



平成 28 年度

事務所だより 第 6 号

平成 29 年 1 月 6 日

益田教育事務所



下り坂をどのように下るか

所長 村上 護

新年あけまして、おめでとうございます。2017年の幕明けです。年頭にあたり、何か上り調子な景気の良い話題はないかと思いましたが、下り坂をどのように下るかという現実から目を背けないことも大切ではないかとも思い、パソコンに向かいました。

そこで、少し私の趣味のお話から。理科専攻の方でなくとも、誰もが太陽黒点について学ばれたことと思います。この太陽黒点の数は、周期的に変化していることが18世紀に明らかにされ、以後観測が続けられています。この太陽黒点が多いと電離層に変化が起り、地球上から発射された電波が電離層を突き抜けずに反射されやすくなり、地球の反対側まで飛びます。つまり、海外のアマチュア局の電波が、日本にも強力に聞こえてくるようになります。したがって、世界中の無線家にとってこの黒点数の変化は大きな関心事であります。

1755年から最初の黒点数の上昇と下降を「サイクル1」と呼び、およそ11年間周期で変化していて、現在は「サイクル24」にあたります。「サイクル24」の黒点数のピークは2014年でした。これからも下降が続き2020年頃が底だろうと見られています。つまり、私の退職の年まで下降します。では、この下り坂の時期をどう過ごすかということが問題です。コンディションが悪いと嘆いていても始まりません。この間を充電期間と考え、様々な準備をします。まずは、退職後も元気に過ごせる健康な体を維持する。つまり、ワーク・ライフ・バランスに気を付ける。次に、ここだけの話ですが、退職後に備えてビッグ・アンテナを建設する（妻には、内緒です）。そして、徹底的に交信技術を磨く。こうして来たる「サイクル25」の上昇期に備える。

と、黙っていても上昇期を迎えることができる太陽黒点の話はこれくらいにして、本題に入りましょう。それは、下降の一途をたどる人口減少とそれに関わる教育の課題です。これは、益田管内や島根県だけでなく、全国的な問題です。人口は、黒点数のサイクルのように定期的な上がり下がりはありません。急減な人口減をどう緩和していくのか、いえ、ただ単に人口数だけの問題ではなく、この下り坂を下りながら街づくりや人づくりにどのように取り組むかが自治体の喫緊の課題となっています。

こうした中、島根県教育委員会では、教育を人口減少対策の重要な柱として位置づけ、市町の支援事業を行うことにしました。その一つが、教育の魅力化に対する支援です。どのように教育を魅力化していくのか、今後、それぞれの市町の動向が気になります。そんな定住策へのヒントになるかどうかは、わかりませんが、最近読んだ本の中で、心に残った一文があります。平田オリザ氏が、著書（※）の中で、次のように述べています。

選んでもらえる町をつくるには、(若者の)自己肯定感を引き出す、広い意味での文化政策とハイセンスなイメージ作りが必要だ。 ()は

キーワードは、**自己肯定感**と**センスの良さ**のようです。子どもたちの**自己肯定感**を高める取組とそれを世にアピールする**センス**が、これからの街づくり、人づくりに求められているのではないのでしょうか。益田教育事務所としてどのような支援ができるのか、年頭にあたり、新たな気持ちで考えていきたいと思えます。

(※) 平田オリザ『下り坂をそろそろと下る』講談社 2016

小学校の外国語教育が変わります

学校教育スタッフ 指導主事 田村嘉久

近年、様々な分野で「グローバル化」という言葉を耳にすることが多くなりました。インターネットで検索すると「政治・経済、文化など、様々な側面において、従来の国家・地域の垣根を越え、地球規模で資本や情報のやり取りが行われること」とありました。

さて、文部科学省は平成 25 年 12 月に「グローバル化に対応した英語教育改革実施計画」を発表しました。その骨子は「初等中等教育段階からグローバル化に対応した教育環境づくりを進めるために、小学校における英語教育の拡充強化、中・高等学校における英語教育の高度化など、小・中・高等学校を通じた英語教育全体の抜本的充実を図る。」こと、「2020 年（平成 32 年）の東京オリンピック・パラリンピックを見据え、新たな英語教育が本格展開できるように、本計画に基づき体制整備等を含め 2014 年度から逐次改革を推進する。」ことです。この計画に基づき次期学習指導要領が改訂され、2020 年度全面実施（小学校）の予定です。小学校における改訂のポイントは以下のとおりです。

【3・4年生】

- 「外国語活動」として実施（年間35単位時間）
- 体験的に「聞くこと」、「話すこと」の2技能を中心に活動
- 学級担任を中心に指導
- 「コミュニケーション能力の素地を養う」（外国語に慣れ親しみ、外国語学習への動機づけを高める）

【5・6年生】

- 「教科」として系統的に指導（年間70単位時間）
- 外国語活動の「聞くこと」、「話すこと」に「読むこと」、「書くこと」を加えた総合的・系統的な学習
- 学級担任に加えて専科教員の積極的活用
- 「コミュニケーション能力の基礎を養う」（音声〔聞くこと・話すこと〕については定着を視野に。文字〔読むこと・書くこと〕については興味・関心を養う）

島根県では昨年度より「グローバル化に対応した外国語教育研修」を実施しています。全国においても同様の研修が5カ年計画で始まっていますが、島根県は原則として3カ年で県内すべての対象小学校から1名、中学校・高等学校の対象教員の悉皆研修としています。特に小学校の受講者には、初年度から校内研修を実施して全教員へ研修内容の伝達をお願いしています。

今年度は全県から抽出された受講者所属校の校内研修の様子を参観することになり、益田管内でも3校を訪問させていただきました。各校とも受講者による公開授業やDVD視聴で外国語指導のイメージを全教員で概ね共有できたように思います。一方、高学年の70時間の割り振りやALT増員の可能性、自身の英語運用能力等、現実的な課題に対する先生方の不安感を全身で感じてきたところです。

「教員自身が英語を楽しんでいる姿（時にはALT等から学んでいる姿）」と「先生も子どもも間違いが許される雰囲気づくり」が外国語指導で大切にしたい基盤ではないかと思えます。

「国際化」はグローバル化に対応していく過程と捉えることができます。昨年、各国で話題になった動画で「I have a pen. ～」のフレーズが日本の子どもたちにも定着した？のも「グローバル化」の先駆けかもしれません。

“まずだニコニコひとまる食堂” スタート

益田市教育委員会 派遣指導主事 兼子 史寛

昨年の11月26日(土)、第1回目の「益田子ども食堂」がスタートしました。「子ども食堂」という名前が使われ始めたのは、2012年からです。2014年に6人に1人という子どもの貧困率が公開されてから、取組は全国的な広がりを見せています。現在、全国に開設された子ども食堂は、300か所を超えています。先進国の中では突出して相対的な貧困状態にある子どもが多い日本。こうした背景のなか、経済的な理由から、家で満足な食事を摂れない子どもに温かい食事を提供する趣旨のもと取組が展開されています。「益田子ども食堂」も、こうした状況を受け、市内の福祉法人が中心となり発足しました。目的は、次のとおりです。



- ① 家族と一緒に食事を摂ることのできない子どもや、経済的困難を抱える家庭の親子などを対象に、無料または低額で食事を提供するとともに、基本的な食生活を営む力が身に付くように働きかける。
- ② この事業によって、すべての子どもが豊かな子ども時代を過ごし、安心して健やかに成長することのできる益田市になることを願う。

さて、第1回目の「益田子ども食堂」ですが、参加した児童生徒は8名、スタッフ5名で活動がはじまりました。スタッフから取組について説明がなされた後、さっそく調理活動に入りました。



最初は、ぎこちなさがありました。そこは益田の子どもたち、活動が進むとともに、お互いに仲良く楽しくうちとけていきました。待ちきれなくてつまみ食いをする子、年下にコツを教えながら調理に取り組む子、てんぷら鍋から飛び散る油と格闘しながら黙々と調理に取り組む中学生。学年も学校も違う子どもたちが、やがては仲間同士となり、お互いに協力し合い、自分のできることにしっかりと取り組む姿を見て、周りの大人たちも安心するとともに、手ごたえを感じているようでした。仲間と作りあげた料理を、みんなで食べる瞬間の達成感に満ちあふれた笑顔がとても印象的でした。食べ終わった後、「益田子ども食堂」のネーミングを決めようということになり、子どもたちだけで話し合い(「子ども会議」)が行われました。「子ども会議」の結果つけられたネーミングが、タイトルにある『まずだニコニコひとまる食堂』です。そこには、笑顔があふれる楽しい活動にしていきたいという思いと、5万人(益田市の人口4万8000人)に輪が広がってほしい!という願いがこめられています。参加した中学生男子は、「てんぷらは、熱くて大変でした。でも、自分たちが頑張って作ったものを、みんながおいしいと言って食べてくれたので、とてもうれしかったです。」と話してくれました。



スタートしたばかりの『まずだニコニコひとまる食堂』。目的にあるように、子どもたちが安心して健やかに成長できるように、子どもたちの笑顔とともに広がりを見せてほしいと願っています。

「助けて」のサインにどう応えていきますか？

吉賀町教育委員会 派遣指導主事 岡本 博

通常の学級の中で約20人に1人（4.5%）の割合で、学習面で著しい困難を示す児童生徒がいるという文部科学省の調査結果（平成24年）があります。この結果を知った時、子ども達はきっと「助けて」のサインを様々な形で出していると思いました。子ども達の「助けて」のサインに気がついたら、「何とかして助けてあげたい」と思って、助けるための行動を起こします。その際、今までの知識・情報だけでは対応できない場合の対処について、相談の中で参考になる話があったので紹介します。

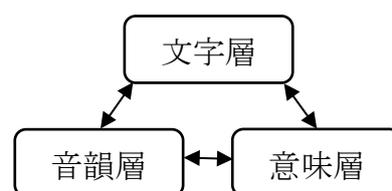
【書籍から情報を得る】

小学校1年生の2学期に、「ひらがなは読めるのに、文章になるとすらすら読めません」という相談があります。「ひらがなは読めるのに」ということですが、詳しく聞いてみると、ひらがなの文字を見て即時に読めない場合があります。この場合は、その子どもに合ったより効果的な学び方を探する必要があります。

「読み書き障害のある子どもへのサポートQ&A」（河野俊寛 読書工房 2012年）という書籍に、「トライアングル・モデル」という文字の読みのメカニズムの記載があります。

トライアングル・モデル（コネクショニスト・モデル）では、<文字層><音韻層><意味層>と呼ばれる各処理ユニットが、相互に連携しながら、情報のやりとりをして処理するという考え方です。

トライアングル・モデルの場合、表音文字である仮名はおもに<文字層-音韻層>の連携で処理され、表象文字である漢字はおもに<文字層-音韻層-意味層>の3つの連携で処理されるとみなされています。



この情報から考えると、上述の子どもは<文字層-音韻層>の連携だけでなく、「意味層」を視覚的な情報で追加する学び方がより効果的である仮説が考えられます。

【人から情報を得る】

新しい知識を習得する際に、「10回書いても覚えられないなら、20回書きましょう」という反復する学び方があります。「書いて覚える」という学び方が合っている子どもにとっては、とても有効であると思います。しかし、手本を見て書くだけで精一杯な子どもや書字困難な子どもにとっては、繰り返し書いても覚えることは難しいです。子どもから「自分により合った学び方ありますか」と質問されたら、その子どもにより合っていると思われる学び方を教えてあげるのが教師の仕事です。そのためには、より多くの学び方を知る必要があります。

実は、簡単にできる方法があります。それは、身近にいる人々の学び方を聞くことです。具体的には、周囲にいる大人に「こんな時はどうしていますか」と問うことです。（専門の教科は学び方を意識せずに学んでいる場合もあるので、専門外の教科のことを聞いた方がより多くの学び方が得られる場合もあります。）また、発達の段階が進んでいる子どもなら、同じ質問をすることで、「自分の学び方」を教えてくれると思います。お互いを学び方の情報のリソース（資源）とすることで、バリエーションがふくらんでいきます。その作業は、お互いのことを理解し合うという楽しいコミュニケーションにもなるので、一石二鳥です。チーム学校として、集めた情報を整理・共有して、学び方事典ができると素敵ですよ。

新しい年を迎えた今、子どもの「助けて」のサインを見つけたら、積極的に子どもにアプローチし続けていきませんか。

子どもたちの成長にとって・・・

益田市教育委員会 派遣社会教育主事 澤江 健

最近、重要科学技術史資料（未来技術遺産）として登録された「PC-9801」をご存知でしょうか。1980年代において、日本のパソコン史上、最大のヒットとなった「PC-9801」は、シリーズ名の「98」から、「キューハチ」というニックネームがつけられていました。中学1年生の時、そのパソコンに触ることができるという理由だけで、科学クラブに入りました。（ちなみに1年生は自分一人で、後は2、3年生ばかりでした。）担当の先生が持ち込んだ私物のパソコンの周りを、皆で取り囲んでワイワイ言っていたことを懐かしく思い出します。発売時の「キューハチ」のメインメモリは、当時としては大きい128KB。今のパソコンと比較すると、約3万分の1の容量です。しかも、色は8色のみ。いかにコンピューターの世界が日進月歩しているかが分かります。

さて、驚くべき進化を遂げているコンピューターですが、「キューハチ」以上に気になる話題がメディアに溢れています。

■ 電腦戦

2016年4月から5月に開催されたプロ棋士とコンピューター将棋ソフトウェアによる非公式棋戦「第1期電腦戦」では、コンピューターの2連勝で幕を閉じた。

■ VR（バーチャルリアリティ）

VRゴーグルやVRヘッドセットをつけると、360度全方向を取り囲む、迫力のある3D空間が出現する。オーディオ技術との連動によって生まれる圧倒的な臨場感により、仮想空間に本当に入り込んでいるかのような体験ができる。

■ 「消える職業」「なくなる仕事」

英オックスフォード大学でAI（人工知能）などの研究を行うマイケル・A・オズボーン准教授の論文「雇用の未来」で、今後10～20年程度で、米国の総雇用者の約47%の仕事が自動化されるリスクが高いと結論付けている。

趣味、生活、仕事などジャンルは様々ですが、私たちの身近には常にコンピューターの存在があります。IoT社会が現実化している今、これまでのスピードと比べものにならない速さで進化し、便利になっていくことでしょう。

一方で、どんなにコンピューターが進化し、便利になろうと、子どもの成長にとって必要なことは変化しないと信じています。必要なことはたくさんありますが、その一つは、「直接体験」だと思います。友だちと自然の中を走り回り、時にはいっしょに喜んだり、時にはけんかをしたりすること。地域社会で他の人のために活動し、認められること。やろうとしたことがうまくいかず、何度も挑戦すること。こういった直接体験が、子どもの成長にとって不可欠だと感じます。

しかし、社会環境の変化により、子どもたちの日常生活における直接体験の機会はどんどん減少しています。反対に、上述したようにコンピューターの進化の恩恵を受け、ゲームやスマホなどの間接体験、疑似体験の機会はどんどん増えています。残念ながら、子どもの力だけでは直接体験の機会を十分に保障することができない社会になっていることを、私たち大人はもう少し重く受け止めなくてはならないと感じます。

コンピューターの恩恵を受けつつも、私たちが住んでいるこの益田が少しでも多様な体験・活動ができる地域になるように環境整備をしていきたいと思っています。

※IoT（Internet of Thing:モノのインターネット）

コンピューターなどの情報・通信機器だけではなく、世の中に存在する様々なモノに通信機能を持たせ、インターネットに接続したり相互に通信したりすることにより、自動認識や自動制御、遠隔計測などを行うこと。（IT用語辞典 e-Words より）