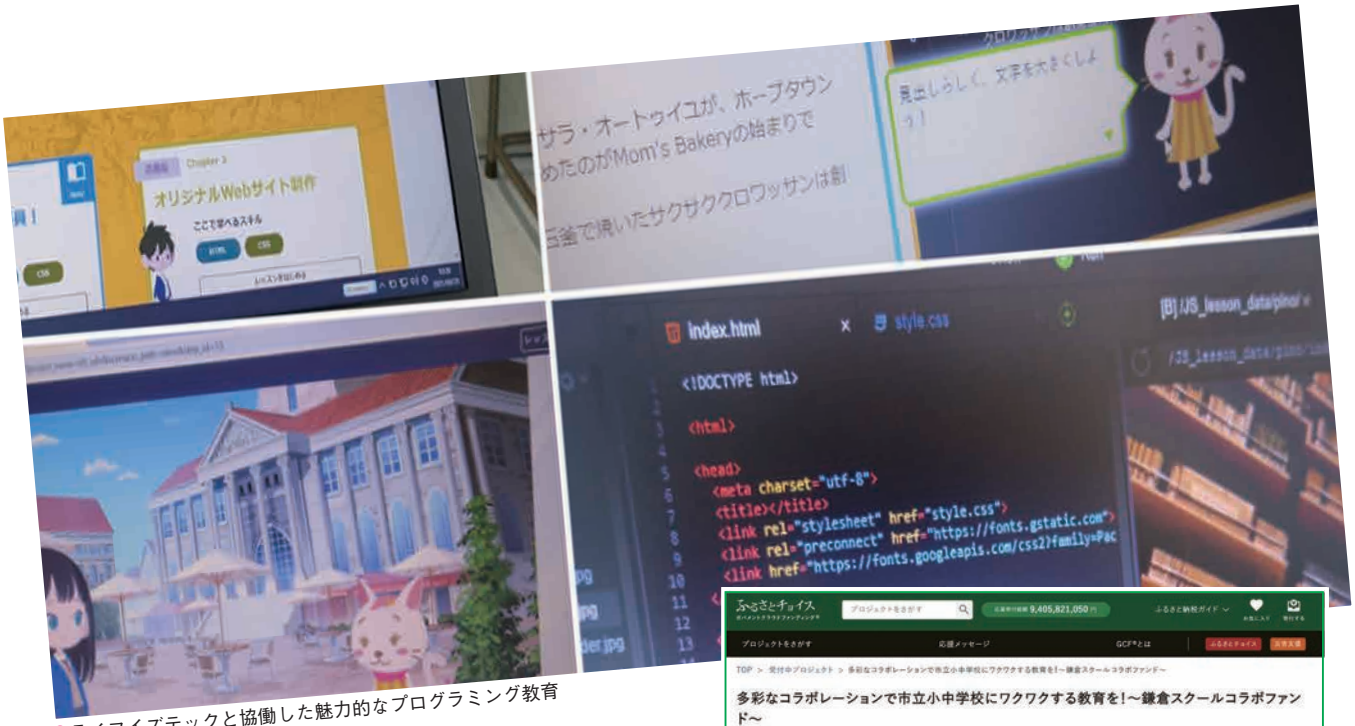
スクールコラボファンドの願い

企業においては、「絶対に売れる！」商品を思いついたとき、他社から部品を買ったり、製造委託したり、さまざまな事業者と協力して製品を作ります。

学校においても同様に、未来を生き抜く力を育む教育活動を、NPO・企業・大学等との協働（コラボ）を通じて実現したい。それらを持続可能な形で叶えるため、鎌倉市教育委員会は、こうしたコラボに必要な対価を支払う仕組みとして鎌倉スクールコラボファンド（以下「SCF」）を立ち上げました。（図1参照）



▲図1　SCFの仕組み



●ライフイズテックと協働した魅力的なプログラミング教育

●ふるさとチョイスの HP でクラウドファンディング

SCFは、未来の社会を見据えこんな教育をしてほしいという社会の願いと、こういう教育をしたいという学校の願いをつなぐものですから、そのマッチングが重要です。そこで、「ふるさとチョイス」と連携をし、「ふるさと納税の仕組みを活用したクラウドファンディング」でその原資を募りました。そして、SCFで実現した教育をnoteというSNSで発信することで、SCFで社会の要請に応えた教育を実現すればするほど、社会の理解を集め支援の輪が広がるという形を目ざしています。

●学生団体が伴走するプラグループ

開始初年度からさまざまな教育実践が実現

令和2年にスタートしたSCFですが、既に素晴らしい実践が生まれています。

例えば、SDGsを題材にした課題解決型学習（PBL）を学校が実施したくとも、子どもの関心は多様（フードロス・核・地球環境・難民など）で、担任がすべての関心に対し専門的知見をもって伴走することは困難です。

そこで、SCFを活用して大学やNPOと協働し、各関心グループに伴走してもらう体制を構築しました。これにより、子どもたちが社会課題を自分ごととして捉え、解決策を構想する質の高いPBLが実現できました。

また、テクノロジーを通じてアイデアや思いを形にする力を育むため、ベンチャー企業（Life is Tech株式会社）と連携して、プログラミングを学んだことのない先生でも魅力的なテキストコーディングの授業ができる環境を整えました。

これからもSCFを通じて教育現場の「夢」を叶え、教師も子供も保護者もワクワクするような学校教育を作っていきたいと考えています。

全国各地のさまざまな取組を紹介します。

神奈川　通知表のない教育評価への挑戦 ～子どもを主語にした学校への原点回帰～

茅ヶ崎市立香川小学校　校長　國分（こくぶ）　一哉

私たちは学期末、子ども一人一人に思いを込めて所見欄を書き、膨大な時間をかけて通知表を作成してきた。しかし、保護者に真意が伝わらないばかりか、子どもの育ちへうまくつながっていない現状があると感じていた。

そこで、本校では、「これまでの総括的評価を表した通知表は、本当に子どものためになっているのか。保護者に伝える子どもの情報としてわかりやすいものなのか。」ということを考え、教育評価の仕方や伝え方を抜本的に改革することとした。そのためには、教員全員が納得いくところまで対話を重ねることが大切であると考え、学習評価勉強会を何度も行い、同僚との対話を積み重ねた。結果、本校では、「学期末の通知表（観点別３段階）ではない形で、保護者に子どもの教育評価を伝えていくこと」を決めた。

通知表がなくなることで、今まで以上に、授業で生き生きと活躍する子どもの姿を評価して認め、励ますようになってきている。また、成績処理に左右されることなく、学期末であっても、柔軟に学習や行事を編成することができるようになった。評価のための授業やテストがなくなり、子どもが学ぶ文脈の中に評価活動を入れるようになってきた。

子どもたちは、他者の評価ではなく、以前の自分と比べてどうだったかを振り返ることで、自己肯定感を高めている。以前よく聞かれた「このテストは、成績に関係ありますか」という声は聞かれなくなった。学級数 32、児童数 1,000 名を超える過大規模校の本校であるが、学習に対する意識改革は進んでいる。

本実践は、単なる通知表廃止にとどまらない。教育課程全体が、「子どもを主語とした教育活動」へと原点回帰することにつながっていると考える。

「楽しもう・楽しんでもらおう・そしてみんなで楽しんじゃおう」と取り組んだ香小祭の一場面

宮城　子どもたちの豊かな感性を育む ～教師や友達と音楽にかかわる活動を通して～

学校法人石輝学園
矢本はなぶさ幼稚園　園長　山田　元郎（もとお）

本園では、中国の故事「珠磨かざれば光なし、人学ばざれば道を知らず」のごとく、限りない可能性を秘めた小さい石、すなわち子どもたちが、学び磨かれていくことにより、自ら光を放ち巡らせることを願い、また、小さい石も集まれば岩となり、大きな力を発揮することが可能になるという協調の意味を込め、建学の精神としています。

特色ある取組として、音楽活動を通した表現活動による、豊かな感性と知性の育成があげられます。園内研究では、「子どもたちの豊かな感性を育む～教師や友達と音楽にかかわる活動を通して～」を研究主題とし、歌やリトミック、楽器を用いた活動を意図的・継続的に実践し、音楽への興味関心や表現力を高め、教師や友達とのかかわりを通して、共同的、言葉で伝え合う力、豊かな感性と表現を育んでまいりました。年少では、リトミック活動を取り入れ、楽器にもふれる機会を多くしております。年中では、メロディオン演奏に取り組み、年長組から刺激を受けさまざまな演奏活動を進めております。年長では、運動会でのマーチングを行いみんなで合わせる経験から、協調性や最後までやり遂げる根気強さを身につけることができたと感じています。クリスマスお遊戯会のベル合奏を披露することで、達成感や充実感を味わい、演奏の楽しさを感じたのではないかと思っています。

特に、学年としてベル合奏をどのように発表したいのかを話し合う場面を設定し、子どもの意見を聞いたり共感したりすることで、子どもたち自身で方向性を見つけだし、それに進もうとする姿がみられるようになりました。実際の演奏も、観客に大きな感動と音楽の力を伝え、幼稚園での音楽の可能性を高めました。今後も音楽活動に力を入れ、子どもたちの豊かな感性を育んでいきたいと思います。

QR コードから幼稚園ホームページをご覧いただけます。

鹿児島 「はばたけ平佐から！未来の国際人」の育成
～CSを活用したコミュニケーション能力の育成と英語の日常化を通して～

薩摩川内市立平佐西小学校　校長　池田　浩

本校は、平成13年度に文部科学省「英語教育」研究開発学校の指定を受けて以来これまで、継続して小学校英語の研究に取り組んでいます。子どもたちが、将来、世界中のさまざまな国の方々と交流し合い、国際社会の中で活躍する人になってほしいとの願いを込めて、研究のキャッチフレーズを「はばたけ平佐から！ 未来の国際人」としています。また、3つのC「Challenge（挑戦）、Confidence（自信）、Communication Strategy（伝達方略）」を大事にしており、毎年、小学校英語の研究公開を実施しています。令和3年度は、「自分の思いや考えを伝え、進んでコミュニケーションを図ろうとする子どもの育成～コミュニケーション能力の基礎を養う小学校英語の授業づくり～」を研究テーマに研究実践しました。研究内容は主に次の2点です。

① CS（コミュニケーション・ストラテジー）を意識したコミュニケーション能力の育成を目ざした系統的な指導
② 学校生活の中で英語にふれる機会を意図的・計画的に設定した英語の日常化

「CS」とは、英語でのコミュニケーションを継続させたり、活性化させたりするための方略・手段のことです。聞き返しや確認、繰り返し、相づち、身振りなど10のCSについて、活用する場面ごとに整理し、学年に応じて重点となるCSを意識した授業をしています。

英語の日常化では、毎週金曜日をイングリッシュデーとし、登校時の朝の挨拶から「Good morning」で始まり、学級でも朝の会などを英語で行っています。子どもの校内放送や給食時間も英語を使い、英語の曲をかけ、自然と英語にふれ合えるようにしています。

このように、英語によるコミュニケーションへの積極性や主体性を身につけさせるために、英語が楽しくなる授業づくり、英語を身近に感じる環境づくりを行っています。

京都 グローバルに活躍するビジネスパーソンを京都から

池坊短期大学　教授　塩谷　かおり

池坊短期大学の「国際経営情報コース」についてご紹介します。華道を基軸とした「和と美」を建学の精神とする本学は、今年創立70周年を迎えました。地球規模の環境変化やさまざまな分断への危機感から、その意義があらためて注目される建学の志をベースに、グローバル化する社会で創造的に活躍する人材を輩出するべく「国際経営情報コース」を開設いたしました。

大学としての教養教育と職業に結びつく専門教育の双方が求められる短期大学にあって、①ビジネス（経営学）②情報（ICT）③地域文化創生④実践英語を中心として、社会人基礎力を高め、多様な地域や職場で個々の力を発揮し協働できる人材を育成することを目ざしています。

本コースは主に次のような特徴をもち、ビジネス界や地域活性化や起業など、多彩な将来を描く学生の可能性を拡げます。①企業での実務経験豊富な講師陣（日立製作所、電通など）による臨場感あふれる指導。②全員がPCを保有しICTの基礎を修得、プログラミング演習やオンライン授業を実施。③プレゼンテーションや意思疎通を有効にする実践的な英語学習。④産学連携による企業におけるインターンシップ（単位認定）。⑤池坊ならではのホスピタリティ（共感・共創）マインドの醸成と華道・茶道の資格取得。

その他に、観光論や日本三大祭の一つである祇園祭への参加など、京都で学ぶ価値を最大化するカリキュラムとなっています。また、TOEICや簿記検定などの資格取得をサポートする科目もあり、自信と実績をもって社会に出られるよう学生を支援してまいります。

2022年4月、海外からの留学生を含む意欲に満ちた学生が集い、初年度をスタートしました。将来的には、ICTなど汎用的な分野について学内の他学科・コースの学生へも提供し、大学全体のレベル向上を図ることも見据えています。

地球となかよし
ゼミナール

子どもの学習活動に熱心な著名美術館［連載第２回］

建築家　原田敬美（けいみ）

世界の著名な美術館（博物館）を調べると市民学習、とりわけ子どものための美術教室、そして出前学習が盛んです。

パリのルーヴル美術館は、筆者の東京都港区長時代、区内の廃校を活用しルーヴル美術館方式の絵画学習を開催しました。本物の絵を見ながら正確な複写をするという学習方法です。世界のルーヴル美術館が日本、港区にまで出前学習をするのかという驚きと、一方で、さすがという気持ちでした。２００２年フランス外務大臣から港区にあるフランス大使館設計者選定の審査員を仰せつかりパリを訪問した際、ルーヴル美術館館長アンリ・ロワレット氏を表敬訪問し、ルーヴル美術館の積極的な姿勢に敬意を表しました。

最近のルーヴル美術館の子ども向け学習をネットで見ると、著名な美術作品の解説をアニメにし子どもが美術に関心をもつきっかけとし、美術の学びの機会を提供しています。モナリザ、ヴィーナス、エジプトの美術などがアニメのテーマです。

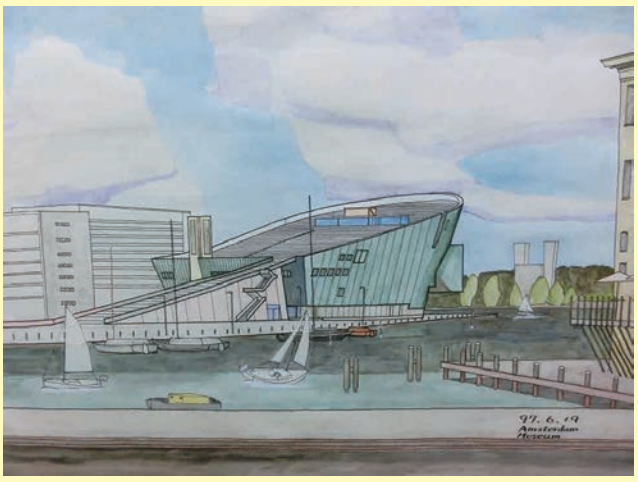
▲ルーヴル美術館館長と

ニューヨークにメトロポリタン美術館があります。世界の指導的役割を果たしている美術館の一つで、子どもの美術学習に特徴があります。６歳以下の子どもがいる家族が対象で、平日の午前を使い、理屈抜きでの美術の鑑賞をしてもらい、易しい解説、さらに、美術館内の探検など子どもがワクワクする内容が用意されています。しかも入場無料です。子どもたちは、美術品を眺め、その背景にある物語を語り合い、スケッチし、皆で歌を歌い楽しみます。12歳から18歳の中高生に対しては、週末スケッチ教室を開催し、自信が湧き出た生徒に対し高校や大学で美術を専攻するよう激励します。また、高校生向けに美術館でのインターンシップも用意されています。

パリのラヴィレット公園内にあるシテ科学技術博物館では、フランスの科学技術の発展史についてさまざまな体験学習ができます。特に子どもの学習に力点を置いています。ＩＭＡＸシアター、プラネタリウムもあります。

同様、オランダ、アムステルダムには科学技術博物館があります。市内中心部の運河に面し、出帆する大型船のようなフォルムです。設計は関西空港を設計したイタリア人建築家レンゾ・ピアノ。科学技術を体験しながら学習するという考え方の展示です。１階はＤＮＡ、２階は水のサイクル、電気、金属、建物、３階は子どもが参加する実験室、４階は空間や美術をどう認識するかの心理学を学びます。

世界の著名な美術館（博物館）は、子どもたちに美術と接する機会、学びの機会を積極的に用意し、さらに、インターンとして美術館の運営に接する機会も与える努力をしています。日本でも大いに参考にすべきと思います。



▲アムステルダム科学技術博物館：筆者のスケッチ

原田敬美（Harada Keimi）
建築家、工学博士、技術士（建設）、前東京都港区長。川口市文化芸術審議会会長。
１９７４年、早稲田大学大学院建設工学専攻修士課程修了。１９８０年、SEC計画事務所設立。１９８３年から、港区の街づくり懇談会、都市計画審議会、住宅とマスタープラン策定、環境調査審議会委員などを委嘱。２００５年、イタリア・コメンダットーレ叙勲。

Front Runner

【連載第３回】

本に込められた著者の思い

元筑波大学学長
新潟産業大学名誉学長
北原　保雄

私は 2021（令和３）年１月に、『明鏡国語辞典』の第３版を刊行した。小型の国語辞典は、10 年に１回改訂を行うことが普通で、『明鏡』も初版の刊行が 2002（平成 14）年 12 月で、第２版の刊行が 2010（平成 22）年 12 月だから、ほぼ 10 年ごとに改訂をしてきたことになる。

第３版は、新しいもう一冊の辞書を編集するような気持ちで改訂した。第２版の改訂の時は、新語や俗語、特に若者言葉が急増して、その採録に苦労したが、今回の第３版改訂では改めて、全体を丁寧に見直すことができた。

冒頭の「編者のことば」に挙げた通り、改訂第３版の特色は、誤用解説や現在の生活を反映する新語の充実はもとより、場に応じた言葉づかいや表記、類語、文芸作品との関連など、語彙力増強や言葉の活用力の向上に資するものだが、コロナ禍で外出することができず、その分、各項目の内容を丁寧に見直すことができた。

一つだけ例を挙げよう。「言い出しっぺ」である。第２版では、「『臭い』と言い出した人がおならをした当人であるということから、その人が率先して物事をすべきだという含みでいう。」と説明していた。そして、漢字表記にも、「言い出しっ屁」を当てていた。読み直して、これは変だと直感した。「言い出し」の部分には問題ないが、「ぺ」に「屁」を当てるのはあまりにも飛躍でないか。私が編集委員の一員である『日本国語大辞典』第２版でも、解説はないが、漢字表記は「言出屁」となっている。手元にある国語辞典を引いてみても、ほぼ同じである。私が間違いだろうかと考えた。『明鏡』は改訂中だから修正できるが、『日国』は直せない。本当にこの言葉は「放屁」と関係があるのだろうか。「兵衛」でいいのではないか。そう思って、『日国』をもう一度見ると、３項目あとに「いいだし－べえ【言出兵衛】」という項目が載っている。これだ。『日国』の改訂の時に見たはずなのに、気づかなかったのだろうか。まさに一喜して一憂した。「田舎っぺい」「飲んべい」「助べい」「名無しの権べい」など、「……兵衛」の類例はいくつかある。自分の辞書が間違っているのに、他の辞書のことをいう資格はないが、それにしても、親亀こけたら何とやらで、ほとんどの辞書が間違っている。語源の説明で、何が本当かわからないところもあるし、あまりにも多くの辞書の解説を否定することも躊躇（ちゅうちょ）されるので、今回の改訂では、「『ぺ』を『屁』と見る説が一般的。ただし『言い出し兵衛』の語もあり、人の意を表す『兵衛』に由来するとも考えられる。」と遠慮しておいた。

３回にわたって駄文を綴ってきたが、最後に、いい本もなかなか読んでもらえない、買ってもらえないという繰り言を述べさせていただきたい。教科書でも辞書でも同様だ。辞書もじかに手に取って、開いて見ていただきたい。その本のよさが見えてくるはずだ。

⊙書籍のご紹介

改めたい文法の非常識
── 主語の解体と文の構造
北原保雄　著　発行：教育出版　四六判・上製・184 頁　定価：1,980 円（本体 1,800 円＋税）
「私がプリンが食べられます。」この文の“主語”は？
……主語と述語、文の構造、連用修飾語の問題を取り上げ、学校で教えられて多くの人たちが信じている文法の「非常識」について考える。

ごみゼロゲームで楽しく学ぶ

ほ・っ・と・な・出・会・い

一般社団法人ゼロ・ウェイスト・ジャパン
代表理事
坂野 晶（さかの あきら）さん

行動の枠組みをデザイン

我々ゼロ・ウェイスト・ジャパンが主軸とする活動は、地域や自治体と一緒に、ごみを減らすための仕組みを作ることです。仕組みができると、環境への意識がそれほど高くなくても、参加しやすくなります。レジ袋の有料化がよい例ですね。いかにして皆さんが行動変容できる仕組みを作るかが大事だと思っています。

一般廃棄物と呼ばれる家庭ごみや事業所のごみ処理の責任は、県や国ではなく基礎自治体にあり、分別の種類や予算も自治体ごとに違います。どうすればもっとごみを減らす方向にもって行けるか、1700の自治体があったら1700通りのやり方があるので、その土地にあった形をカスタマイズしないといけません。大変ですが創意工夫の余地もあるので、とてもおもしろいですね。

画期的なカードゲーム教材

本来、ごみ問題は日常に密接して、いろんなテーマに広げ直せるトピックのはずなのに、学校では教科間の分野横断がうまくいかず、自分ごとにならないまま「3R（リデュース・リユース・リサイクル）」という知識だけ学んで終わってしまうことがままあります。もっと日常生活での実践につなげたいと思って制作した教材が「ごみゼロゲーム」というカードゲームです。

これは、日常で使う「もの」をいかにごみにしないよう救えるか、ポイント制で競いあうゲームです。基本的に、リフューズする（ごみになりそうなものをそもそも使わない）方法はないのか、とことん考えます。「リフューズ」が最もポイントが高くて、「リユース」、「リペア」と続きます。「リサイクル」が最も点が低いんですよ。何でもリサイクルすればいいわけじゃない、と優先度合いがわかります。さらに、燃やしたり埋め立てたりするとマイナスになる。

また「イベントカード」といって、これまでリサイクル資源を受け入れてくれた国が受け入れを停止したから、このターンはリサイクルカードが使えない、など実際起こっている時事ネタも組み込んでいます。

単純に「これ買わない」と全部リフューズされても困るので、本当に使わないのか、買わずにやっていけるのか、互いにつっこんでもらいます。みんなが「いい」と言ってくれればいいし、逆に「いい」と言ってもらうため、がんばって方法を考えるところにおもしろみがある、ディスカッションがミソのゲームです。正解がある学びが多すぎるので、あえて正解がないよう作りました。

楽しく学んで行動変容につなげる

お題となるカードには、タバコの吸い殻とか、紙オムツとか、どうしても助けられなさそうなものも出てきます。そこですぐ「リフューズできない」とあきらめるのではなく、もう一歩進んで考えてほしい。素材や製品設定、あるいはもう少し制度が変われば何とかなる可能性があるかもしれない。最終的にそこまで発想できるようになってくれれば嬉しいですね。前提となる現状を信じて疑わない子どもも多いので、そこは数年やってきて、難しいと感じている点です。

実際に地域の中で、みんなが難しいと思ったものを救えるよう取り組んでいる企業やお店がないか、調べ学習とセットにしてみるなど、発想を広げていくとより学びも深まり、考える力が養えるのではないでしょうか。

家のごみ箱からリフューズできそうなものを見つけるという宿題を出すと、必然的にごみについて家族と会話することになり、コミュニケーションが生まれます。ごみゼロゲームで学んだことを家に帰って話してもらえるだけで、家庭全体の行動変容につながるんです。ごみゼロゲームが、家庭に波及する教育機会になればいいなと思っています。

人材育成の取組

ごみは暮らしの延長線上にあることなので、地域に住んでいる一人一人の暮らしに根ざした仕組みを作らないと定着しないんですね。その仕組みをカスタマイズして導入する専門家が非常に必要とされています。教育は効果が見えづらく、短期成果が出にくい側面がありますが、包括的な制度作りを推進できる若手を育成することはまさに急務です。今どんな教育をしていくかが今後の社会制度を作っていくので、地道でも続けていきたいですね。

坂野晶（さかのあきら）
兵庫県西宮市生まれ。関西学院大卒。海外インターンシップ事業を展開する国際的な学生NPOアイセックのモンゴル代表などを経て、2015年に特定非営利活動法人ゼロ・ウェイストアカデミー理事長に就任。2012年世界経済フォーラムのGlobal Shapersに選出され、2019年世界経済フォーラム年次総会（ダボス会議）では共同議長を務めた。現在は、一般社団法人ゼロ・ウェイスト・ジャパン代表理事として活動する。

Educo Salon

前号について寄せられたご感想です。

◆巻頭の土井善晴さんの言葉。365日、早朝からぬか床をかきまぜ、たまに怠けようとする私にとって大きな励みに。振り返ればやり始めてから20年、風邪一つひいていない。「食＝生きる原点」。嬉しいエールをいただいた。（大阪府 N.N）
◆「地域とともにある学校づくりの推進」の取組には感銘しました。地域・保護者・学校・行政が連携・協働して子どもたちを育むことが今まさに重要であると存じます。（千葉県 Y.H）
◆ほっとな出会い「東日本大震災から10年」に共感した。私も平成16年、水害を経験した。自宅は90cmの床上浸水。友人や同僚などの支えのありがたさ、普通の生活が幸せなこと。自然の力の計り知れない恐ろしさを痛感し、それを乗り越える力が人にあることも同時に感じた。災害の裏にある自然の恩恵、人の強さも伝えたい。（新潟県 K.M）

なかよし宣言

わたしたちをとりまく自然や社会は、科学技術の進展や国際化、情報化、高齢化などによって、今、大きく変わろうとしています。このような社会の変化の中で、人間や地球上のあらゆる命がのびのびと生きていくためには、人や自然を大切にしながら、共に生きていこうとする優しく大きな心をもつことが求められています。

わたしたちは、この理念を「地球となかよし」というコンセプトワードに込め、社会のさまざまな場面で人間の成長に貢献していきます。

教育出版は持続可能な開発目標（SDGs）を支援しています

Educo No.58 2022年4月30日発行
発行所 教育出版株式会社 発行者 伊東千尋
〒135-0063 東京都江東区有明3-4-10 TFTビル西館
内容について Tel.03-5579-6554 Fax.03-5579-6574
配送について Tel.03-5579-6546 Fax.03-5579-6548