

総合学科の在り方とは

～これまでの課題を見直し、新たな取り組みへ～

兵庫県立伊丹北高等学校
教諭 寺西 友理

1 はじめに

本校は、昭和48年に全日制普通科として開校し、平成12年に総合学科に改編した全日制高等学校である。『社会の変化に主体的に対応できるこころ豊かな人間』を育成することを教育

目標として掲げている。教育理念の根幹に一貫してキャリア教育を位置づけ、「伊丹北モデル」(図1)を作成し、3年間を通じたキャリア教育計画を立て、生徒の基礎的・汎用的能力を育成するとともに、生徒が明確な目標を持ち、主体的に判断する「未来につながる人間力」を学校全体で育成している点を評価され、平成30年度にキャリア教育優良校として文部科学大臣表彰を受けた。

本校では「人文国際」「自然科学」「芸術文化」「情報メディア」「健康福祉・スポーツ」という5つの科目群を設置しているが、類型やコースと違い、5つの科目群は選択を縛るものではない。将来就きたい職業や進路希望から興味ある分野を深く掘り下げ、一人ひとりのニーズに合わせて複数の科目群から自由に選択することができる。卒業生の8割が大学進学を目指していることもあり理数や外国語に関する専門科目、学校設定科目を数多く設置している。

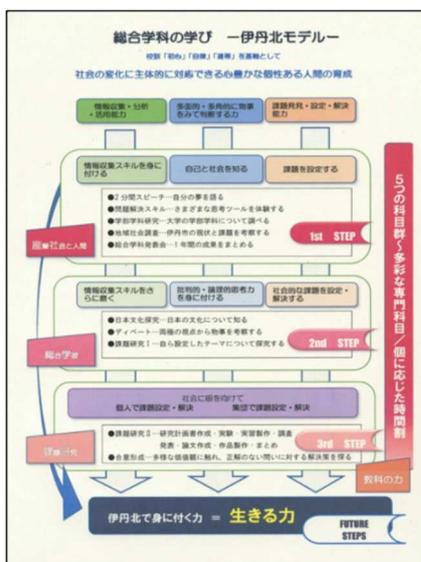


図1 伊丹北モデル

2 本校のこれまで取り組み

普通科を母体として総合学科に改編された本校は、将来の職業選択を視野に入れ、自己の進路への自覚を深めさせることを意識して、様々な取り組みを行ってきた。普通科ではできなかったこと、総合学科だからできることを探し求めてきた。本校では、平成30年度入学生まで、1年次で「産業社会と人間(以下「産社」)2単位」、2年次で「総合学習(以下「総学」)1単位」、3年次で「課題研究(以下「課研」)2単位」と分割し、実施してきた。

1年次生の最初に「産社」では2分間スピーチに取り組む。「将来の夢と私の取り組み」というテーマで全員がスピーチを行う。もちろん、全員が将来の夢を描いているわけではないが、ここで自分の夢を他の生徒の前で語ることが、自分の人生設計のきっかけとなる。また、クラスメイトの真摯な姿勢に触れることで、まだ夢を持っていない生徒には刺激となる。この2分間スピーチの雰囲気は現在でも受け継がれており、本校での学びの第1歩となっている。上級学校への進学を多くの生徒が考えている総合学科であり、生徒の科目選択も進学を念頭においた普通科目を中心に考えている。しかし、生徒の意識が「自分の長い人生・職業選択を考えた結果この大学に進学したい、それに向けて科目選択を行ったら、普通科目をたくさん選択した時間割になった」という点が大切である。そこには、自分の責任で組み立てた時間割という意思が働き、必然的に授業に取り組む姿勢も熱心なものになる。

3 新たな取り組みへ

時代が変化し、社会が求める人材が変化していく中で、普通科高校と本校との差別化が難しくなってきた現状の打破、令和2年度から始まる「総合的な探究の時間」の先行実施を見据えて、平成30年から本校の学びを見直し、単位数、学習内容の改編を行った。以下に2つの大きな改編について述べる。

(1)「自主体験学習」から「地域社会調査」へ

本校では、平成29年度まで「産社」の授業の一環で1年次の8月に3日間「自主体験学習」（インターンシップ）を行っていた。これは、生徒たちが自分の将来を考え、自分が将来就きたい仕事が体験できる事業所を自分で探し、自分で依頼の電話をかけ、日程の交渉をするというものである。生徒自身の主体性に任せられ、自分で交渉した相手先で、自分の将来に関わる経験をするのは、生徒たちにとって非常に有意義なものであった。地方の鉄道会社に依頼して辺境の駅で体験する生徒、産婦人科で実際のお産の場に同席させてもらった生徒など、自分の将来の糧となる学びを経験できた生徒がいた。しかし一方で、生徒自身も深く考えず、身近な店舗でアルバイトと同じような経験しかできなかった生徒がいたことも事実である。また、専門学校・普通科高校もインターンシップ事業を始めたこと、また受け入れ先での複数のトラブルから事業所側がインターンシップ事業をやめたケースや、受け入れる事業所側に余裕がなくなり断られるケースも多発した。生徒からも教員からも得るものが多いと高評価であった「自主体験学習」ではあるが、まだ社会をあまり知らない、職業を知らない生徒たちにとって、視野を広げること、社会の課題を発見する、設定する、という部分では物足りないものがあつた。

そこで、平成30年度より、8月に行っていた「自主体験学習」をやめ、9月から11月にかけてグループで地域の課題を見つけ、解決する「地域社会調査」に改編した。

この単元は身近な社会問題に眼を向け、「伊丹」に対する理解を深めるとともに、課題発見力や課題設定力の育成を目的として実施している。生徒は、自分の興味ある分野あるいは、解決したいと考える課題に対して、グループで調べ、話し合い、現状分析を行い課題を見出す。そして、その課題の解決策について考察する。その後、自分たちが設定した課題に関連する事業所（市役所や公共施設、地元の商店や農家など）を訪問し、そこで働く方たちにインタビューを行い、自分たちが考えた解決策について意見交換を行う。それぞれのグループの研究成果を全体発表会で舞台発表を行い、様々な観点から伊丹市の現状や課題、その解決策を聞き、自分たちがこれから社会とどのように関わっていくのかを考える機会としている。

初年度（平成30年度）は、伊丹市役所の各課をはじめ、警察、スポーツセンター、小学校、公設市場などの公共施設や、地域の農家や商業施設、郷土文化保存会などたくさんの方々にお世話になった。例えば、『伊丹の観光地である「荒牧バラ公園」への来場者を増やすためには』という課題を設定したグループは、スタンプラリーやHPのデザインなどを提案した。事業所の方にこれらのことを提案し、意見交換する中で、「費用対効果の考え方」「市街地にある観光名所にあまりに大勢の人が来場すると市



事業所の方と意見交換する生徒

民生活に支障が出る可能性もある」など、新たな視点からの気づきを与えていただいた。地域の方たちが、自分たちの取り組みに興味を示し、意見に耳を傾けてくれることに生徒たちは驚きと喜びを感じ、自分たちが今できることは何か、これから自分たちがどのように行動するべきか、について意識するようになった。

昨年度（令和元年度）は、伊丹空港に隣接するスカイパークに顔出しパネルを設置するという案が実現し、生徒たちが実際に顔出しパネルをデザインした（令和2年12月に設置）。



本校生徒がデザインした顔出しパネル

本年度は、過去2年の取り組みを受けて、課題発見も大切だが、相手先の要望に沿って課題解決することにも意味があるのでは、という意見が校内から出ていたため、過去にお世話になった6つ事業所に、合計12の課題の提示を依頼した。それらを「君たちへのミッション」という形で生徒に紹介し、生徒たちはグループに分かれ、課題の解決策を協議した。途中で、意見交換会という形で、事業所の方たちにプレゼンテーションを行い、問題点の指摘やアドバイスを受け、最終的な提案を全体発表会の場で披露し、事業所の方たちから助言をいただいた。事業所の方から「自分たちにはない発想を聞いて新鮮だった」「持ち帰り、検討したい」との声を直接聴くことは生徒たちの自信となり、また改善点を指摘されることが今後の糧となった。

（2）合意形成 ～3年間の学びを生かして～

令和2年度から、「総合的な探究の時間」として、2年次で「総合学習（以下「総学」）2単位」、3年次で「課題研究（以下「課研」）1単位」と分割することとなった。そのため、3年次の夏で「課題研究」の論文を書き上げ、3年間の学びの集大成として「合意形成」を実施することにした。本格的な導入に先駆けて、令和元年度に実施した内容について以下に示す。

ア 「合意形成」の位置づけ

「合意形成」とは、予測不可能な世の中の課題に対して、その課題に関連するそれぞれの立場の人々のメリットやデメリットを考えながら、一番有益な新たな考えを導き、問題解決を目指すことを言う。社会の様々なことに関心を持ち、情報を活用し問題解決に取り組めるようになること、物事を長期的展望で幅広く捉えながら、問題解決力を身に付けること、それぞれの立場と利害を尊重し、そのいずれもが満足することができるような創造的なコンセンサス案を模索することを目的としている。「産社」「総学」「課研」の内容に準じ、「自ら学び、考え、まとめ、発表する」力が発揮され、「思考力・判断力・表現力」「学びに向かう力・人間性の涵養」につながる取り組みである。

イ 単元の流れ

個人で行う課題研究を10月に終え、11月から集団で課題を解決することを目標に、導入（ステージ）・展開（ステージ）・発展（ステージ）の3つのステージを用意した。

ステージでは、「NASAゲーム」と「誰がなぜゲーム（Who & Why Game）」を行った。「誰がなぜゲーム（Who & Why Game）」とは、多様なアクターの利害に関わる決定（たとえば公共施設の設置など）を誰が行うべきか、その決定権を持つのは誰なのかをめぐってアクター間で議論を

重ね、正当な権利を持つべき人、その権利の根拠について、合意を目指すゲームである。関西学院大学 野波寛教授をファシリテーターにお迎えし、実施していただいた。ゲーム形式ではあるが、立場が変わると意見が変わること、未来という視点から現在の課題を考える必要があることを学ぶことができた。また、「NASA ゲーム」では、「合意形成」の結果を数値化することで、自分の意見を主張しすぎること、他人の意見を聞きすぎることのデメリットを体験させた。この2つのゲームを通して「合意形成」をイメージさせることができた。

ステージ では、「がん治療に必要な先進医療を保険適用にはどうか」「自動運転車にプログラミングをする際に、誰を守るようにプログラムするのか」「自治体は誰の意見を優先して私立保育所の新設の許可を与えるのか」という3つのテーマに分かれ、課題研究の講座を母体としたグループを作り、「合意形成」を行った後に、自分の考えを小論文にまとめた。



誰がなぜゲーム(Who&WhyGame)を行う生徒



ステージでの合意形成の様子

ステージ では、「海洋プラスチックごみ対策について考える」を年次共通テーマに設定し、16人程度のグループを再編成し、「合意形成」を行った。全体発表会では、野波教授をファシリテーターにお迎えし、各グループでの合意から生まれた解決策を年次全体で共有し、全体の合意を目指した。ディベートと違い、他者の意見を受け入れること、それを踏まえて自分の考えを深める経験は、教員・生徒たちにも好評であった。

生徒からは「自分の意見を押し付けるだけでなく、相手の意見を聞きながら、自分の意思を伝えることが大事だ」「国際的な問題は価値観や考え方の異なる外国の人と合意形成する必要があるから、さらに難しいのだろう」「社会の問題に対し、自分で考え少しでも問題解決を行うことが、これから将来世代に責任を負わせないためにも大切なんだ」などの感想が出され、世界、そして未来を見据えた思考を促すことができた。

4 おわりに

平成30年度から始めた新しいプログラムは、毎年修正を加えながら実施している。上級学校への進学を希望する生徒が多い本校において、教科の学習と総合学科の学びとのバランスは非常に難しい。なぜなら、総合学科の学びの特徴を出しやすい「産社」や「総合的な探究の時間」に膨大な時間を割くことは困難を極めるからだ。さらに、大学入試が変革していく中で、それに対応できる力をつけるという視点も忘れてはならない。総合学科での学びの経験を上級学校への進学の道につなげる可能性を模索すること、進学後も総合学科での学びを継続できるようなプログラムに修正していく必要がある。総合学科としての本校の存在意義を問い続け、教員自身が考え続けることが総合学科に求められることなのかもしれない。