

# 教員志望者の心に灯をともします！

## ～「さがみはら大冒険!」「ナイトフォーラム」「学DAY!」の実施～

### はじめに

相模原市では、社会情勢の変化や今日的な課題に対応するため、本市の教育が目指す人間像「共に認め合い 現在と未来を創る人」を掲げ、その実現に向けて、次に示す基本姿勢を意識した様々な教育施策\*1を展開しています。

#### 基本姿勢1 温かさや先進性のある教育の推進

一人ひとりの個性を認めて大切にするとともに、障害の有無や生育環境などにかかわらず誰もが十分に学ぶことができるよう、誰一人取り残さない温かさのある教育と、未来社会を見据え、既成概念や前例にとらわれずに進取の精神で臨む先進性のある教育を推進します。

#### 基本姿勢2 「縦の接続」と「横の連携」

幼児期から高齢期までの生涯にわたる学びを意識した「縦の接続」と、学校・家庭・地域住民等や行政が丸となり教育に取り組む「横の連携」を軸とし、学校教育分野と生涯学習・社会教育分野に連続性を持たせた教育施策を展開します。

#### 基本姿勢3 教育資源の効果的な活用

相模原市の教育資源である豊富な人材や豊かな自然環境を活用するとともに、本市らしい教育施策を効果的に展開するため、教育現場の実情を踏まえ、課題のあるポイントに対して重点的な取組を実施します。

本市が目指す人間像の実現のためには、子どもたち一人ひとりの学びを支える教員人材の育成及び確保が重要となります。そこで、施策の1つとして「教員の確保」を示し、市教育委員会全体で、子どもたちの未来を切り拓く力などの育成に向け、人間性、信頼性、向上心を兼ね備えた人材の確保に努めております。

また、全国的に教員の人材不足となっている状況から、本市においても、人材確保に向けた取組の更なる充実が必要と考え、令和3年度より、教員志望者が「本市教育の魅力を知る」機会をつくってきました。

\*1第2次相模原市教育振興計画

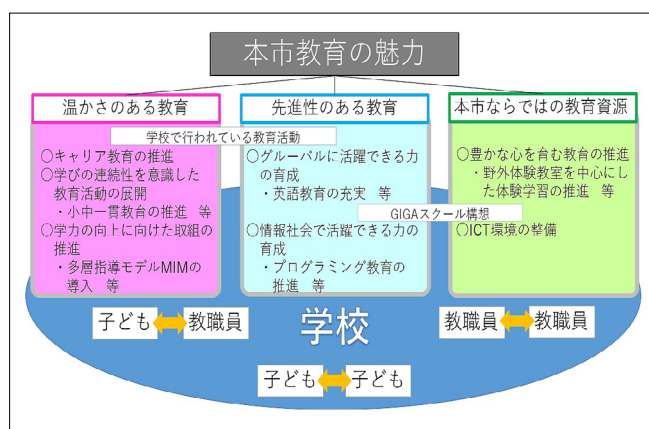
[https://www.city.sagamihara.kanagawa.jp/\\_res/projects/default\\_project/\\_page\\_001/016/029/202004/keikaku\\_202004.pdf](https://www.city.sagamihara.kanagawa.jp/_res/projects/default_project/_page_001/016/029/202004/keikaku_202004.pdf)

### 1. 本市教育の魅力の整理

まず「本市教育の魅力発信」について検討するにあたり、主な教育施策を次の3つのポイントを意識して整理しました。

#### 整理する際の3つのポイント

- ① 基本姿勢との関連
- ② 具体的な取組との関連
- ③ ①②と学校との関連



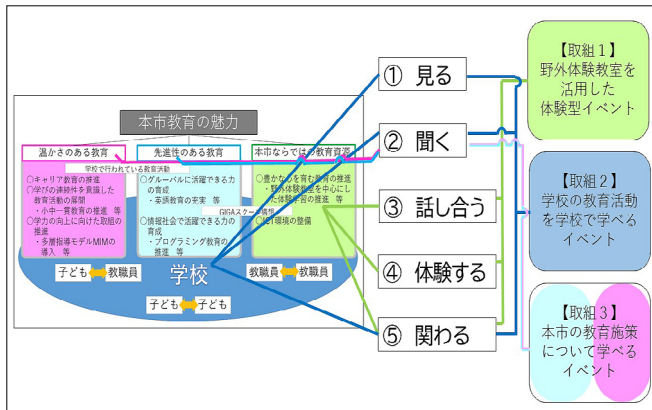
### 2. 発信方法の検討（新たな取組の創造）

次に「本市教育の魅力発信」について検討しました。この時に大切にしたのは、日ごろの授業や研修等における、参加者の学び方です。

#### 【学び方】

- ① 見る
- ② 聞く
- ③ 話し合う
- ④ 体験する
- ⑤ 関わる

本市教育の魅力と学び方とを関連付け、3つの取組について創造しました。



### 3. 取組の計画

本市においては、教員志望者の育成に向けた「さがみ風っ子教師塾\*2」事業として、以前から行っている、現職教員と交流できる「見たい! 聴きたい! 学びたい! フェスタ (学フェス)」といった各種イベントと、新たな取組との有機的な連関を意図し、「連関プラン」として整理することを通して、参加者が参加しやすい場の設定を計画しました (図「連関プラン」)。

\*2さがみ風っ子教師塾ホームページ  
<http://www.sagamihara-kng.ed.jp/kyoushijyuku/>

### 4. 実際の取組

#### (1) さがみはら大冒険! ONE STAY

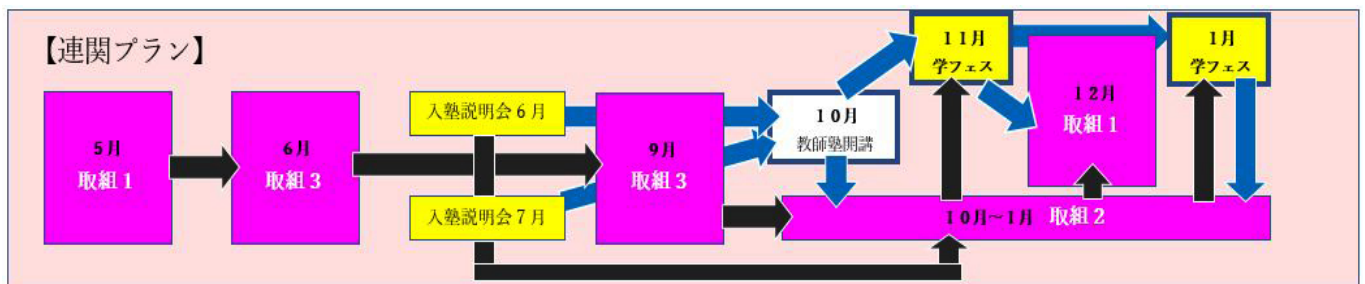
【取組1】  
 野外体験教室を  
 活用した  
 体験型イベント

本市の教育資源の1つである「相模川自然の村野外体験教室\*3」を活用し、その周辺の自然などに触れる体験活動を通して、本市教育の魅力を感じることを目的に、教員志望者の交流会を実施しました。

\*3相模川自然の村野外体験教室ホームページ  
<http://www.sagamihara-kng.ed.jp/wakaayu/>

#### 【主な内容】

- ・火起こし体験
- ・イニシアチブゲーム体験
- ・キャンプファイヤー企画・運営体験
- ・体験活動企画・運営体験 など



図「連関プラン」



【取組3】  
本市の教育施策  
について学べる  
イベント

## 【実施にあたって】

### ①複数の体験活動を繋げること

単発ではなく、1つ1つの体験活動で得られる実感を繋げ、ストーリーとして構成することで、参加者が体験活動を通して学ぶことの意義を実感しやすい取組となりました。

心を密にする体験活動（1日目）		テーマ「心を密にしよう！」
①心に灯をもとせ（火起こし） *野外実習場	45分	制限時間を決め、グループで協力して火起こしをする。火起こしができた人の数で競う。 （火起こしができた人数×五2個）
②友情の宝を運べ（パイプライン） *広場（雨天時：外）	45分	①で得たビー玉を使う。 *途中で落ちてしまったビー玉は使えない。 *原位の場で、キャンプファイヤー時のレクリエーションの順番を決められる。
③友情の形を表現しよう！ *カローラー室に2層や野外スペースを利用	90分	キャンプファイヤー時のレクリエーションの内容を考え、運営の練習をする。
④友情の炎をもやそう！（キャンプファイヤー） *広場（雨天時：ホールでキャンプファイヤー） *スクリーン、プロジェクター、スクリーンバック、モバイルカローラー、LED照明、音楽テープ	60分	火の神からの神籤状！（各グループ代表1名）【火起こし→はくち→小待→トーチ→点火】（3分） *各グループのレクリエーションの運営（5分×5グループ×5分） *各課ボランティア等の紹介（10分） *サプライズ（5分）（キャンプファイヤー終了後）

四つの体験活動の流れをストーリー化

### ② JAXA（宇宙航空研究開発機構）との連携

本市の教育資源である豊富な人材を生かす視点から、JAXAの津田雄一教授に自身の経験を踏まえた講話をしていただきました。



「みんなで協力して火起こし」



「玉を落とさないように協力」



「グループの出し物で大興奮」



「津田先生の激励に教職への情熱高まる」

### 【参加者の感想（一部）】

- 体験活動やレクリエーションの企画では、子どもの安全性や学びを考えて体験活動の案を練る重要性や、仲間と協力して1つのものを創り上げる協調性や自主性を学びました。
- 1つのことをみんなで取り組むということが、こんなにも楽しいことなのかと改めて気付くとともに、津田先生のお話を聞いて、もっと熱く、もっと情熱をもって、教職を目指そうと決心できました。

## (2) さがみはら大冒険!× DOOR

主催 相模原市教育センター  
教員志望者応援企画

# さがみはら大冒険! × DOOR

～仲間と協力して「ミュージアム」の鍵を開けよう～

あなたはバーチャルな世界で初めて出会う同志と力を合わせ難題をクリアできるか

**主な内容**  
(1) オープニング  
(2) アイスブレイキング  
(3) 謎解き GAME  
(4) 本市教育等について  
(5) クロージング

**日時**：令和4年6月26日 10時～11時  
**参加対象**：教員志望の大学生・高校生で、自宅等にインターネット環境のある方  
**参加費用**：無料  
**募集定員**：20名（先着順）  
**応募締切**：6月20日（月）

専用申込みフォームからお申し込みいただけます。お申し込み後、当日の詳細について、ご案内します。

問い合わせ先  
相模原市教育センター  
電話 042-756-3647

アバターを利用したバーチャル空間において、教員志望者の同志が出会い関わる中で、本市教育の魅力に触れ、本市の教員になりたいという意欲に繋がってもらおうと実施しました。

### 【主な内容】

- ・アイスブレイキングゲーム
- ・謎解きゲーム ・学校こどもミュージアム
- ・イントロダクション（キャリア教育）

### 【実施にあたって】

①NTTコノキューが提供する仮想空間プラットフォーム「DOOR」の活用

バーチャル空間の制作が、簡単に行える「DOOR」を活用し、参加者がその機能と参加者同士の関わり度合いを実際に体感できるよう、各バーチャル空間の特徴を踏まえた活動例を、関わり度合いと関連付けた「学び場DX STEP UP表」として整理しました。

【取組3】  
本市の教育施策  
について学べる  
イベント

### (3) ナイトフォーラム (オンライン)

「学び場DX STEP表」

NTT DOOR活用の特長等  
 (1)同時参加25名以内や画像等アップロード容量の上限以内であれば、無料で使用できる。  
 (2)特定のアプリのダウンロードは必要がない。インターネット環境があれば、誰でも参加できる。  
 (3)アバターでの参加となる。好みのアバターを選択し、アバターに名前を付けることができる。ビデオアバターも選択できる。  
 (4)アバターの操作は簡単。キーボードで簡単に操作可能。一瞬の操作ミスも対応できる。  
 (5)専らネットでの参加が可能である。アバター同士だけでなく、現実に近い感覚を得ることが可能である。  
 (6)次のルームは無料テンプレートとして、すでに用意されている。

学び場DX STEP表 (各ステップの活動を組み合わせることにより、より高いSTEPとなる)

STEP	ルーム	関わり度	活動例
1	4	低	〇×ゲーム (場所を移動する)、宝探し (場所を移動し、見つける)
1	1・5	低	鑑賞 (動画や写真を見る)、読み聞かせ (話を聞く)
1	6	低	好きな場所発見! (好きな場所に移動する)
2	4	中	しりとり (言葉をつなぐ)、運動会 (リレー) (決められた場所を移動する)
2	7・5	中	みんなで歌おう! (歌を歌う)、好きなこと発表会 (好きなことを発表する)
3	2	高	みんなでリフォーム (アイテムを置き、みんなが居心地のよい空間を作る)
3	3	高	バーチャル授業 (一つの課題をみんなで解決する)、しゃべり場 (テーマに基づいて会話する)

人との関わりを通して、自己肯定感や自己有用感を高める

#### ②ゲームに込めた本市教育の魅力発信の工夫

- ・謎解きゲームについては、市内学校の所在地が分かる地図を手掛かりにしながら、解答できるようにしました。
- ・謎解きゲームをクリアできると、市内学校の子どもたちの様子を写真で見ることのできる「学校こどもミュージアム」に入室できる仕組みにしました。



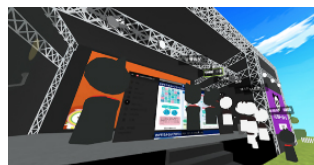
「ゲームを通してアイスブレイキング」



「謎解きで自然に協力」



「写真を見ながら子ども理解」



「アバターの距離が縮まりました」

#### 【参加者の感想 (一部)】

- バーチャル空間においても主体的・対話的な学びを体験することができ、相模原市の目指す教育について理解を深めることができました。
- 謎解きゲームで仲間と相談したり意見を共有したりして、達成感を味わうことができました。相模原市で輝く子どもたちの様子をミュージアムで見ることができ、より一層相模原で教員として働くことの魅力を感じました。
- バーチャル空間で、みんなが本当に自分と同じ空間で謎解きやミュージアムの見学をしているような感覚でとても面白くてリアルでした。

Sagamiharashi Board of Education presents

# ナイトフォーラム

相模原市の教育の主な施策や取組を紹介します

令和4年9月20日 (火)  
午後6時30分から午後7時40分まで

<b>Target</b> ・教員免許状既取得の方 ・教員志望の大学生の方 ・教員の仕事に興味のある高校生の方	<b>Holding method</b> オンライン (webex cisco)
<b>Application period</b> 令和4年9月 5日 (月) から 令和4年9月16日 (金) まで	

教員志望の社会人や大学生、高校生に対し、本市教育の主な施策の具体的な内容を知る機会をオンラインで提供し、本市教育への関心を高めることに繋がりました。

#### 【主な内容】

- ・本市の推進するキャリア教育
- ・本市の推進する授業づくり
- ・本市の推進する GIGA スクール構想
- ・本市の教職員の人材育成 など

#### 【実施にあたって】

- ①参加者の主体的な参加を意識した内容構成  
教育施策の説明後、現職教員の声を聞くことのできる流れとし、教育施策と学校との繋がりが分かるような内容としました。

	6:30	6:33	6:43	6:53	7:03	7:08	7:13	7:28	7:38
開会	相模原市が推進する施策や取組						現職の先生方の声 (録音)		
	キャリア教育	授業づくり	GIGA スクール構想	教職員の 人材育成	学校の働き方改革	小学校教諭 中学校教諭 養護教諭 栄養教諭 等	情報提供	開会	
	highlight	highlight	highlight	highlight	highlight	highlight			
学力向上、多様な学びモデル MIM	スタートとゴール	SAGAMIGIGA プラン、プログラミング教育	人材育成指標、研修	働き方改革宣言	学び続ける姿勢、チーム学校				



## 【参加者の感想（一部）】

- 相模原市がどんな教育を目指しているのか明確で、教員同士の意見交換や現場の意見を大切にされている感じがとても伝わり、相模原で教員をする良さが伝わりました。
- 現在相模原市で教員をしている方の意見を聞くことができ、雰囲気や学校の考え方を理解することができました。

## (4) 学 DAY!

【取組②】  
学校の教育活動を  
学校で学べる  
イベント

小学校校長会との  
コラボ企画

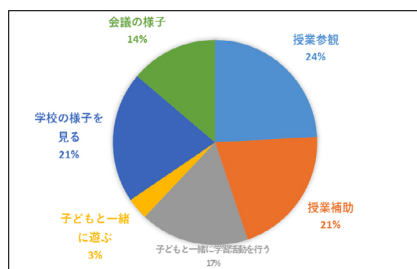


教員志望の大学生に対し、本市小・中学校及び義務教育学校の教育活動等の魅力を実際に学校現場で味わい、教職への思いをさらに高められるよう学校参観を実施しました。

### 【実施にあたって】

①教員志望の大学生のニーズを把握

アンケート結果  
「学校参観に関して  
興味がある内容」



②参加者のニーズを踏まえた内容の工夫（一部）

### 【参観型】「校長先生と学校探検！！」

- 校長先生の案内により、全学年の普段の教育活動の様子を参観し、子どもの学習の様子や教師の関わり方などを知るとともに、参観して気付いたことなどについて協議し、学びを深めることができます。

### 【参観・体験型】「『先生の仕事』体験できます！」

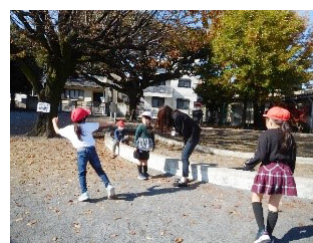
- 希望する学年で、授業参観ができたり授業の補助として子どもと関わったりすることができます。

### 【給食試食・参観・体験型】授業参観及び座談会「現場の先生と語ろう」

- 授業参観ができたり、若手の先生方と話をしたりすることができます。



「先生体験にどきどき」



「子どもたちが遊びに誘ってくれました」

## 【参加者の感想（一部）】

- 授業を参観し、押さえるべきポイントを押さえつつ、人との関わりやグループワークを通して自分の考えを深め、振り返りを通して自分の成長を客観視する仕組みを発見できました。
- 授業と休み時間、授業中でも話し合いと問題に取り組む場面で、一瞬にして空気感が変わり驚かされました。
- 6年生と1年生の交流で、6年生が1年生をリードして進めている姿に自分より大人ではないかと感じるほどでした。

## おわりに

今回紹介したイベントの他に、令和4年度中に、取組1となる「さがみはら大冒険! in やませみ」と取組2となる「高校生限定企画『さがみはらの小学生とあそぼう!』」を実施します。

今後も、本市ならではの強みを生かしながら、本市教育の魅力を積極的に発信し、教員志望者の心に灯をともしたいと考えています。