

第2回 公民で作る社会体験学習

フィンランドの優れたロールプレイ触発されて日本独自版の開発へ動く

日本総合研究所 教育事業開発プロジェクト 時吉 康範



経済協力開発機構（OECD）の調査によると、日本の子どもは他国と比べて学力は高い一方、「人生の満足度」「自己効力感」「未来への前向きな感情」の3つの指標が低いとされている。多様性を認めようと言いつつ、実のところ相変わらず偏差値重視の社会で、子どもたちは受験・進学を経験するたびに、自分自身を格付けしてしまうのではないだろうか。

未来がますます読みづらく、これまで以上に長い人生をしなやかにたくましく生きるための資質・能力（＝アントレプレナーシップ）を子どもたちに習得してほしいと思う大人は「よい学校→よい会社→出世→収入上昇」という従来型価値観にとらわれず、まずは個性を肯定し、個性に適合した社会における役割に肯定的になることが大切だ。「優劣ではなく、一人一人に合った役割があり、その役割を果たすことが大切」だと当たり前にも共有される社会であれば、多くの子どもたちは自分に自信が持てるようになるのではないか。

世界の優れた教師をたたえる「グローバル・ティーチャー賞2019」のトップ10に選出された正頭英和先生（立命館小学校）は、子どもの学びには「体験する→感じる→考える→表現する」の順がよいと言う。まず数多くの体験をして、児童が素直に感じたことをベースに、自分なりに考え、考えたまま表現する機会を提供し、教員はそれに伴走することがこれからの教育には望ま

しい。しかし、その起点である体験には家庭の経済状況や情報格差、親の意識格差によって機会格差があり、これをなくすには公教育を通すこと、実現には地域内だけでなく、地域にゆかりのある外部の企業・機関や個人の支援も欠かせない。

公教育を通じて提供、誰でも参加可能

そんな時に出くわしたのが、フィンランドの小学6年生向けの「ユリティスキュラ」だ。体験を通して一人一人の社会における役割を学ぶ社会体験カリキュラムで、学内の授業と学外の体験施設での学習が一貫しているのが特徴だ。日本でも林間学校や修学旅行などでは、学内の授業で準備をしてから学外の体験学習に出向くが、ユリティスキュラでは学外の職業体験を中心とする社会体験の準備を学内の授業で9コマも行っている（図）。

さらに、ユリティスキュラの運営組織TAT（現NYT）から教科書を見せてもらい、「小6なのに社会・経済・仕事の仕組みを学際的に学ぶのか」「情報の羅列ではなく、自分ごととして自分自身で考え、級友と議論しながら考える演習がふんだんに盛り込まれている」と驚いた。私立校なら実

図 ユリティスキュラは学内の授業と学外の体験施設での学習が一貫している



出所：筆者作成

施すかもしれないと思ったが、フィンランドには私立校がほとんどないらしく、ユリティスキュラは必然的に公立校で（公教育を通じ）提供されている。このため、家庭環境にかかわらず誰もが参加でき、全土に体験学習施設が13カ所あり地域格差も少ないため、小6の90%超が参加している。

社会の「歯車」への肯定感育む

体験施設は子どもたち同士のロールプレイが基本だ。ユリティスキュラの体験施設の第一印象は「キッザニアを公教育でやるとこうなる」だった。民間企業や公的機関合わせて約20件のブースがある。各ブースは簡素で、スクラップ&ビルドが容易、投資も少なく済むと思った。

そして、その理由に驚いた。ユリティスキュラでは1つのブースに3～5人の児童が配属される。実社会と同様に一人一人に異なる役割が与えられ、企業・機関内または外の人々との交わりを伴う実社会と同じようなタスクが課される。他者と交わるタスクを通して、児童は主体的に対話しながら社会・経済・仕事の仕組みを学ぶ。他者と交わるタスクが中心なので、簡素なブースでも問題ない。

子どもたち同士のロールプレイに納得したことが2つある。一つは社会の「歯車」への肯定感だ。一人でも欠けたら他のタスクもスムーズに進まなくなるため、周囲との協力や自身の役割を着実にこなすことが求められる。この体験を通して社会の全ての仕事・役割つまり社会の歯車には意味があると気づく。社会の一員である以上、歯車であることに誇りを持って役割を果たすことは大切だ。

もう一つは、ゲームの要素を取り入れることの有用性だ。ロールプレイを「ごっこ遊び」と軽視する大人もいる。先生や親以外の大人から教えるを請う意義はもちろん分かっているが、デジタル化の進展、大人の過干渉に新型コロナウイルス禍が加わり、子どものコミュニケーション能力はさらなる低下が見られる。また、一度失敗すると社会的な出直しが難しい日本で、他者との関わりについていろいろ挑戦できる、失敗しても大丈夫と安心できる、体験が自信につながる「リアルなごっ

こ遊び」は、アントレプレナーシップ習得のためにむしろ意図して提供する価値があると思う。

多様な財源を確保、地域全体で支える

ユリティスキュラ運営組織TAT（合併前の単体）の21年度年次報告によると、収入は720万ユーロ（11億円強）。構成は財団・基金からの助成金が約40%、パートナー（企業）からの収入が約30%、市町村からの補助金が約25%となっている。

財団の一部は業界団体や企業集団であり、企業からの収入の割合はもっと高い。市町村からの補助金は児童・生徒の参加費の補助だ。学校の負担はない。未来を担う人材の育成に寄付をする財団、未来のステークホルダー（利害関係者）へのブランディングや業界人材育成に協力する民間企業、地域の子どもたちの実費を補助し未来に生きる力を培う体験学習を促す自治体、お金は出さないが体験ブース出展で貢献する大学などの学術機関や市役所ほかの公的機関など、地域の多様なプレーヤーが全体で子どもの体験学習を支えている。

筆者は「ユリティスキュラを日本に導入したい」とTAT（現NYT）にライセンスを打診したが、あいにく海外へのライセンスやカリキュラム開発の支援には色よい返事はもらえなかった。ただし「ユリティスキュラに刺激を受けて日本独自のカリキュラムを作るならどうぞ」とのことだった。

並行して日本でユリティスキュラが受け入れられるかどうか、いくつかの自治体（教育委員会）を回ってみた。現在の職場体験に課題意識を持っている教員は思っていた以上に多く、「ロールプレイを通して社会・経済・仕事の仕組みを学ぶこと」のこれまでの職場体験との違い、新しさ・面白みや意義は理解していただけた。

日本独自のカリキュラム開発にはフィンランド大使館からも「失敗を恐れず挑戦してほしい。たとえ失敗しても、それをベースに調整していけばよい」と背中を押してもらった。年齢・キャリアに関わらず「あなたたち自身がLearning by Doing（実践を通して学ぶ）でアントレプレナーシップを培いなさい」と言われた気がした。 **G**