

1. 新「学習指導要領」での「主体的・対話的で深い学び」の提起

①日本型高学力の限界 PISA ショック (2003)

TIMSS2015の結果(経年変化)

【平均得点の推移】

		1995	1999	2003	2007	2011	2015
小学校4年生	算数	567点 (3位/26か国)	(調査実施せず)	565点 (3位/25か国)	568点 (4位/36か国)	585点 (5位/50か国)	593点 (5位/49か国)
	理科	553点 (2位/26か国)	(調査実施せず)	543点 (3位/25か国)	548点 (4位/36か国)	559点 (4位/50か国)	569点 (3位/47か国)
中学校2年生	数学	581点 (3位/41か国)	579点 (5位/38か国)	570点 (5位/45か国)	570点 (5位/48か国)	570点 (5位/42か国)	586点 (5位/39か国)
	理科	554点 (3位/41か国)	550点 (4位/38か国)	552点 (6位/45か国)	554点 (3位/48か国)	558点 (4位/42か国)	571点 (2位/39か国)

1. 2018年調査の結果

● OECD加盟国(37か国)における比較

☐ は日本の平均得点と統計的な有意差がない国

	読解力	平均得点	数学的リテラシー	平均得点	科学的リテラシー	平均得点
1	エストニア	523	日本	527	エストニア	530
2	カナダ	520	韓国	526	日本	529
3	フィンランド	520	エストニア	523	フィンランド	522
4	アイルランド	518	オランダ	519	韓国	519
5	韓国	514	ポーランド	516	カナダ	518
6	ポーランド	512	スイス	515	ポーランド	511
7	スウェーデン	506	カナダ	512	ニュージーランド	508
8	ニュージーランド	506	デンマーク	509	スロベニア	507
9	アメリカ	505	スロベニア	509	イギリス	505
10	イギリス	504	ベルギー	508	オランダ	503
11	日本	504	フィンランド	507	ドイツ	503
12	オーストラリア	503	スウェーデン	502	オーストラリア	503
13	デンマーク	501	イギリス	502	アメリカ	502
14	ノルウェー	499	ノルウェー	501	スウェーデン	499
15	ドイツ	498	ドイツ	500	ベルギー	499
16	スロベニア	495	アイルランド	500	チェコ	497
17	ベルギー	493	チェコ	499	アイルランド	496
18	フランス	493	オーストリア	499	スイス	495
19	ポルトガル	492	ラトビア	496	フランス	493
20	チェコ	490	フランス	495	デンマーク	493
	OECD平均	487	OECD平均	489	OECD平均	489
	信頼区間※(日本): 499-509		信頼区間(日本): 522-532		信頼区間(日本): 524-534	

「理科を勉強するのが好きだ」という回答の割合 TIMSS2011

国名	好きだ	ある程度好きだ	好きではない
日本	15	48.9	30.6
OECD 平均	35	45.7	8.2

「理科に自信がある」という回答の割合 TIMSS2011

国名	自信がある	ある程度自信がある	全く自信がない
日本	3	28	69
OECD 平均	20	49	31

読解力問題の正答率と無答率(PISA2003)

問題の名称	問	出題形式	日本の子どもの反応		OECDの平均	
			正答率	無答率	正答率	無答率
交換留学	問2	自由記述	38.5	40.0	33.3	21.0
インソップ物語	問3	自由記述	65.4	24.3	66.5	11.3
求職	問1	求答	78.7	9.4	69.4	14.1
ワイシャツ	問2	求答	43.2	14.1	43.7	8.9
交換留学	問1	多肢選択	75.4	2.4	64.5	4.2
南極点	問1	短答	53.8	24.9	42.8	26.4
求職	問3	自由記述	82.3	11.7	78.0	9.7
南極点	問5	多肢選択	51.9	3.7	66.2	5.1
インソップ物語	問1	多肢選択	83.6	0.8	89.2	2.0
薬物を与えられたクモ	問1	多肢選択	82.4	1.1	81.4	3.4
南極点	問3	多肢選択	58.0	3.9	61.4	5.9
南極点	問2	多肢選択	60.1	5.6	63.0	7.5
交換留学	問4	自由記述	63.9	19.8	43.0	20.2
メガネ技師	問4	短答	78.3	9.6	71.0	5.8
インソップ物語	問2	自由記述	50.9	11.4	56.4	6.5
ワイシャツ	問3	多肢選択	75.7	2.2	82.0	3.9
電話	問1	求答	84.7	5.4	83.0	4.7
薬物を与えられたクモ	問2	自由記述	47.5	34.9	47.7	19.9
メガネ技師	問2	多肢選択	66.4	0.6	57.1	1.0
薬物を与えられたクモ	問3	自由記述	52.2	18.5	58.8	9.2
メガネ技師	問3	自由記述	55.8	32.0	53.8	23.1
南極点	問4	多肢選択	81.7	2.9	82.6	4.3
電話	問3	短答	23.0	10.4	24.8	5.1
薬物を与えられたクモ	問4	自由記述	54.1	26.3	72.4	11.0
ワイシャツ	問1	自由記述	53.9	17.9	31.3	23.6
メガネ技師	問1	多肢選択	71.5	1.3	53.6	4.2
電話	問2	求答	40.7	7.6	34.2	5.4
求職	問2	短答	69.3	14.0	57.3	18.1
		平均値	62.2	12.7	59.6	10.2

PISA2003より作成(国立教育政策研究所編『生きるための知識と技能』ぎょうせい)  
 求答: 短い語句または数値で解答する。正解はひとつ  
 短答: 短い語句または数値で解答する。正解は複数

## ②学力の3要素への転換

学校教育法 2007 改訂

第三十条 基礎的な知識及び技能を習得させるとともに、これらを活用して課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の能力をはぐくみ、主体的に学習に取り組む態度を養うことに、特に意を用いなければならない。(中学校・高校も準用)

## ③2017年学習指導要領改訂

総則: 我が国の優れた教育実践に見られる普遍的な視点である「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善 (アクティブ・ラーニングの視点に立った授業改善)

カリキュラム・マネジメント: 各学校においては、生徒や学校、地域の実態を適切に把握し、教育の目的や目標の実現に必要な教育の内容等を教科等横断的な視点で組み立てていくこと

#### ④問題点 改訂の経緯

- ・2030年の未来を前提⇒知識基盤社会・Society5.0などの未来社会論からの脅し
- ・「授業改善の方法」としての「主体的・対話的で深い学び」

#### 2. コロナ禍のなかで突如飛び出した GIGA スクール構想

「GIGA スクール構想について」 文科省 2020年7月

「1人1台端末と、高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備することで、特別な支援を必要とする子供を含め、多様な子供たち一人一人に個別最適化され、資質・能力が一層確実に育成できる教育ICT環境を実現する」

#### 3. 構想を推進しているのは誰か

①経産省「未来の教室」構想：Ed Tech 企業とよばれる教育情報産業と深く結びついて、実証事業⇒学校をこれら Ed tech 企業の市場開拓の場に 「GIGA とは」=今後学校に流れ込む大容量データを象徴する「ギガバイト」

②教育再生実行会議 第11次提言：「世界で活躍する革新的なグローバル人材の育成を推進するための基盤の構築」

#### 4. 「個別最適な学び」の罫

①子どもの興味関心や学習の到達度は、日々の生活のデジタルポートフォリオや授業のなかで自動的に蓄積される学習履歴、ドリル・テストの解答傾向をAI解析・評価・管理⇒子ども・若者を学習履歴によって振り分け、「身の丈に合った」学習課題への取り組みへ

②学習履歴の国家・経済界による「利・活用」

⇒学習履歴とそれにもとづく評価がデジタル・タトゥーのように一生涯つきまとう

「すべての子どもが値踏み・格付けされ、それを押しつけられる入り口（Grade Imposed Gateway for All）」としての学校

The screenshot shows a digital student profile for a 5th-grade student named Takahashi Takuro. The page is divided into several sections, each with annotations:

- 日常生活・要学校内共有情報 (生活に関すること):** Points to the '生活のようす' (Daily Life) section, which includes '共有TOPIC' (Shared Topics) and 'いいことあつた?' (Did something good happen?).
- 日常生活・教務必修・要学校内共有情報 (学習に関すること):** Points to the '学習のようす' (Learning Status) section, which includes '共有TOPIC' and 'いいことあつた?' (Did something good happen?).
- 学習データ・デジタルドリル・章末問題 (中学校):** Points to the '学習データ' (Learning Data) section, which displays a bar chart of scores and a 'デジタルドリル' (Digital Drill) section.
- 成績処理の入力データ・観点標記・評定標記:** Points to the '成績(教科)' (Grades by Subject) section, which shows a table of scores for various subjects.
- 日常所見・要学校内共有情報 (家庭等):** Points to the '共有配座事項' (Shared Seating Items) section, which includes 'TOPIC' and '健康観察情報' (Health Observation Information).
- 心の天気 健康観察情報 出欠情報:** Points to the '出欠/健康観察/心の天気' (Attendance/Health Observation/Mental Weather) section, which shows a calendar of absences and health observations.
- 児童生徒基本情報:** Points to the '基本情報' (Basic Information) section, which includes the student's name, address, and contact information.
- 保健室利用情報:** Points to the '保健室利用 (11月/120日)' (Health Room Usage) section, which shows a calendar of health room visits.

## 5. GIGA スクール構想=学校「解体」論？

①『「未来の教室」ビジョン 経済産業省 「未来の教室」と EdTech 研究会 第2次提言』  
(経産省「提言」)、目指すべき「未来の教室」の実現に向けた柱⇒「学びの自立化・個別最適化」のほかに、「学びの STEAM 化」。

S(Science:科学)、T (Technology:技術)、E (Engineering:工学)、M (Mathematics:数学)  
そこにリベラルアーツ (Arts) の要素を編み込んだ学び

②「提言」=「一律・一斉・一方向型の授業形式」、「同じ学年の子ども達が同じ教室に同時に集まり」、「標準的な授業時数を一律に履修する」現在の学校制度は時代遅れ  
⇒「教師や民間教育サービス、企業のエンジニア、大学等の研究者等の協力を集め、STEAM 学習プログラムの開発とそのデジタルコンテンツ」をインターネット上に置く STEAM ライブラリー

## 6. お仕着せの「最適な学び」を乗り越える

「主体的・対話的で深い学び」と、GIGA スクールの「個別最適な学び」とは、その本質において共存できない。

①ガート・ビースタ:「行為は複数性なしでは決してありえない」=「学ぶ」という行為も他者との「対話」が有機的な関連を持ちながら発現する。

②パウロ・フレイレ:「解放の行為としての教育」を創り出す手掛かりとして対話を重視  
「発見される問題」は、個人の問題であると同時にすべての自分たちの問題でもあるという性質を持たざるをえない。

③国際的な新教育運動の一翼を担ったジョン・デューイの言葉 「子どもが学習の主体となるためには、興味をその軸に据えなければならない」

・「対話というコミュニケーションへの興味」「探求という何かを発見することへの興味」  
「何かをつくるという制作への興味」そして「物事を芸術的に表現することへの興味」は、  
「子どもに内在する自然の資源」

④古い教育からの脱皮は GIGA スクールではなく、新教育を参考に

セレストン・フレネ 「もう一斉授業はいらない」「もう教科書はいらない」

「印刷機を教室へ」「学校間通信で遠くの学校と交流を」