

タイトル 『フィンランドの一人の教諭の授業から学ぶこと-教育のリーダーシップ-』

さて、本稿では、筆者が、2018年にフィンランドにおいて在外研究の半年を過ごさせていた際に出会った Teacher Agency（教師として自ら運営行為に臨む）を、お一人でも実行されている Kaisu-Leena 教諭の授業に触れたいと思います。彼女の授業への取り組みは、私たちが参観した 90 分では分からないほど広範囲であり、他の教諭にも保護者にも惜しみなく授業方法を紹介しています。この度は、わたしたちのメンバーにも、その一端が伝わるように授業を公開してくださいました。このような取り組みは、フィンランドの高度に整った ICT 教育環境のみで成り立っているものではなく、①2020年フィンランド学習指導要領を読み解き、②今学校にある「強み」を最大限に生かし、③目の前の児童が何に興味をもっているか考え、④何の力がまだ足りないのか、を統合して推進されているものです。、決してフィンランドだから出来ている取り組みでなく、フィンランドの教員においてもこのような『現象ベースの学習』（2020年学習指導要領）はこれから取り組む方法なのです。一人の教員として、同僚をリードしていくための取り組みであることが、メンバーの皆さんに伝わっていただきたいと思います。

2. Kaisu-Leena 教諭 国語×社会×ICT×絵画 テーマ学習

「古代エジプト文化を現代の学びに生かす」

児童：5年生の児童 18人、（国語はフィンランド語である）  
背景：この授業の前に3週間の学習があり、4グループに分かれての90分のプロジェクト学習である。

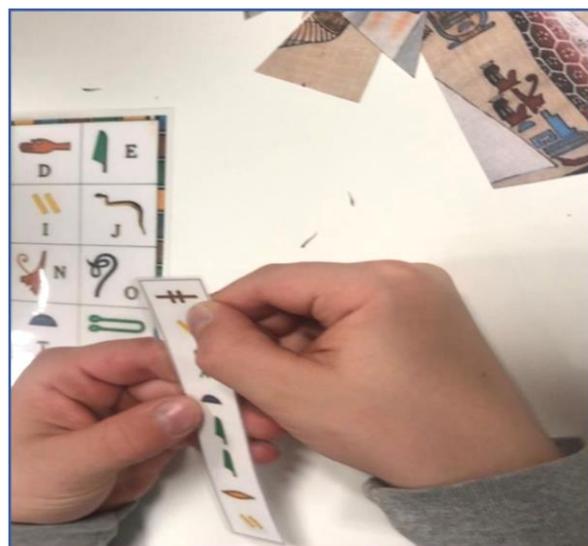
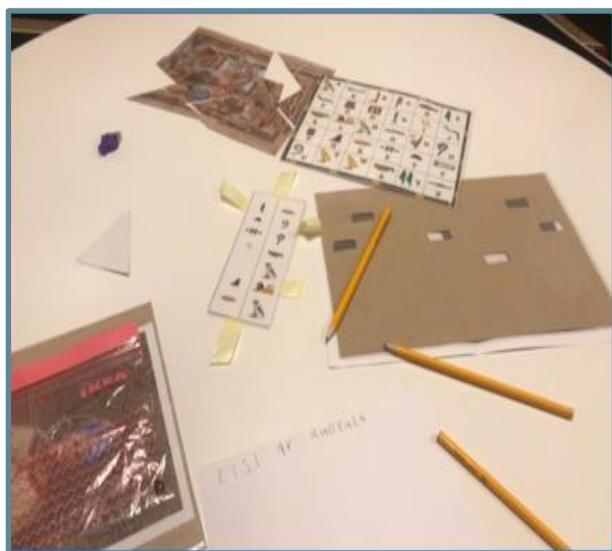


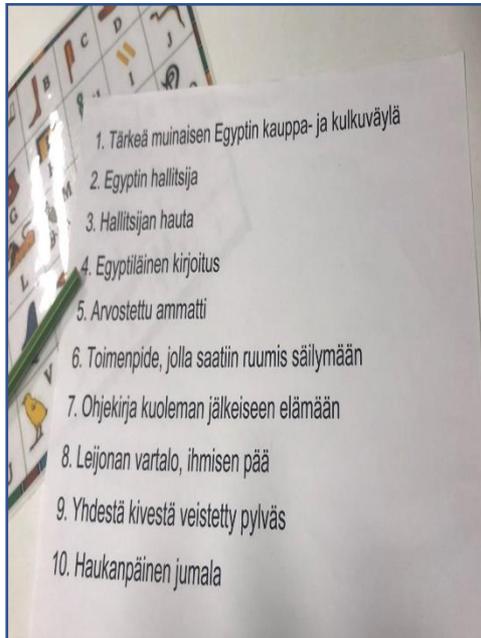
まず、私たちが教室に到着する前に、Kaisu-Leena 教諭は、ピラミッドの3D画像を使って、古代エジプトのストーリーを5分ほど語り、児童が既に学んだ知識についてやりとりをした。次に①～⑫の活動をグループで取り組めるように、エジプトの紋章入の封筒にセットされた教材を渡した。→【どのような学びも教師の本気のインプットから始まる】

- ①古代エジプトの絵のパズルをし、その裏に隠れているメッセージを読み取る（ミニライトで光を当てると文字などが浮き上がる—ホログラム仕様になっている）。→【テクノロジー活用】
- ②読み取ったメッセージから、机の下に隠れている資料を手に入れる。
- ③資料はフィンランド語であるが、多くの単語は歴史特有の難解さがあり、生徒にとっては難易度が高い。手元のスマホや一人1台のPCも使い、シークレットメッセージ（文字繋ぎ）を解く
- ④正解を先生に伝えると次の課題を渡される。→【グループの協働スキル育成】
- ⑤この課題を解くと次のヒントがある場所がわかる
- ⑥ヒントのある場所には絵とQRコードが貼られている。この日はカフェテリアの壁に貼られていた。グループで相談しながらスクール探検をする。
- ⑦QRコードを読み取ると10の古代エジプト文化質問に関する答えのヒントになるようなサイトが複数リンクされたページに辿り着く（個人のスマホは学習に何時でも使っている）。→【この活動は情報のスキヤニング育成】

- ⑧答えと先に渡されていたワークシート、及び穴あきプレートとの関係性を考える→【答えがない問いでもある。前時までの学習内容が関連する】（答えをワークシートの空所に縦に書き込み、プレートを載せて穴あき窓から見えている文字を並べ替えると意味のある言葉になる）→【ヒエログリフの仕組みを事前学習で学んでいる。知識の活用スキル育成】
- ⑨出来上がった言葉を先生に伝えてOKが出たら次の課題（メッセージのデコーディング）が渡される。
- ⑩学校の様々な場所に行って次のメッセージを手に入れる。そこにいる特定の人物に質問をする（例：校長室のセクレタリー等）。→【異なるタイプの人とのコミュニケーション力：敬語や依頼の表現】
- ⑪戻ってきて先生に伝えると最後のワークシートを渡される。それを読み解いたら今日の課題達成である。→【一連のプロジェクトの古代ピラミッドポートフォリオに作成：学びのプロセス】
- ⑫授業の目標にたいして、自己評価にゆっくり時間をかけ、パフォーマンスの評価を行いWilma（ICT評価システム）で保護者と共有する。→【自己効力感の省察とメタ認知】

以下は、謎を解くための資料（フィンランド語）やヒエログリフなどの手作り教材の写真の一部である。Kaisu-Leena 教諭の教材づくりの事前の深さと、児童がどのように考え、情報を組み合わせるかを予測した上での活動である。Kaisu-Leena 先生によると、古代エジプトの文化は今日のEUの文化や考え方に結び付いており、考古学が解き明かそうとした道順やコミュニケーションツールであったヒエログリフの解読を、現代の方法で児童に経験をさせたいとのことでした。





左の、コード解読のコマンド

- 1 エジプト人の貿易と交通ルールの重要なものは。
- 2 エジプト人の統治者は
- 3 統治者の墓は。
- 4 エジプト人の書き言葉は。
- 5 価値のある職業は。
- 6 安息の場所に体を持っていく操作は
- 7 死後の生活へのガイドは
- 8 ライオンの体と人の糞は
- 9 石に彫られた枕は
- 10 隼の神は



または



(ヒエログリフと 隼の神の結びつき)

各国では、教育への ICT 活用は大切とされていますが、個人のスマホなどのタブレットを子供たちに持たせると、勝手にそれを使ってネットにつないだりして授業にならなくなるという声も聞きます。しかし、フィンランドではそれも含めて、小学校1年生から、スマホ・個人の iPad/ または一人一台の PC を駆使することに馴れるよう、国家で ICT スキル育成を支えています。W 全国民が Wifi を使えることは国民の権利となっています。授業では子供たちが真剣に課題に取り組み、スマホで遊ぶ暇などなく集中して活動していました。4, 5人のグループで、必ず全員

参加が出来るように仕組みられており、誰かがアイデアを出すことによって課題解決が促進されることは確実なので、グループ内で働く者と働かない者が出るということはありません。大人でもやってみたくなる知的レベルの高い活動でした。11歳の児童が飽きずに、たまに体を動かしながら活動をして謎を解いていくことの学びは大きいと思われます。教師の準備は大変であるが、Kaisu-Leena 教諭はこのような取り組みをいくつか開発し、同僚と Web で共有しています。

今、日本の教育は多くの課題をかかえており、一見一人では出来ないことが山積みです。しかし、誰かが一つ目の取り組みに着手して現状を前に進めていくことが必要です。その意義が、訪問した学生・院生に伝わっていただければ嬉しいと思います。

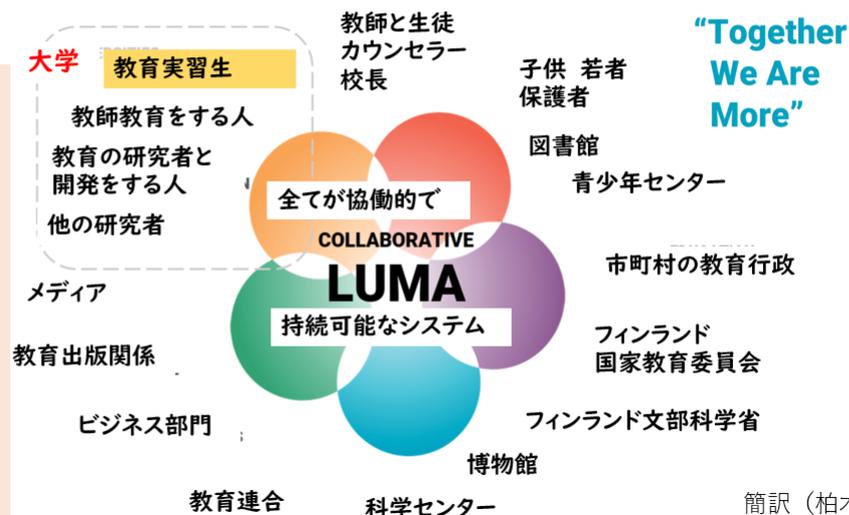
(文責 柏木賀津子)

**資料② 2020  
現象ベースの学習  
Phenomenon-based  
Curriculum**

**(フィンランド新学習指導要領2020 柏木まとめ)**

**Rubric**

- 1) 全体的・包括的  
- 360° の視野
- 2) 真正性  
- 実際の世界・社会に直結  
- 知識を使うように
- 3) 自然な文脈で  
- 生徒は、曖昧で明確でない  
= 前もって定義されていない問題を考える 本当の現象はセットされないから
- 4) 必要性のある問題解決
- 5) 学習のプロセス  
目的は生徒が新しい何かを学ぶことをファシリテートすること



簡訳 (柏木)

<https://minedu.fi/en/brochures>

(2019年8月 教育フォーラム講演資料：柏木賀津子)

タイトル

所属  
名前

本文