

子どもにかかわるすべてのおとなが機関の垣根を越えて考えるための

# カリキュラムパッケージ ミュージアムジャック 2024

## 社会教育と学校教育の融合の必要性

現行の学習指導要領前文では「持続可能な社会の創り手の育成(ESD)」が掲げられ、各教科にその理念が反映されています。また、「主体的・対話的で深い学び」というフレーズは、聞いたことのない教育関係者はいないでしょう。平易な言葉に置き換えてみると、一人一人が関心に基づいた課題に積極的に取り組み、多様な経験をもつ方、年代の方との対話を通して課題解決に向けて繰り返し学ぶことが重要だということです。

この背景には、将来の変化を予測することが困難な時代を生きる子どもたちにつけてほしい資質・能力は、従前の教育内容・方法だけでは身につけていくことが難しくなっているという現実があります。そのため、学校は地域のさまざまな経験と知見を有する人や組織と互恵的な連携を図ることが必要となってきているのです。学習指導要領前文で述べられている「カリキュラム・マネジメント」、「地域に開かれた教育課程」、「学校種間の接続」は学校と地域の連携のアウトプットであり、ともに活動する中で、子どもだけでなく、おとなにも持続可能な社会の創り手としての価値観と行動の変容というアウトカムがもたらされます。

社会教育と学校教育の融合のためには、お互いが理解できる言葉で語り合うことが必要です。そのためのツールとしてこのシートを作成しました。考えを共有し、実態にあったオリジナルカリキュラムを両者で作成し、実践をブラッシュアップしていきましょう。

## ミュージアムジャックとは

社会教育と学校教育が連携し、おとなも子どもも持続可能な社会の構築をめざし行う教育活動。  
子どもの遊び心をくすぐり探究活動に巻き込んでいく「リアルごっこ遊び」(田宮,2018)が特徴。  
本物のミュージアムでガイドやスタッフの仕事を行う職場体験プログラム。

「カリキュラムパッケージ ミュージアムジャック2024」は以下の3点で構成されています。

### 本シート



<https://knotworklab.com/data/2439/>

### 「社会教育・学校教育融合型のESDを主眼としたカリキュラムパッケージの開発」報告書



<https://knotworklab.com/data/2440/>

### ビデオ「ミュージアムジャック2024」 (4分57秒)

NPO法人里山を考える会制作・提供



<https://knotworklab.com/data/2404/>

自発的な活動としての遊びは、成功するかどうかはわからない。見返りがあるかどうかはわからない。けど、おもしろいからやってみようという特徴があります。遊びだから、繰り返し試すことが可能で、経験に基づいた戦略を複数もつことができます。複雑な社会において最も必要とされる能力と思われる。遊びを通してより論理的で合理的な行動が可能となっていくことでしょう。

## おとなのミッション：持続可能な社会の創り手の育成

## 子どものミッション：ミュージアムジャック

基本情報から記入してみましょう。

事前に共有しておいたほうがよいことだけをシンプルに示しました。  
チェックリストとして活用することも可能です。

### 基本情報

学校名	社会教育施設、団体等の名称
所在地	所在地
教育理念・教育目標等	目的・使命等

### 対象となる子どもの実態

子ども、先生の課題意識からスタートするので、クラス単位での実践がより効果的であると思われます。

学年	クラス	人数	名
子どもの実態	子どもの課題意識		

### めざす子どもの姿(単元目標)

方向目標で書き、双方で共有しましょう。

--

地域の方々へ

学校の先生が子どもたちをよく見せようと張り切りすぎないように、チェックしてください。  
やる気になれば、子どもたちは試行錯誤を繰り返し、ミュージアムジャックに向かっていきます。  
極端な正確さや見栄えだけを求めると、リアルごっこ遊びの魅力が半減します。

次ページのミュージアムジャックのアウトラインや

報告書(「ミュージアムジャック概要」と「実践報告」スライド)を参考に、双方で考えてみましょう。  
総合的な学習の時間を核としながら、他教科との連携も意識してください。

### ミュージアムジャックの構想

	ストーリー	スケジュール	子どもの活動と思い・願い
<b>モジュール0</b> 身近な課題との出会い  <b>学校</b> <b>地域</b>			
<b>モジュール1</b> 対象との出会い 「リアルごっこ遊び」に 巻き込む仕掛け  <b>学校</b> <b>地域</b>			
<b>モジュール2</b> 調べてみる さまざまな方法(繰り返しの訪 問、図書館、インターネット、ヒ アリング…)で  <b>学校</b> <b>地域</b>			
<b>モジュール3</b> つくって、試してみる それぞれの得意なところから のガイディング  葛藤場面を設定することで より一層学びは深まります  <b>学校</b> <b>地域</b>			
<b>モジュール4</b> ミュージアムジャック  <b>学校</b> <b>地域</b>			



	ストーリー	明治学園小学校4年 × 北九州市タカミヤ 環境ミュージアム	伊豆の国市立 大仁北小学校5年 × 伊豆半島ジオパーク ミュージアムジオリア	富士市立田子浦幼稚園 × 静岡市立日本平動物園	子どもの思い・願い
モジュール0		缶ビン資源化センター等への社会科見学、出前授業など(社会科)	ジオ講座、フィールドワーク(大仁金山跡、水晶山、白鳥山、長泉ビジターセンター)	ミミズコンポスト、SDGsデジタル絵本「どうぶつといっしょにちきゅうのみらいをかんがえよう」、紙すき遊び…	自分たちだけの取り組みだけでは限界があるな…。たくさんの人に協力してもらったらいんじゃないかな!
モジュール1	秘密の指令「ミュージアムジャック大作戦」	ミュージアム見学 ワクワクするきっかけ ・作戦会議 ・コードネーム ・合言葉(「ゼロ・カーボン」「ジオ・リア」)…		日本平動物園でのガイドツアー	おもしろそう! やってみたい!  ★直感から動き出す。
モジュール2	偵察	ガイド内容の検討 各グループでの準備 他の活動への発展 ・新聞づくり取材 ・グループでの新聞づくり(国語科)など		川組 園外保育翌日、一人の子どもが自宅で描いた「動物のヒミツ」を持ってきたところから、クラスでの図鑑づくりが始まる  月組 動物園で出会った動物やシマミミズ、田子浦港のシラスが登場する創作劇	ジャックの目的は、たくさんの人に ・環境問題 ・南から来た火山の贈り物 ・動物のヒミツ について伝えることだ!  ★活動の中で、目的が明確に。活動も広がる。
モジュール3	逆偵察	ミュージアムスタッフ学校訪問、アドバイス ガイド内容のブラッシュアップ	学校のお祭り「北っ子集会」での子どもたちの発表に対してジオリアのガイドがアドバイス		発表会じゃない。ガイドをするんだ! もっと分かりやすくするにはどうすればいいかな。  ★「自分」から「相手」へ、意識の変容
モジュール4	ミュージアムジャック	ジョブ体験:仕事の役割を知る。やってみる。 エコ探究・ジオ探究:来場者へのガイド		複数の子どもが家族と動物園に行き家族にガイド。  図鑑や創作劇を園内で披露。	本物の社会で全力を発揮!  ★充実感をともなった学びが実現※

※充実感とは、「自分を理解してくれる人がいるという実感」、「友達とつながっているという実感」、「自分が成長しているという実感」、「夢になれることがあるという実感」が統合された状態

先生自身も心弾む体験が可能に!!

「真剣な表情で取り組む子どもの姿に感動しました。校内では見ることのできない子どもの姿を見ることができ正直うれしかったです。一人一人の子どもの理解が深まり勉強になりました。」

「カリキュラムパッケージミュージアムジャック2023」には、ミュージアムジャックのポイントなども記載してあります。

<https://knotworklab.com/data/2041/>

