



実践型教育の推進

生徒主体で活動する枠組みを整備。 生徒の変化を受け、教師も意識転換を図る

埼玉県・私立西武学園文理中学・高校

1分
で分かる軌跡

埼玉県・私立西武学園文理中学・高校は、2023年度に着任したマルケス・ペドロ校長の下、生徒主体の実践型教育を本格化させた。課題の設定や計画の立て方などを学ぶ正課の探究学習と、生徒が自分で活動を計画して実践する課外の「ガチ・プロジェクト」を両輪として、主体性や行動力などの非認知能力の育成を図っている。スマートフォンの校内での使用ルールを定めたガイドラインを生徒が発案して作成・運用するなど、自ら考えて行動する生徒が増えつつある。

#理論を学ぶ探究学習

#実践あるのみのガチ・プロジェクト

学校概要

設立 1981(昭和56)年
形態 全日制/普通科・理数科/共学
生徒数 1学年約380人
2023年度卒業生進路実績
国公立大は、北海道大、東北大、筑波大、埼玉大、東京外国語大、名古屋大、九州大などに41人が合格。私立大は、獨協医科大学、青山学院大、慶應義塾大、上智大、中央大、津田塾大、東京理科大、日本獣医生命科学大、日本女子大、明治大、立教大、早稲田大などに延べ554人が合格。



校長
マルケス・ペドロ
同校に赴任して2年目。



副校長
若田 博
わかた・ひろし
同校に赴任して31年目。
理科(生物)。



教頭
四十万 俊幸
しじま・としゆき
同校に赴任して24年目。
外国語科(英語)、国際教育部。



主幹、進路指導部
岡村 陽子
おかむら・ようこ
同校に赴任して23年目。
国語科、探究学習担当。



プロフェッサー
永嶋 稔久
ながしま・としひさ
同校に赴任して37年目。
数学科。

変革の背景

**探究学習には
実践こそ必要**

埼玉県・私立西武学園文理中学・高校は、難関大学合格者が毎年多数出る一方、何事にも受け身的で、希望進路を自ら見いだせない生徒が少なくないという課題があった。そこで2021年度、学校が所在する狭山市が抱える問題に対して生徒が解決策を提案する探究学習を導入し、主体性などの非認知能力の育成に力を入れ始めた。その動きは、23年度にマルケス・ペドロ校長が着任してから加速した(※1)。

「本校の探究学習は、問題の解決策を発表することがゴールになっていて、解決策の実践までには至っていませんでした。しかし、社会では実践こそが求められますし、非認知能力は社会の中で試行錯誤して磨かれていくものです。それらのことから、生徒が自分で考えた解決策を社会で実践する場が必要だと考え、教育活動を見直しました」(ペドロ校長)

変革の一手①

**地域課題に取り組みながら
自分の興味・関心を見いだす**

1・2年次の「総合的な探究の時間」は、探究学習を通じて、生徒一人ひとりが、自分が興味・関心のある物事を明らかにし、主体性などの非認知能力を高めることを目的とした。1年次は、生徒は3〜4人のチームを組み、課題の設定の観点や調査の進め方などを「探究ナビ」(※2)で学びながら、狭山市をより魅力的なまちにするプランを、フィールド

ワークなどを通じて作成。毎年2月の探究発表会「さやまアクションプランコンテスト」で、代表チームが企画したプランを発表する(図1)。チームは、所属クラスや性別が異なるメンバーから構成されるよう、教師が編成。同校は希望進路別にクラスを組んでいることから(※3)、属性が異なる生徒で活動させることにより、協働性を育もうと考えた。探究学習担当の岡村陽子先生は、1年次の探究学習のねらいをこう語る。「狭山市内という決められた範囲で物事を深く観察すれば、自分が何に興味・関心があるのかを見いだしや

図1 探究学習 1・2年次 年間計画概要

年次	月	内容
1年次	4月	市内を流れる入間川のほとりを歩き、地形やまちの成り立ちなどを感じる
	6月	憧れのまち・住みたいまちのイメージから理想のまちを考える
	7月	現地調査などで狭山市の魅力や課題を知る
	9～1月	狭山市をより魅力的なまちにする方法を考え、提案書を作成
	2月	代表チームが探究発表会で発表
2年次	4～8月	個人・チームで課題を設定し、調査を行う
	9月	中間発表会
	10～1月	個人・チームで課題に取り組み、発表会に向けて論文・レポートをまとめる
	2月	代表者・チームが探究発表会で発表



1年次の探究発表会「さやまアクションプランコンテスト」で最優秀賞を獲得したチームが、2年次の探究学習で自分たちの企画を形にし、制作した絵本。主人公が狭山市のイメージキャラクター「おりびい」と市の魅力を発見する物語だ。

※学校資料を基に編集部で作成。

*1 ペドロ校長のインタビュー記事をウェブサイト『VIEW next ONLINE』に掲載しています。右の2次元コードからアクセスしてください。

*2 ベネッセの教材の1つで、実社会で必要な力を身につけるための探究実践のワザとコツが分かる教材。

*3 2024年度から、先端サイエンスクラス、アカデミックチャレンジクラス、アカデミックマルチパスクラス、デュアルクラス、クリエイティブクラス、スポーツクラスの6クラス。2025年度にアートクラスが新設される。



すいのではないかと考えました。また、専門性や価値観が異なる生徒が一緒に活動することで、自分にはない気づきや発想に触れ、視野が広がるきっかけになることも期待しました」

2年度からは、1年次の経験を生かし、個人またはチームで課題を設定して探究学習に取り組む。生徒やチームによっては、すぐに実践に進むこともある。例えば、「さやまアクションプランコンテスト」で最優秀賞を得たチームは、学校からの支援金を使って、市の魅力を紹介する絵本の制作や、狭山茶で入浴剤を作るワークショップの開催を実現させた。

また、2年度になると、生徒が設定する課題が多様になるため、担当教師の分担を工夫している。

「個人で課題を設定し、熱心に取り組みそうな生徒は、コミュニケーションが得意で、探究学習の支援に意欲的な教師が担当するようにしています。活動計画が見通しやすい課題を設定したチームには、探究学習の支援の経験が浅い教師が就くようにしています。そして、活動の進捗を学年全体で共有する中間発表会などを行い、生徒、教師ともに、探究

学習の進め方や視点などを学び合えるようにしています」(岡村先生)

変革の一手 ②

生徒の実践あるのみの「ガチ・プロジェクト」

24年度からは課外活動として、本物(「ガチ」)の社会をイメージして生徒が活動する「ガチ・プロジェクト」を導入した。全部で10あるプロジェクト(図2)には、いずれもカリキュラムはなく、生徒が自ら目標を立て、企画を考え、実践する。同プロジェクトの運営リーダーを務める永嶋稔久先生が、長らく温めてきたその構想をペドロ校長に相談したところ、一気に具現化に至った。

「私は以前から、生徒が『絶対に無理』と思っていることを実現させて、その状況を目のあたりにした生徒に『自分も行動すれば実現できる』という思いを持ってほしいと考え、環境をつくったり、実績を築いたりしてきました。本プロジェクトも、生徒の挑戦を後押しする場です」

各プロジェクトには、その分野で

探究学習 生徒の声

エシカル商品(*4)の購買行動にデザイン面から迫る

クリエイティブクラス1年 吉岡優里さん



中学生の頃から、社会人になると知識よりも非認知能力の方が大事になると思っていた私は、本校に探究学習に力を入れるクリエイティブクラスがあることを知り、入学しました。私の探究テーマは、「社会問題の解決につながるエシカル商品などの購買行動に、商品パッケージの色やデザインがどう影響するか」です(*5)。絵を描いたり、デザインしたりすることが得意という自分の強みを生かして、社会の役に立ちたいと考えました。校外でも探究学習を深めようと、大学生が運営する、高校生の探究学習を支援する団体を自分で見つけて参加を申し込み、大学生や大学教員から支援を受けています。

探究学習を始めて約2か月ですが、高校の先生や大学生、大学教員といった様々な人の意見を聞くことで、自分の視野が広がりました。今後は、もっと自分から行動できるようになって、私がパッケージをデザインしたエシカル商品などを開発したいと思っています。



自分でデザインをしたパッケージ案を使って購買意欲を調査した。

図2

「ガチ・プロジェクト」(例)

ドラマ・映画収録プロジェクト	ドラマや映画、CMなど、校内での撮影を誘致し、制作会社と事前準備を進め、円滑に撮影できるよう、サポートする。
ポッドキャストプロジェクト	番組の企画を立て、配信場所の設定や脚本作成、演出など、番組を制作して日本や世界にリアルタイムに配信する。
アントレプレナー(起業家)プロジェクト	資金調達や税金、法律などの知識を学び、会社やNPOを設立するなど、高校生起業家を目指す。

全部で10のプロジェクトがあり、全校生徒の約6割が参加。複数のプロジェクトで活動する生徒もいる。



写真1 スポーツデータ分析プロジェクトは、プロが活用するデータ分析ソフトを使って動画の解析などをし、運動部を科学的見地から応援する。



写真2 ハロウィンイベントプロジェクトは、学校を会場にして、地域住民向けのハロウィン祭りを開催。同プロジェクトに参加する100人余りの生徒がすべて企画・運営した。

※学校資料を基に編集部で作成。

*4 人や社会、環境に配慮した商品。

*5 探究学習を重視するクリエイティブクラスは、生徒が1年次から個人で課題を設定して探究学習に取り組む。

活躍する社会人が参画し、生徒の活動を支援している。例えば、アントレプレナー（起業家教育）プロジェクトでは、起業を経験した社会人が来校し、生徒の相談に乗っている。

「将来、生徒が社会で必要となる力を高校の時から少しずつ育てていきたい。そのためには、社会で活躍する人からの助言が生徒に最も有効だと考え、その環境を用意しよう」と、本校の教師の人脈などをたどって、協力者を探しました（永嶋先生）

ガチ・プロジェクトでは、生徒は実践を通して試行錯誤しながら目標の達成を目指す。例えば、ハロウィンイベントプロジェクトは、24年10月末に、地域住民向けのハロウィン祭りを狭山市と協働して実施。出し物や会場の飾りつけ、広報など、祭りにかかわるすべての活動を、生徒が自治体やイベントと話し合いながら企画・運営した（写真2）。2日間で約4000人が来場。お化け屋敷やシューティングゲームでは、1時間待ちの行列ができた。「祭りは大成功でしたが、生徒は『待ち時間を解消するためにはどう

すればよかったのか』と課題を見つけ、早くも来年に向けて動き出した。実践を通じて、社会で生きる力が生徒に育まれていることを実感しています」（ペドロ校長）

変星の成果と展望

教師は答えを言わないを、いかに徹底するか

ペドロ校長は23年4月の着任時、「校内で改善してほしいことがあれば教えてください。一緒に学校を変えていきましょう」と、全生徒にメールを送った。それに対して、スマートフォン使用禁止の校則に関する意見を送った生徒が発起人となり、生徒主体でガイドラインが作成され、校内でのスマートフォンの使用が可能となった（下記コラム参照）。

そのように、自ら発案して行動する生徒の登場や、探究学習及びガチ・プロジェクトの展開が相まって、受け身的だった生徒が変わりつつある。2年生が地域の自治会と話し合い、地域住民の家の庭掃除などのボ

生徒発「スマホ校則改正プロジェクト」

学校生活での疑問から動き出した

プロジェクトマネージャー
デュアルクラス3年 池田大空さん



スマートフォンは校内での使用は禁止。でも、ほぼ同じ機能を持つタブレット端末は使用してもよい状況に疑問を持っていました。ペドロ校長からのメールを読み、校則を変えることはできないか、ペドロ校長に相談した上で、2023年5月に「スマホ校則改正プロジェクト」を立ち上げました。スマートフォンを校内で使用可能にするためには、使用ルールを定めたガイドラインが必要であり、その作成に向けては、生徒、保護者、先生の意見を聞くべきだと考えました。そこで、有志の生徒約50人で分担し、スマートフォンの校内での使用可否と、その理由を、生徒と保護者にはアンケートで、先生には直接話して、聞きました。加えて、他校約60校の状況も調査。それらの結果を踏まえて、「授業中や集会中など、誰かが全体に向けて話している時は、特別な指示がない限り、使用は禁止」など、使用を禁止するケースを明文化し、違反時の罰則を定めたガイドラインを6月末に完成させました。そして、生徒、保護者、学校の承認を経て、9月から運用を開始しました。

本プロジェクトの活動を通じて、課題を構造的に捉える力や合意形成に向けて対話する力などが身についたと感じています。現在はこの経験を生かして、1年生が取り組んでいるアルバイトに関するガイドラインの作成に助言をしています。

ランティアを始めたり、1年生がアルバイトに関する校則改正に動き出したりする中、教師も変わらなければならぬと、四五十万俊幸教頭は語る。「探究学習やガチ・プロジェクトでも、生徒が悩んでいると、教師は『こうすればいい』と解決策を言うてしまいます。しかし、それでは教師主導の指導と同じです。生徒への支援のあり方について、根本的な意識改革が教師に求められていると感じます」

若田博副校長はこう言葉を継ぐ。「教師が長年守ってきた指導方針を転換することは容易ではなく、常に生徒主体の考え方を貫けているわけではありません。私たちが管理職も、悩む教師を目の前にすると、生徒同様、解決策を言うてしまいがちです。それを改め、自分の頭で考える教師集団をつくり、生徒が教師さえも超えるような成長を遂げられる環境を築いていきたいと思っています」

お勧めの分掌

管理職

教務担当

進路担当

担任