

2025/06/13 こどもの学び困難支援センター 第27回公開研究会

フリースクール×STEAM教育 にみる学びや支援の多様性

— 令和6年度学校外の子供の多様な学びに関する調査研究事業での成果の内容 —

特定非営利活動法人 東京学芸大こども未来研究所 専門研究員

吉村 健志

- 令和6年度「学校外の子供の多様な学びに関する調査研究事業」の概要
- STEAM教育とは
- 「学校外の学びの場」での子どもたちの活動の様子
- 「学校外の学びの場」における伴走者に求められる資質・能力

東京都子供政策連携室

学校外の多様な学びに関する調査研究事業

東京都は、フリースクール等の学校外の学びの場・居場所で学ぶ子供一人ひとりに寄り添った学びを提供することを目的に、子供の興味関心を引き出す支援方法等について調査研究を実施している。



《令和6年度》東京学芸大学の調査研究テーマ

**フリースクールにおけるSTEAM教育の実践モデルの開発と
問題解決型学習に伴走する指導者の資質・能力の抽出**

[調査研究のねらい・目的]

1. フリースクールにおけるSTEAM教育／探究的な学びの実践モデルの開発

総合的な学習の時間, 放課後の学習, 社会教育においてSTEAM教育/探究的な学びの実践は多く実践を行ってきたが, フリースクールにおいての実践の数はまだ少ない。

これまでのSTEAM教育の実践のモデルがフリースクールにおいても有効に働くのか, 特に問題解決型の学習の起点となる「ありたい姿の構想(好奇心の起動)」がどのようにすれば実現できるか, 試行をしながら明らかにする。

2. 問題解決型学習に伴走する指導者の資質・能力の抽出

問題解決を伴走する役割の大人が重要であるが, フリースクールでの問題解決型の学習において伴走する大人にはどのような資質・能力が必要とされるのか, 複数の大人が伴走する実践を通じて抽出する。

調査研究の概要

The diagram illustrates the OSTEAM education model, showing the flow of learning and support for both children and mentors. It is organized into three main horizontal layers with a feedback loop at the bottom.

Top Layer (Children/Students):

- Left:** A box labeled "児童生徒" (Children/Students).
- Process Flow:** A large green arrow pointing right, divided into three sections:
 - Section 1:** "好奇心の起動" (Activation of Curiosity). Above it is a blue box: "キャリアコンサルによる興味・関心を引き出し、やりたい姿の構想するワーク" (Work to stimulate interest and desire to do, facilitated by career consultation).
 - Section 2:** "対象児童・生徒による7つのプロセスに沿った題解決型学習" (Topic-based learning following 7 processes for target children/students). Above it are two blue boxes: "問題解決に必要とされるスキル講座 (プログラミング)" (Skill lecture for problem-solving: programming) and "問題解決に必要とされるスキル講座 (データサイエンス)" (Skill lecture for problem-solving: data science).
 - Section 3:** "発表会・振り返り" (Presentation and Reflection). Above it is a blue box: "問題解決に必要とされるスキル講座 (デザイン・プレゼン)" (Skill lecture for problem-solving: design/presentation).

Middle Layer (Mentors):

- Left:** A box labeled "伴走者" (Mentor).
- Process Flow:** A large yellow arrow pointing right, divided into three sections:
 - Section 1:** "伴走者 (PBLコーチ) 育成" (Mentor (PBL Coach) Training). Below it is a purple box: "コーチング等、伴奏者としてのスキルを獲得するためのPBLコーチ研修" (PBL coach training to acquire skills for coaching, etc.).
 - Section 2:** "児童・生徒の問題解決型学習に伴走実践" (Mentor practice accompanying children/students' problem-based learning). Above this section is a black box: "問題解決のコーチングとテーマに則した専門家のコーディネート" (Coaching for problem-solving and expert coordination according to the theme).
 - Section 3:** "伴走者としての振り返り" (Reflection as a mentor).

Bottom Layer (Support and Analysis):

- Central:** A purple box: "大学と構成団体による定期的な専門家の派遣や壁打ち (サポートとフォローアップ)" (Regular dispatch of experts or wall-chats by universities and constituent organizations (support and follow-up)).
- Bottom:** A red box: "大学と構成団体による観察・調査・分析" (Observation, investigation, and analysis by universities and constituent organizations). An arrow points from this box to the central purple box above.
- Right:** A red box: "フリースクールにおけるOSTEAM教育の実践モデルの開発" (Development of the OSTEAM education practice model in free schools) and "○問題解決型学習に伴走する指導者の資質・能力の抽出" (Extraction of the quality and ability of mentors accompanying problem-based learning).

Flow and Connections:

- Blue arrows point from the top blue boxes to the green arrow sections.
- Black arrows point from the bottom purple box to the yellow arrow sections.
- A large black arrow points from the bottom red box to the central purple box.
- A large black arrow points from the bottom red box to the right, indicating the final outcome.

STEAM教育とは



Science
科学



Technology
技術



Engineering
エンジニアリング



Art / Liberal Arts
芸術 / リベラルアーツ



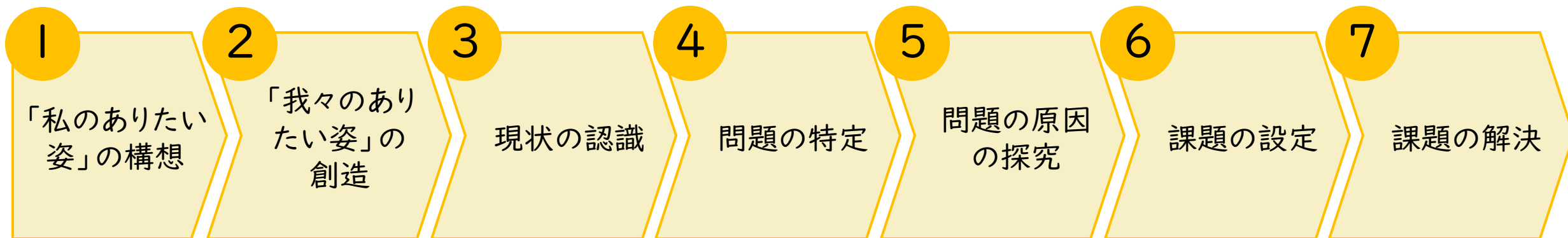
Mathematics
数学

各教科での学習を実社会での問題発見・解決に
いかしていくための教科横断的な教育

文部科学省(2021),STEAM教育等の教科等横断的な学習の推進について,
https://www.mext.go.jp/content/20240401-mxt_kyouiku01-000016477.pdf

知識・技能や情報を複合的に活用しながら,なんらかの価値を
創造をしていく活動や学びを実現する教育

《STEAM教育の7つのプロセス》



東京学芸大こども未来研究所(2021),STEAM教育のすすめ,

<https://steam.codomode.org/wp-content/uploads/STEAM%E6%95%99%E8%82%B2%E3%81%AE%E3%81%99%E3%81%99%E3%82%81.pdf>

活動実施にあたっては、

- ・「STEAM教育の7つのプロセス」に基づいたワークシートを用いた。
- ・「STEAM教育に関する研修」を受けた伴走者が支援にあたった。

ワークシート

チャレンジ部

1 やりたいことは何？

(1) 最近、印象に残っていることを3つくらい書いてみよう。

(3) そのことに関して何か自分で経験したことはあるかな？

(2) 上の3つの中で一番気になるのはどれ？

(4) そのことに関して何かやってみたいことはあるかな？

「学校外の学びの場」での子どもたちの活動の様子

Mocktail Worksheet

THEME -つくる- モクテルのテーマを決めよう

ありたい姿を描く

Prototype

INGREDIENTS -試作- 材料(分量)-

RECIPE -入れる順番-

プロトタイプ

EVALUATE -自己評価- 書いたら実際に試してみよう

〇試飲してみよう

問題の原因の探究

〇テーマにより近づけるために

裏面へ

Improvement

INGREDIENTS -材料(分量)-

RECIPE -入れる順番-

プロトタイプ

Feedback -振り返り-

〇みんなからの感想

〇自分のモクテルの評価

・テーマ ☆☆☆☆

・見た目 ☆☆☆☆

・味 ☆☆☆☆

振り返り

〇次回に向けて

～毎活動のプチSTEAM～
モクテル(ノンアルコールカクテル)



「学校外の学びの場」での子どもたちの活動の様子

[全体スケジュール]

STEP	STEP1 仲良くなる	STEP2 やりたいことを決める	STEP3 調べる・計画を立てる	STEP4 アイデア出し・試す		STEP5 まとめ・発表準備	STEP6/7 発表・次へ(ふりかえり)
日付 (目安)	10月31日	11月14日	11月28日 12月5日	12月19日 1月16日	1月30日	2月13日	2月20日
目標	・テーマに合わせたモデルをつくってみよう！ ・やりたいことを話してみよう！	・コーチと一緒にやりたいことを考えよう！	・やりたいことについて調べよう！ ・仮説や本当にやるべきことを見つけよう！	・課題を解決するためのアイデアを出そう！ ・実際に試してみよう！		・これまでの活動を振り返って、まとめよう！ ・発表準備をしよう！	・発表 ・ふり返り ・次にやってみたいことを考えよう！
ワークシート (目安)	①～②		③～④	⑤～⑥		⑦	⑧⑨

子どもたちそれぞれのペースにあわせて実施

「学校外の学びの場」での子どもたちの活動の様子

〔学習者である子ども〕

所属	学年	略称
フリースクール A	中学2年	E.U.さん
	中学2年	H.I.さん
	中学1年	S.S.さん
	中学1年	Y.W.さん
	小学4年	A.I.さん
	小学4年	Y.S.さん
フリースクール B	中学1年	S.K.さん
	中学3年	S.K.さん
	中学3年	S.H.さん
	小学5年	K.B.さん
	小学6年	K.N.さん
	小学5年	S.T.さん

〔関わる大人〕

役割	所属	略称
伴走者	株式会社 RePlayce	伴走者 A
		伴走者 B
		伴走者 C
		伴走者 D
		伴走者 E
	東京学芸大学	伴走者 F
キャリアコンサル	NPO 法人 xTReeE	コンサルタント A
		コンサルタント B
		コンサルタント C
		コンサルタント D

概ね2人に1人の伴走者. 専門家のアテンドも行った.

「学校外の学びの場」での子どもたちの活動の様子

やりたいことがある
けど、むずかしそう...

子ども

1回、専門の人に
話をきいてみよう!

伴走者

[本活動に関わった専門家]

- ・東京学芸大学 工学系の教員／学生
- ・東京学芸大学 演劇系の教員
- ・東京学芸大学 教育社会学系の教員
- ・元旅行代理店の方
- ・プロの写真家
- ・辻調理師専門学校の教員
- ・元Jリーガー
- ・バンダイの製品開発関係者
- ・フリースクールの近隣NPO法人 ...

「学校外の学びの場」での子どもたちの活動の様子

	活動内容の概要	STEAM教育の7つのプロセス
第1回	アイスブレイク・lon1	
第2回		
第3回	自分が乗れる電車を作ることを目的にした、 (工学系の) 専門家の話を聞く。	①私のありたい姿の構想
第4回	電車の設計を(工学系の) 専門家を 交えながら行う。	③現状の認識 ④問題の特定
第5回		⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定
第6回	【個別活動】製作を実施。	③現状の認識 ④問題の特定 ⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定 ⑦課題解決
第7回	電車に用いる電気回路やプログラミングなどを (工学系の) 専門家を交えながら行う。	
第8回	【個別活動】製作を実施。	
第9回	発表のために、これまでの活動を振り返る。	
第10回	発表・振り返り・lon1	

■ : 欠席した回

[具体例①]

- ・応募段階から、やりたいことがあり、どんどん進んで取り組んでいた。
- ・全体の活動の時間以外にも工学系の先生の支援のもと実際に電車(の動作部分)をつくるまでに至っていた。

最後まで、モチベーション高く活動に取り組んでいた例

「学校外の学びの場」での子どもたちの活動の様子

	活動内容の概要	STEAM教育の7つのプロセス
第1回	アイスブレイク・lonl	
第2回	池の水を一定に維持するために、井戸が掘れないか考える。	①私のありたい姿の構想 ②我々のありたい姿の創造
第3回	【個別活動】養鶏場に井戸の掘り方を聞く。	
第4回	ビオトープがある学校に向けた提案書を考えた。	③現状の認識 ④問題の特定 ⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定
第5回	【個別活動】地域の人に相談する。	
第6回	お金を集めるためにクラウドファンディングについて検討する。	
第7回	【個別活動】地域の人に相談する。	⑦課題の解決
第8回	ビオトープづくりのための仲間づくりの方法について考える。	③現状の認識 ④問題の特定 ⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定
第9回	発表の準備のために、これまでの活動を振り返る。	
第10回	発表・振り返り・lonl	⑦課題の解決

■ : 欠席した回

〔具体例②〕

- ・「井戸を掘りたい」という思いの背景に、池にいる生きものを高温から守りたいという思いが隠れていた。
- ・専門家とコミュニケーションをとり、社会課題にもつながるような問題解決活動に取り組んでいた。

「我々のありたい姿」も創造できていた例

「学校外の学びの場」での子どもたちの活動の様子

	活動内容の概要	STEAM教育の7つのプロセス
第1回	アイスブレイク・lonl	
第2回	↓ 一人旅（山）に行くことを決める。	①私のやりたい姿の構想
第3回	↓	③現状の認識 ④問題の特定 ⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定 ⑦課題の解決
第4回	元旅行代理店のアドバイスをもらいながら、 行く山を決め、行程を考える。 ↓ 【個別活動】山に行く。	
第5回	↓ 一人旅（山登り）の活動を振り返る。	
第6回	↓ 専門家（写真家）の話を聞き、写真撮影のコツ や最終的なアウトプットについて検討する。	
第7回	↓ 【個別活動】鍾乳洞に行く。	
第8回	↓ 専門家（写真家）に写真を見てもらいながら、 これまでの活動を振り返り、まとめる。	①私のやりたい姿の構想 ⑥課題の設定 ⑦課題の解決
第9回	↓ 発表・振り返り・lonl	

■ : 欠席した回

〔具体例③〕

- ・元旅行代理店の方のアドバイスに基づくプロの調べ活動
- ・実際に行ってみる（プロトタイピング）活動からさらに「やりたい姿」を構想し、写真の撮り方を学び、実践する活動へ

やりたいことをやってみたら、
新しいやりたいことが見つかった例

「学校外の学びの場」での子どもたちの活動の様子

	活動内容の概要	STEAM教育の7つのプロセス
第1回	アイスブレイク・lonl	
第2回		
第3回	テーマを「釣り」にする。	①私のありたい姿の構想
第4回	場所や何をターゲットにするかを考える。	
第5回	釣りの動画などを視聴する。	
第6回	お菓子作りをしたいことを伝え、チョコレートケーキを作ることを目標にする。	
第7回	専門家（辻調理師専門学校）の方に、ガトーショコラのレシピなどを教えてもらう。	③現状の認識 ④問題の特定 ⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定 ⑦課題の解決
第8回	【個別活動】自分でガトーショコラをつくる。	
第8回	【個別活動】辻調理師専門学校へ訪問し、フィードバックなどをもらう。	
第9回	発表・振り返り・lonl	

■ : 欠席した回

〔具体例④〕

- ・最初の方からずっとやりたいたことが決まらずにいた。
- ・途中、キャリアコンサルタントとのlonlの内容を思い出したら、「お菓子をつくりたい!」というやりたいたことが見つかった。

本当にやりたいたことが見つからず、初心に戻ったらやりたいたことが見つかった例

「学校外の学びの場」での子どもたちの活動の様子

	活動内容の概要	STEAM教育の7つのプロセス
第1回	アイスブレイク・lonl	
第2回	↓ みんなで協力をしながらできる ドッジボールを考えることをテーマにする。 ↓	①私のありたい姿の構想
第3回		
第4回		
第5回	家族でアスレチックに出かける計画に変更。 ↓	①私のありたい姿の構想
第6回	9マス鬼ごっこを最大限楽しめる方法を探す ことにテーマを定める。 ↓	
第7回	実際に、9マス鬼ごっこを試しながら、 最大限楽しめるルールなどを考える。 ↓	③現状の認識 ④問題の特定 ⑤問題の原因の探究 ⑥課題の設定 ⑦課題の解決
第8回	(遊びの) 専門家を交えながら、ルールブック のもとになるものをまとめる。 ↓	
第9回	発表・振り返り・lonl	

 : 欠席した回

[具体例⑤]

- ・やりたいことが毎回変わって
いっていた。
- ・いろいろやって、伴走者と話
しているうちに、やりたいこと
が見つかりはじめて、専門家
と一緒にやったら継続してで
きるようになった。

毎回やりたいことが変わって
いって、いろいろやっているう
ちに見つかった例

「学校外の学びの場」での子どもたちの活動の様子

○活動を通してわかったこと

伴走者との関わりの中で子どもが好奇心を起動させ、その後STEAM 教育の7つのプロセスに沿って学習を進行したことが確認された。

➡ STEAM 教育の実践モデルは、フリースクールにおいても一定程度有効であったと考えられる。

－ 好奇心をの起動や学びを深めるための環境・支援のポイント －

安心感や信頼関係の構築 / 丁寧な子ども理解・観察眼

専門家との対話を通じた学びの深化

社会との関わりを通じた主体的な学びの促進

○一方で、フリースクールにおけるSTEAM教育（実践モデル）の課題-

興味の変化に対応する柔軟な学習設計の必要性

→ やりたいことが変化していくことが考えられるため、柔軟に対応できる設計が必要。

「我々のありたい姿の創造」の位置付けと支援方法の検討

→ 「社会課題」と「やりたいこと」が結びつかないため、支援方法の検討が必要。

教科横断的学習との関連づけ

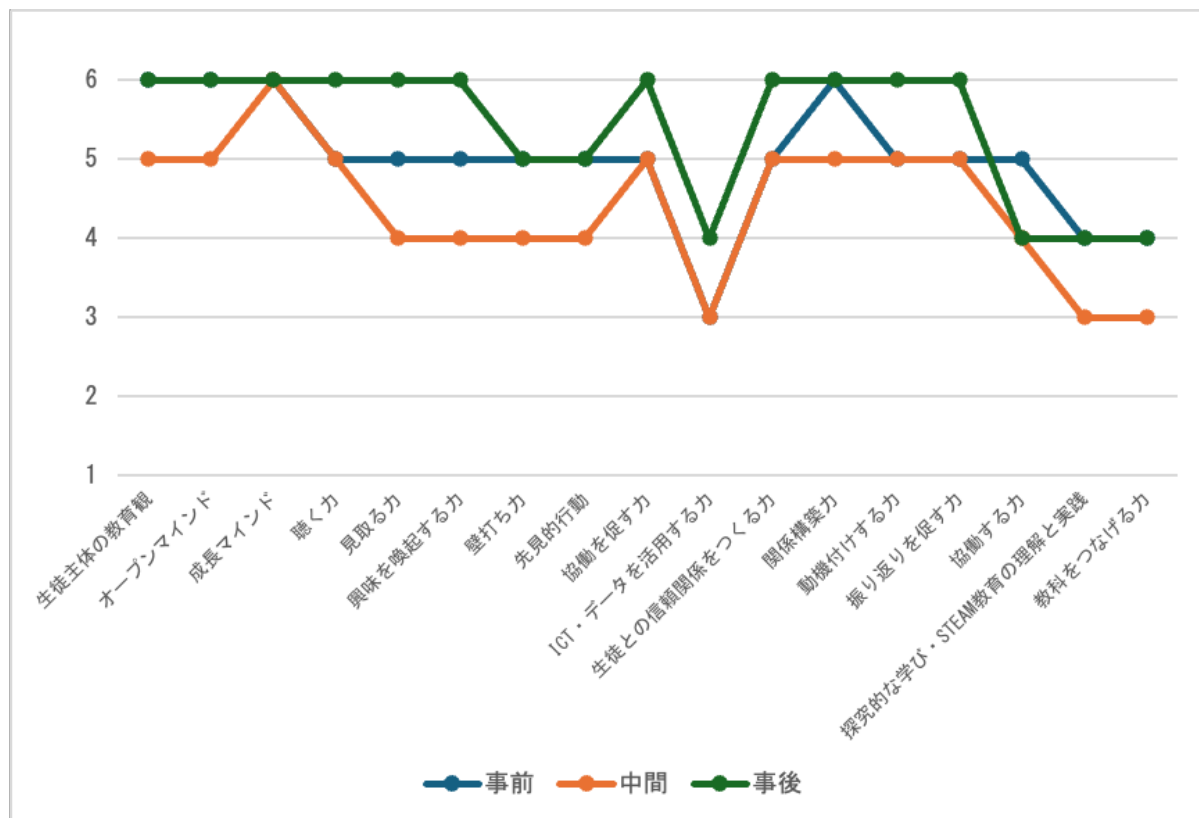
→ 教科学習がなかなかできていないと「教科の内容に基づいた活動」になりづらい。

21 「学校外の学びの場」における伴走者に求められる資質・能力

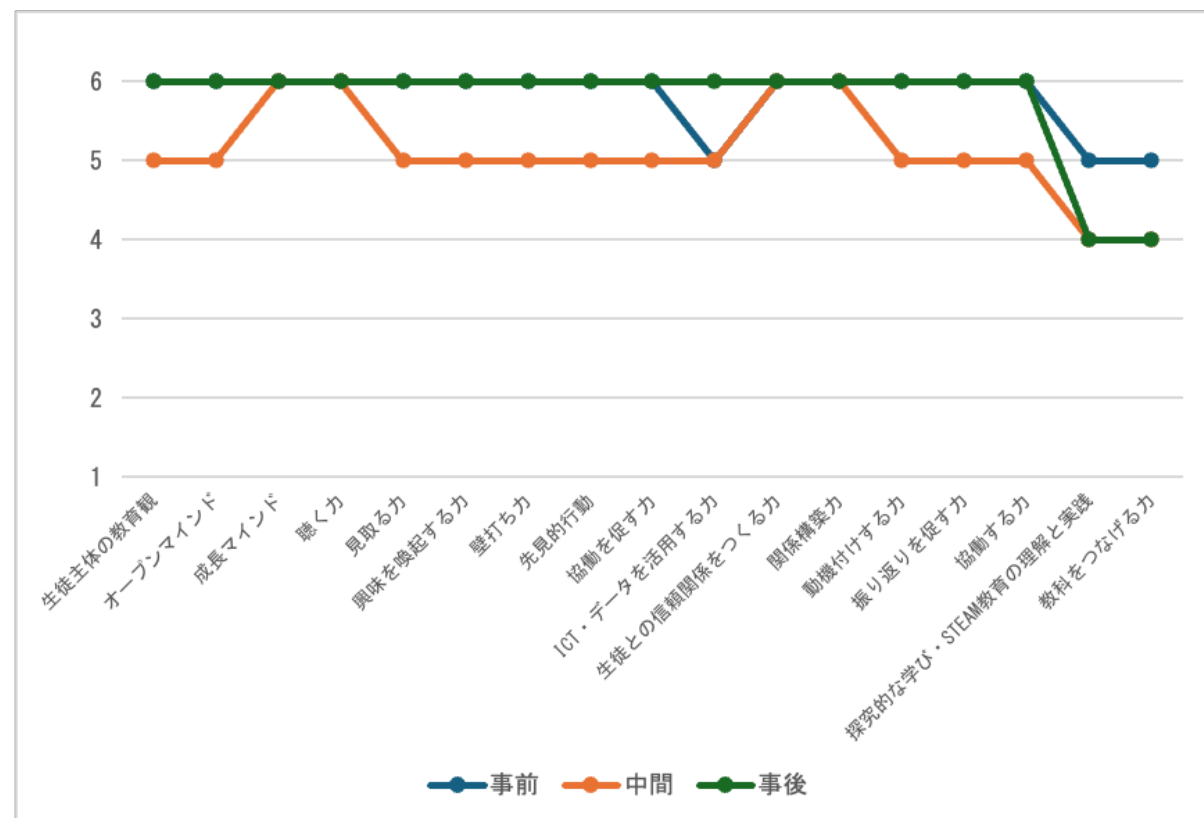
[伴走者に求められる資質・能力の仮説]

資質・能力		1	2	3	4	5
ジブン	生徒主体の教育観	生徒主体の教育の重要性は理解しているが、実践は伴っていない。	生徒主体の重要性を理解し、生徒の発言機会を設けようと努力している。	生徒の意見を引き出し、授業に取り入れようとしている。	生徒の意見を積極的に引き出し、授業を双方向的なものにしようとしている。	生徒の主体性を最大限に尊重し、生徒が自ら学びを深めていけるような環境を整えている。生徒は自分の意見が尊重され、授業に反映されることを実感している。
	オープンマインド	探究的な学びの意義を理解し、未知の状況にも対応しようとする意欲はあるものの、実践は不十分。	未知の状況に対してまずは肯定的な反応をするよう意識している。	未知の状況や生徒の予想外の発言に対して、柔軟に対応しようとしている。	未知の状況を、生徒とともに学びを深める機会として積極的に活用している。	未知の状況や予測困難な状況を、生徒の探究心を最大化する機会として捉え、柔軟に対応している。その経験を基に、生徒や自身にとって最適な指導方法の理論を形成している。
	成長マインド	新しい取り組みの重要性は理解しているが、実践には消極的。	新しい取り組みに挑戦する意欲はあるが、具体的な計画や準備が不足。	新しい取り組みに計画的に挑戦し、その結果を振り返っている。	新しい取り組みを積極的に実践し、その経験を次に活かしている。	複数の新しい取り組みを通じて、自らの課題に対応するための自論を形成している。
コト	聴く力	生徒や関係者の意見を聞く姿勢はあるが、一方的なコミュニケーションになりがち。	生徒の意見を丁寧に聞こうと努力しているが、深掘りが不十分。	生徒の意見を深く理解するために、質問やコメントを工夫している。	生徒の意見を多角的に捉え、議論を活性化させている。	複数の意見を調整したり、生徒の意見を学びに生かすための理論を形成している。
	見取る力	生徒の状況を把握しようとする意識はあるが、表面的な観察にとどまる。	生徒の状況を把握しようとしている。	生徒一人ひとりの学びのプロセスを把握し、適切な支援を行っている。	生徒の多様な学びのプロセスを深く理解し、柔軟に対応している。	生徒の多様な学びのプロセスを深く理解し、それに基づいた指導論を形成している。
	興味を喚起する力	生徒の興味関心を引き出そうとするが、一方的な説明や指示が多い。	生徒の興味関心を引き出す工夫をしているが、効果は限定的。	生徒の興味関心を把握し、学習内容と結びつけようとしている。	生徒の多様な興味関心に応じて、提示を工夫している。	生徒の興味関心を詳細に把握し、生徒の興味で湧くポイントに基づいた指導論を形成している。
	壁打ち力	生徒の問いを深めることを意識しているが、質問が一方的、または表面的になりがち。	生徒の問いに対し、多角的な質問を投げかけようとしているが、誘導的になってしまうことがある。	生徒の考えを引き出すために、質問やコメントを工夫している。	生徒の思考を深めるだけでなく、生徒の発言から新たな問いを見つけ、議論を広げている。	生徒の思考を深める壁打ちの経験から、問いの解像度や思考の解像度を高める指導論を形成している。
	先見的行動(プロジェクトマネジメント力)	プロジェクト全体の見通しを持とうと意識はしているが、計画が不十分。	プロジェクトの全体像を生徒と共有しようとしているが、説明が不足している。	プロジェクトの全体像を生徒と共有し、必要な手立ても、適宜実施しようとしている。	生徒の状況を把握し、プロジェクトの進行に応じて計画を修正している。	プロジェクトの全体を見通し最善手を尽くすことの経験から、効果的なマネジメント論を構築している。
	協働を促す力(ファシリテーション力)	生徒同士の協働を促そうとするが、具体的な指示や働きかけが不足。	生徒同士の協働を促すために、役割分担や話し合いのテーマを提示している。	生徒の意見を引き出し、議論を活性化させようとしている。	生徒の多様な意見を尊重し、合意形成を支援している。	多様な生徒の意見を引き出し、チーム全体の協働を効果的に促進するファシリテーション手法を理論化している。
	ICT・データを活用する力	ICTやデータを活用することの重要性は理解しているが、実践は不十分。	ICTやデータを活用しようとしているが、効果的な活用方法が分からない。	ICTやデータを活用して、生徒の理解を深めようとしている。	生徒の状況に合わせて、ICTやデータの活用方法を柔軟に変えている。	ICTやデータ活用における理想と現実のギャップを経験し、それに対応するための自論を形成している。
ヒト	生徒との信頼関係をつくる力	生徒との信頼関係を築くことの重要性は理解しているが、具体的な行動が伴っていない。	生徒とのコミュニケーションを増やそうと努力しているが、一方通行になりがち。	生徒の気持ちに寄り添い、共感的なコミュニケーションを心がけている。	生徒の状況をよく観察し、生徒一人ひとりに合わせた声かけや支援を行っている。	生徒との信頼関係を築き、心理的安全性の高い環境を作る指導論を形成している。
	関係構築力	関係者への感謝や尊敬の気持ちは持っているが、具体的な行動で示すことができていない。	関係者への感謝や尊敬の気持ちは行動で示そうと努力しているが、相手の状況や立場を十分に理解できていない。	関係者への感謝と尊敬の念を示し、協力を得ようとしている。	関係者との間に共通の目標を見出し、協働を促している。	関係者との協働で直面する課題に対応し、自論を形成している。
	動機付けする力	生徒のモチベーションを高めることの重要性は理解しているが、具体的な方法が分からない。	生徒のモチベーションを高めるために、褒めたり励ましたりしているが、効果が限定的。	生徒の状況を観察し、個々に合わせた声かけや支援を行っている。	生徒の内的動機付け(興味・関心)を高める工夫をしている。	生徒の動機付けに関して、理想と現実のギャップを乗り越え、効果的な動機付け方法を自分の指導論に取り入れている。
	振り返りを促す力	振り返りの重要性は理解しているが、具体的な方法が分からない、または実践できていない。	振り返りの時間を設け、生徒に問いかけを行っているが、生徒の回答が表面的。	生徒が自分の学びを具体的に振り返ることができるように、問いかけを工夫している。	生徒の振り返りを促す問いかけを、生徒の状況に合わせて変えている。	生徒の振り返りから課題やギャップを認識し、生徒の振り返りに対する指導論を形成している。
	協働する力	協働することの重要性は理解しているものの、関係者への相談や、支援を求めることが苦手で、自分だけで抱え込んでしまう。	関係者に相談や支援要請はできるものの、具体的な依頼内容を伝えられていない。	関係者へ具体的な相談や支援要請ができる。	関係者へのサポートも行うことで、チームとしての協働を目指している。	チームとして効果的な協働をするための指導論を形成している。
マナビ	探究的な学び・STEAM教育の理解と実践	探究的な学びやSTEAM教育の重要性は理解しているが、実践できていない。	探究的な学びやSTEAM教育を実践しようとしているが、試行錯誤の段階。	探究的な学びやSTEAM教育を実践し、生徒の反応を見ながら改善している。	探究的な学びやSTEAM教育を効果的に実践し、生徒の資質・能力を育成している。	探究的な学びやSTEAM教育の実践を通じて、効果的な指導方法に関する自論を獲得している。
	教科をつなげる力	教科の枠を超えた学びの重要性は理解しているが、具体的な実践方法が分からない。	自分の教科の中で、他教科との関連付けを意識しているが、生徒への伝え方が不十分。	複数の教科の内容を結び付けた授業を実践しているが、生徒の教科への興味関心は低いま。	複数の教科の知識やスキルを組み合わせ、探究的な学習活動を実践している。	教科横断的な学習が効果的だった事例を分析し、複数の教科の知識やスキルを組み合わせ、探究的な学習活動を実践している。

[伴走者に調査したアンケート結果(例)]



伴走者に必要とされる資質・能力の有無



伴走者に求められる資質・能力の必要性

23 「学校外の学びの場」における伴走者に求められる資質・能力

[アンケート調査の結果]

- 資質・能力の必要性に関する回答の結果において、仮説として立てたほとんどの資質・能力の要素が必要であるという肯定的な評価を得た。
- 「ICT・データを活用する力」については、資質・能力の有無については低い評価となったが、必要性については高く評価された。
- 「探究的な学び・STEAM教育の理解と実践」「教科をつなげる力」では、資質・能力の有無および必要性の双方の評価において評価水準が他の要素に比べて低く推移。

➡ 伴走者からは求められる資質・能力について妥当であるという評価が得た。

一方、

「ICT・データを活用する力」「探究的な学び・STEAM教育の理解と実践」「教科をつなげる力」については、今回の活動においてあまり発揮されていなかった。

フリースクールのスタッフと伴走者, キャリアコンサルへのヒアリングにより, フリースクールに通う児童生徒のSTEAM教育(価値創造的探究学習)の伴走において特に気をつけるべき要素として, 下記が抽出された。

信頼関係を構築し, 心理的安全性を高める力

個別化した支援と柔軟性を重視する力

チームとしての連携・活動の引き継ぎを行う力

情報の視覚的整理と共有を促進する力(非言語コミュニケーション)