



学びの在り方を見直す 時が来ています

Education Commission
(全州教育評議会) では、2030年までに、新興グローバル産業での就職に必要なスキルや資格を持っていない子どもや若者の数が半数以上 (8億人) になると推定しました。

急速な技術開発やますますダイナミックに変化する社会、テクノロジーが私たちの仕事や生活に及ぼす影響などから、生涯学習の必要性は何年も前から明らかになりました。基礎的なスキルの習得はもちろん重要ですが、「全体学習」に焦点を当て、コミュニケーションやコラボレーション、問題解決、創造力などの21世紀型スキルも含めた、ホリスティックなスキルを育成することがますます重要になってきています。また **ホリスティックな成長** を構成するスキルは、1人の人間としての成功や幸せにも関わるものです。

このようなニーズへの対応は、パンデミック以前から各国の教育システムに少しずつ導入されはじめていました。昨年世界が直面した前例のないパンデミックにより、世界中

の先生方がリモート学習への移行を余儀なくされました。その後、学校教育は徐々にハイブリッド型学習と新型コロナウイルス感染症対策に従った対面授業へ移行し、現在も世界中で数百万人の児童・生徒が、この2つの授業形態を交互に切り替えながら学び続けています。このような混乱が生じたことで、**教育システムにおける不平等と不十分さが浮き彫りになり**、一部の児童・生徒がいかに学習に不利な状況に置かれているかが明らかになりました。

また、授業形態が変化したことで生じた影響がもう1つあります。発達段階にある子どもたちにとって重要な、社会的・情緒的なつながりがなくなってしまったことです。革新的な指導方法を採用した先生方の成功例が取り上げられる一方で、デジタルのみの

学習環境では授業への興味を失い、学習につまずく子どもたちがいることを示すデータも多くあります。教室での授業を再開する学校が増えてきている今、先生方は意義のある、コラボレーションを伴う学習活動を通して、児童・生徒の情緒面の健康を守りながら学びに対する自信を取り戻し、コミュニティに属しているという実感を回復させるという課題に直面しています。ただ学習進度の差を埋めるだけでなく、学校教育に変革をもたらす時期が来ているという認識がますます強まっているのです。

変革を実現するには、これまでの学びの在り方を見直さなければなりません。成長型思考と生涯続く「学ぶ喜び」を育む必要性が、ますます高まっています。すべての子どもたちの関心を引きつけ、あらゆる

社会的背景や家庭環境にある児童・生徒が平等な学習成果を達成できるような授業と学びが求められています。これまでの授業の在り方を見直すことができるとしたらどうでしょうか。社会的でコラボレーションを伴う、遊びを通した学びにしか実現できない効果に焦点を当てて授業を見直し、学ぶことの楽しさを高め、困難に負けない強さを育み、ライフスキルを自然に身につけられる環境を作り出すことができるとしたらどうでしょうか。あらゆるスキルが統合された、学習者全体の成長に焦点を当てる教育は難しいことのように思われます。しかし、不可能ではありません。現在のように困難な状況でも数々の成功例によって、学習の成果と児童・生徒の主体的な参加、コラボレーションを組み合わせた配慮の行き届いたアプローチが可能であることが示されています。



ホリスティックな成長を構成する5つのスキルは、子どもたちが目まぐるしく変化する世界を生き、成功するためには必要不可欠です。

目的のある遊びを通した学びを見直す

目的のある遊びは、学習の成果を高めると同時に学ぶ喜びを促すことで知られる、プロジェクトベースの学習のような教育アプローチに根差しています。目的のある遊びは、体系的な方法で探究や実験を行い、継続的に繰り返すよう促します。このような学習は、複数の概念の関係性に気づき、創造力を育み、知識とスキルを応用する素晴らしい機会となります。遊びを通した学びは、児童・生徒が学習の機会

を自ら発見し、夢中になる場を提供します。体験に夢中になることで、学習意欲が高まり、新しい知識を習得しやすくなるだけでなく、その体験がもつ意義がさらに高まります。答えを間違えることへの不安や、たった1つの正解を探す必要性を気にすることなく、自信をもって学び、探求することができるのです。授業を見直すには、児童・生徒の関心を引きつける、遊び心のある学習体験を確実に教室で作出す方法を考える必要があります。

遊びを通して生涯続く成功の土台を作る授業は、今までの方法を数か所変更する

だけでは実現しません。学びへのアプローチを見直し、目的のある遊びを通した学びは、就学段階に関わらず、生涯を通して役立つスキルの習得を助けるのだということを理解する必要があります。目的のある遊びは、教室での体験を意図的にデザインし、好奇心を促しながら子どもたちに主体性を持たせる教授法に基づいています。このようなアプローチは、児童・生徒が実践を通してスキルを身につけることを可能にします。[Lucas Education Research](#) (ルーカス教育研究所) によって行われた最近の研究では、プロジェクトベースの授業を行っている米国の学校は、従来型の授業を行っている学校よりも成績が大きく上回ることが示されています。

目的のある遊びを取り入れることで、学習体験全体に織り込まれた統合的なアプローチを通し、学習の成果を実現することができます。[Brookings Institute \(ブルッキングス研究所\) による報告書](#)では、遊びを通した学びと21世紀型スキルの関係性について、遊びに焦点を当てるのが児童・生徒の関心を引きつけ、様々なスキルを伸ばし、学習を成功に導くと述べています。

[Education Week \(エデュケーション・ウィーク\)](#) は、多くの先生方が今回のパンデミックによって生徒の精神状態に長期的な影響が残ると予測していることを報じました。予測される影響としては、集中力の低下、不安、協調性の欠如、そして低学年の子どもたちについては感情を表現する力の欠如が挙げられています。これらはすべて、子どもたちの自信を低下させ、最終的には学ぶ力にも影響を与えるものです。コラボレーションを伴う目的のある遊びは、クラスメイトとのやり取りを通して社会性や情緒面を発達させながら、コミュニティに属しているという実感を取り戻す助けになります。さらに、学習プロセスに子ど

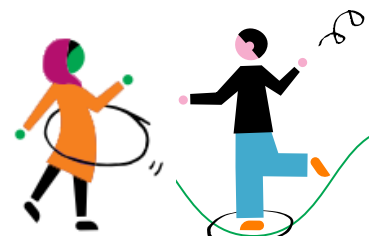
もたち自身による選択を取り入れる手法は、疎外感を減らし、先生方の燃え尽きを防ぐだけでなく、主要科目を含め、学習の成果を高めることが証明されています。さらに、目的のある遊びは、生涯続く「学ぶ喜び」を育みます。

遊びを通して平等な学習環境を作る

今回のパンデミックは、もはや無視できない、私たちの社会における深い不平等を浮き彫りにしました。学習能力や社会経済的背景が異なるすべての児童・生徒が夢中になれる、直感的かつ包括的で、あらゆる環境に適応可能な教育が求められています。こういった不平等に対応する1つの方法が目的のある遊びです。レゴ財団による [報告書](#) では、遊びを通した学びは学習進度が異なる子どもたちの「達成度のギャップ」を埋め、すべての子どもたちが人生のあらゆるステージで必要となる重要なスキルを習得する助けになることが示されています。

遊びでは、すべての子どもたちが成功できます。そして、[遊びを通した学びのメリット](#) はすべての児童・生徒が得ることができるものであり、これが不平等を埋めるうえで役立ちます。教室に遊びを通した学びの機会を設けることは、不確実性に対応する方法など、子どもたちが生涯にわたって役立つ思考方法を構築する場を提供することにもつながります。

社会との関わりは、人間の本质に欠かさないものです。[Brookings Institute \(ブルッキングス研究所\) による研究](#) で明らかにされたように、社会との関わりは協調性や衝動の抑制、コミュニティの構築、多様な文化の促進などに必要なあらゆるスキ



ルを網羅しています。コラボレーションを伴う社会的な遊びを通して学ぶことで、このような重要なスキルの習得を促すことができます。

目的のある遊びは学ぶ喜びを育む

これまでの学びの在り方を見直し、児童・生徒自身が学習の主導権を持てるようにする方法を考える時が来ています。ありがたいことに、遊びを通した学びの一部である教育アプローチは、学習の成果を向上させる効果があることが証明されています。主体性や学習意欲、生涯続く「学ぶ喜び」を生み出す効果があることから、遊びを通した学びを学習アプローチに取り入れることは、私たちの責任だと言えるのではないのでしょうか。

このような学習効果こそ、レゴ® エデュケーションが「全体教育」を目指した体系的なSTEAM学習教材の開発に取り組んでいる理由です。豊富な教員向け指導法学習プログラムや学習指導要領に関連したLESSONプラン、様々なレゴ® エデュケーションセットを組み合わせたハンズオン（実体験型）STEAM学習教材は、子どもたちが身の回りの世界について理解を深めることができる学習体験を教室で簡単に作り出すことができるようデザインされています。

指導方法の変更は気の重たくなるタスクです。そこで、すべての先生方が成功に必要なスキルを身につけることができるよう、能力別フレームワークに基づいた指導法学習プログラムをご用意しました。知識を積み重ね、スキルを伸ばし、学びが好きになる、先生も児童・生徒も心から楽しめる学習体験の実現をサポートします。



遊びを通した学び

「ホリスティックなスキル」のグラフィック: レゴ財団 *Skills for Holistic Development* (<https://www.legofoundation.com/en/why-play/skills-for-holistic-development/>)

「遊びを通した学び」のグラフィック: *Learning Through Play: Increasing impact Reducing inequality*, The LEGO Foundation, 2021, p. 9

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the LEGO Group. ©2021 The LEGO Group.