

Check!

Workshop Sheet

ワークショップシート

第1章 第0節 (p18~30)

楽しい学びに欠かせないものは?
「探究」ってなに?

ワークショップシート 名前

1

1 何で学ぶ楽しさを感じられなかったのでしょうか?

できるだけたくさん理由を挙げてみよう

皆さんが受けてきた授業は楽しかったですか?

大半の人が楽しくなかったと感じていたり、全て楽しかったという人も少ないと思います

2

2 楽しく学んでいる人はどんなふうに学んでいるのでしょうか?

周りの楽しく学んでいる人を具体的に思い浮かべ、
なぜ楽しく学んでいるのか考えてみましょう。

3

3 楽しい学びに欠かせないものは?

2を踏まえて考えてみよう

4

4 主体的なのに楽しくない学びってありますか?

ここで出てきたものってあの学びに似てる気がする

同じ思いは子どもたちにさせたくないですね

楽しさに向かわない学びってありますか?

Check!

Workshop Sheet

ワークショップシート

第1章 第1節 (p34~48)

どうして問うの?

「いい問い」ってどんな問い?

ワークショップシート 名前

2で挙げた問いは、本当にイマイチな問いでしょうか?

シチュエーションやプロセスで問いの価値も変わる。
たくさんツッコむことでいい問いにもなるかも。

3

2の問いにツッコミを入れて、

「いい問い」をデザインしてみよう。

ツッコミカードを参考にして、色んな角度でツッコミを入れてつなげよう

1

逆に、「問いがない」ってどういう状態?

例えば今日、1日の中で、問いがなかった時ってどんな時でした?

そう考えると、普段から問いを立ててるなあ……。

問いにもいろんな種類、形がある。例えば、学校の中では、
「いい問い」をよく求められるけど、「いい問い」を考えるのって難しい。

2

逆に、イマイチな問いってどんな問い? 例えば……

4

「いい問い」に定型ってありますか?

それっていかなるシチュエーションにおいてもいい問いですか?

Workshop Sheet

ワークショップシート

第1章 第2節 (p52~66)

あなたの楽しいって感じることは、
どうして楽しいの？

「教科」ってどうやって生まれたの？

ワークショップシート 名前

1 皆さんの楽しいとこってなんですか？

今まで生きてきて楽しかったことが全くない人はいないはず。
楽しいことがたくさんあるっていいですね。

楽しいことをできるだけたくさんあげてみよう

2 どうして楽しいと感じるのでしょうか？

自分の楽しいと感じることには、共通点があったりする。

楽しいと感じるポイント(要素)を見つけ

1に書き加えてみよう

例 「釣り」 釣れたときの爽快感、釣れるまでどんな魚かわからないドキドキ感。
釣具を自分流にカスタムしていくこと、海の壮大さに触れる高揚感。

自分の楽しいことは、周りの人も楽しいと感じている？

人が楽しいと感じていないものでも、自分が楽しいことが伝わるのは嬉しい

3 周りの人に共感されない自分の楽しいことを

共感されるようにプレゼンしてみよう

周りの皆さんに楽しさは伝わりましたか？ これって意外に難しいんです
そして、授業と一緒にですね。教科の面白さを伝えるのって苦労しませんか。

4 では、どうしたら伝わるのでしょうか？

共感される人ってどんな人でしょう？

要素にすると色んなことに応用できます。
つまらないことにも、楽しさの要素を繋ぐと楽しくなります。

5 楽しさの要素を使って、つまらないことを楽しくしてみよう

例えば、「掃除」にどんな要素をくっけると楽しくなりますか？

Workshop Sheet

ワークショップシート

第1章 第2節 (p52~66)

仮想の学校

教科横断型の授業を設計しよう

ワークショップシート 名前

1 自分たちが楽しいと思うことを1つ選ぼう

自分が楽しいことをたくさん書き出して、

グループで楽しいを共有できたものから一つ決めてテーマにしよう

テーマ【 】

2 テーマに色んな問いをぶつけ、自分の教科で どんなアプローチができるかアイデアを出そう

3 アイデアをつないで授業のストーリーを組み立てよう

大まかなパターン

- ・課題解決型 「○○を実現しよう」「理想の○○を創ろう」
- ・真理追求型 「なぜ□□なのか?」「□□は本当か?」「□□を科学する」

例「コンビニを科学する ～近未来のコンビニを創ろう～」

コンビニ誕生の歴史的背景、現在の課題（地歴公民+英語+数学）

↓

世界のコンビニ、最先端のコンビニ（英語+地歴公民）

↓

最新の技術にアプローチ（理科+数学）

↓

いい企画書・悪い企画書（国語）

↓

近未来のコンビニを提案しよう（作業、発表、議論、コンペティション）

* 課題解決型と真理追求型の融合パターン

質より量!

Workshop Sheet

ワークショップシート

第1章 第3節 (p72~88)

どうやって人生設計するの？

これからの人生を楽しむためには？

高校の時に考えた計画通りの人生を歩んでいますか？

違う人が多いはず。現在の高校生たちも同じように計画してるけど、それって大丈夫なのか？

1 そもそも、“どのように”計画を立ててましたか？

そもそも、職業ってどうやって生まれたのですか？

何気なく職業って使うけど、人類誕生時に職業は登場しない。
職業が生まれる“理由”や“背景”にはどんなパターンがあるのか

2 職業をグルーピングして、パターンを考えてみよう

例えば、以下の職業をグループで分けて、理由を考えよう。

消防士 研究者 ジャーナリスト 配達員 音楽家 シェフ YouTuber
保険業 看護師 スポーツ選手 大学教員 化粧品メーカー コンサル
お笑い芸人……

*自分で付け加えてもOK。

この3つのパターンに当てはまらない職業ってありますか？

何か社会的な課題
(社会のニーズなど)
があり、それを
解決するために
生まれた職業

必ずしも必要では
ないかもしれない
けど、「もっと幸せ
に」や「もっと楽
しく」という思い
から生まれた職業

真理を追求したり、
好きなことを突き
詰めたいという思
いから生まれた職
業

「どうすれば社会課
題を解決できる
か？」

「どうしたらもっと
楽しく、幸せにな
れるか？」

「なぜ？」「どうし
て？」「本当に？」

職業が生まれるどの背景にも、「問い」と「思い」がある。

3 みなさんの周りの職業が生まれた背景には、 どんな「問い」や「思い」がありますか？

4 みなさんの実現したい「思い」、 解決したい「問い」って何ですか？

そのために、果たしたい“役割”って何ですか？

“役割”を果たすのに、どんな環境(職業)がいいですか？

Workshop Sheet

ワークショップシート

第2章 第1節 (p92~104)

育てたい人間像

(スクールポリシーを共に創る)

ワークショップシート 名前

カリキュラム創りや授業計画を立てる際にも同じことが言える。

4 自分が生徒だったら、学校でどのような学びをしたいですか？

どんなカリキュラムやどんな授業がいいか。

1 子どもたちにどんな大人になってほしいですか？

2 よく主体的な人になってほしいとか、グローバルな人、協調性のある人って聞くけど、そもそも「主体的な人」って具体的に誰ですか？

イメージしている人はそれぞれ違うし、最も○○な人ってなると……

その人が主体性のある人ってどうやって判断しましたか？

判断した理由をあげてみよう

具体的な人物を出して、その理由を考えると、主体性をどう捉えているかや、どの観点や基準に重きを置いているかが見えてくる

今考えた育てたい人間像は、子どもがなりたい大人像ですか？

子どもってどんな大人になりたいんでしょう

3 自分が生徒だった時、どんな大人になりたかったですか？

相手の立場で考えたり、相手と一緒に考えることは大切な視点

実際に子どもたちの声を聞くのもいいのかもしれない。

5 自分が生徒だったら、4のような学びをするために、先生(大人)にどう接してほしいですか？

どんな先生像(大人像)を描きますか？

今、目の前にいる子どもたちも同じように、先生への思いがある。

Workshop Sheet

ワークショップシート

第2章 第2節 (p108~122)

ファシリテーションと環境設計(本音を引き出し、学び合える環境を作る)

ワークショップシート 名前

そういえば小学校って色んなものが溢れている「環境」だったなあ……

3 小学校にあって、中学校・高校にないものは何ですか？

子どもたちの本音ってどうやったら引き出せるの？

楽しい学びには子どもの本当の関心や気持ちを知っておくことは大切。

でも、本音ってなかなか言えないもの……

1 みなさんが本音を言える人って具体的に誰ですか？

相談したくなる人、話したくなる人は誰か。

仕事でもプライベートでも思いつく限り書いてみよう。

2 1で出てきた人たち(ファシリテーションが上手な人)の共通点はなんですか？

でも、その共通点をただ実践すれば上手くいくわけじゃない。
「人」以外の「環境」も大事。

4 なぜ小学校には、色んなものがあるのでしょうか？

何歳になっても「環境」から受ける影響は大きい。

5 今までの人生の中で、一番学びになった環境って、どんな環境ですか？

学校にとらわれず、自由に考えてみよう

その環境って、今の学校で創れない？

Workshop Sheet

ワークショップシート

第2章 第3節 (p126~140)

マネジメントとリーダーシップ
(能力を発揮しあえるチームを作る)

ワークショップシート 名前

1

目的を達成するためにさまざまなチームが作られているが、

いいチームってどんなチーム？

みなさんが知っている、最もいいチームって具体的にどのチームか。

2

なぜそのチームをいいチームと判断したのですか？

いいチームに欠かせないものは何か。

例えば、全て能力の高い人が集まり、その能力に応じて
役割分担すれば、うまくいくでしょうか？

ではなぜ、400メートルリレーでタイムの遅い日本人がリオ五輪で銀メダルを取れたのか。

100メートルを早く走る役割を果たすだけでは銀メダルは取れない。

3

では、どうやって役割と役割の隙間を埋めますか？

コミュニケーションをとる以外にも方法はあるはず。

4

そもそもチームに、リーダーってポジションは必要
ですか？

リーダーの役割はどうやって誕生したのでしょうか？

必ずしもポジションは必要ではないし、一人だけでなくてもいい

リーダーがいなくても、チームで共有したビジョンに近づけているかを俯瞰することができるという、リーダーシップを発揮する人が一人以上は必要。
チームの状態を俯瞰する以外にも、リーダーシップには色んな要素がある。

5

他に、リーダーシップに欠かせない要素って何でしょうか？

いいチームには、どんなリーダーシップの要素があるのでしょうか？

6

自分一人でこれらのリーダーシップを発揮できますか？

そもそも一人で発揮しないといけないものですか？

Check!

Workshop Sheet

ワークショップシート

第2章 第4節 (p144~160)

表現と評価①(発表の目的)

ワークショップシート 名前

分かりやすいことって「いい表現」でしょうか？

“目的”によっては、“あえて”言わないとか、
“あえて”分かりにくい表現をするという選択肢もある。では、例えば……

1

ドラマだといきなりクライマックス

なんで“あえて”こんな表現をしているのでしょうか？

目的は何か

2

学校の中では、発表(表現)をする機会も多いが……

その発表(表現)の「目的」って何ですか？

分かりやすい説明だけで目的を達成できますか？

3

言葉で説明する以外も伝え方はありませんか。例えば……

大切な人に「感謝」を伝えるのに、

どんな表現方法を選びますか？

大切な人は誰か、どんな人か、どんな方法が効果的か。

4

では、1から3を踏まえて……

そもそも「いい発表」って何でしょうか？

いい発表の判断基準は何ですか？

Workshop Sheet

ワークショップシート

第2章 第4節 (p144~160)

表現と評価②(評価の目的)

ワークショップシート 名前

1

学校では発表と合わせて、評価をする機会がある。

評価の目的って何でしょうか？

何か目的があるから、「評価」をするはず。

一般的には選抜のため、給与を決めるためみたいに
「差をつける」のようなイメージが多い。
それ以外に目的なく「良い」「だめ」など
自分の意思を表現したものも評価って言ってる

2

みなさんが今まで生きてきた中で、

自分の成長に繋がったと思うのは、どんな評価ですか？

例えば「〇〇がお前の強みだ」「将来エジソンになれるよ」と言われたなど思い
つく限り挙げてみよう。

成長につながるための評価を大きく分けると

①現状把握のための評価 ②プロセスの評価 ③将来性の評価 が
考えられる。

3

みなさんは①～③をどんな方法で評価しますか？

また、それを今後どう活かしていますか？

どんな場面をみてるのか、どんな表現を求めているのか

①現状把握のための評価

その方法で、測りたいものを本当に測れていますか？

②プロセスの評価

自分の変化に自分で気づけますか？

③将来性の評価

そもそも客観的な正しい評価ってあるんでしょうか？

それよりも、本人たちが妥当だと納得したり受け入れたりして、今後に活
かしていくことができる評価が、いい評価って言えるのではないのでしょうか。

4

皆さんは「このワークをする前の自分」と「今の自分」と

「これからの自分」を、どう評価しますか？