

令和 7 年度 教員養成フラッグシップ大学フォローアップ実地調査報告書 (案)

教員養成フラッグシップ大学推進委員会

大学名	兵庫教育大学	調査日	令和 7 年 12 月 2 日 (火)
調査委員	秋田 喜代美 委員 (主査)、白水 始 委員 (大学担当)、北神 正行 委員、添田 久美子 委員、山口 宏樹 委員 (主査代理)、若江 眞紀 委員		

大学関係者 (責任者) からの説明

学部生が教職に向けて「自律した学習者」として自らを高められるように、教員養成スタンダードを再構築し、19の教職基盤に基づいてカリキュラムを刷新した。6つのテーマ (教師の連携・協働、インクルージョン、学習観・授業観の転換、EdTech、教育データサイエンス、STEAM 教育) によるフラッグシップ科目群を新設し、13科目21単位を必修として体系的に配置し、学部科目の学修方法は原則対面で実施。1年次から情報・データサイエンスを学び、2年次後半にはSTEAM教育演習へと進む構成。多くの2単位科目を1単位に分割して展開し、Iは基礎的な必修科目・IIは発展的な選択科目といったカリキュラムにて設計している。コアカリに関する内容は「初等教科教育法 (必修)」で学び、「初等教科授業デザイン (選択必修・学生の自由選択)」では学習者中心の授業に関する内容を扱うようにすみわけした。また、「小学校授業づくり入門」を新設し、特定の教科によらない指導案作成・模擬授業を行う授業を展開している。

先端教職課程カリキュラム開発センター (C-TEX) が中心となってFD活動を実施しているほか、学修環境整備として、PCやタブレットを導入し、Innovation Commons や STEAM Lab、成果展示のためのキュレーションエリアを設置する等学修環境の充実を進めている。

授業見学・教職員からの報告及び意見交換 (○: 委員、■①②③④: 大学教職員)

(授業見学『STEAM教育演習』 2年次の必修科目)

講義形式ではなく学生が各自の学習課題に即してもものづくりを行う実践的な授業で、学習者としてSTEAM探究を経験することを通して、指導者としての視点を獲得すること等がねらい。ここでは、和歌山県のテーマパークと連携した探求・創造に取り組み、学生が展示の企画を当該テーマパークに提案し、選ばれた企画が実際に展示として採用されるというプロジェクト型学習の成果が見受けられた。

また、3Dプリンター等を活用し、プログラミングの授業で用いる教材に近い体験を、大学においても提供できる工夫がなされている。

(教職員との意見交換)

○「子どもの安全と学校組織 (1年次・必修)」を担当してきた中で、学生の変化や手ごたえをどう感じているか。教育制度論で必修として扱う学校安全の領域と、この科目の間でどのように調整しながら

ら実践しているか。

- ①学生はケース教材に真摯に取り組み、自主的な調べ学習や ICT 活用も見られ、授業の効果が継続していると手応えを感じている。一方、教育制度論では学校安全の扱いが仕組みの説明に偏りがちだが、「子どもの安全と学校組織」ではリスクと学びのバランスなど、学生が考えにくい問題を議論できる点が強みである。また、学校がそもそものような存在かに関する気づきも促す効果がある。

○小学校向けの教科教育法で先に学んでいる内容と、「学習観・授業観の転換」の授業との間で、どのように整合性を図っているのか。具体的な工夫や履修の順序性について伺いたい。

- ②教科教育担当教員と学習観転換科目の開発チームでコミュニティを形成し、読書会などを通じて共通理解を図っている。学生には初回・最終回の授業で「初等教科授業デザイン」との連携を明示し、科目を独立して捉えないよう伝えている。授業では学生が提示した要素を AI で構造化し、『課題のデザイン』『プロセスのデザイン』『ステージのデザイン』に整理した資料を作成し、その資料を活用して当該授業に臨ませることで、教科固有の専門性を尊重しつつ横断的視点を取り入れ、学生間の連携を促進している。

○全教科横断的な学び及び各教科固有の学びの順序性やバランスについての考えを伺いたい。

- ②教科固有の学びと教科横断的な学びは対立せず、相互に結びつけることが望ましい。教員間でコミュニティを形成し共通理解を深め、授業では「良い問い」を起点に子どもの問いを引き出し、両者をつなげている。ただし、具体的な順序や最適なバランスは今後の検討課題であり、試行錯誤を続けている段階である。

○情報分野で学生の理解度にばらつきがある中、入学時点で情報知識や能力確認は必要か。入学時の能力差や授業運営上の苦勞も伺いたい。また、学習の到達度について現時点で目途は立っているか。

- ③入学時点で学生の情報スキルは多様化しており、スマホやタブレットには慣れている一方で、従来型のパソコン操作が不得手な学生もいる。全員が同程度のスキルを持つ前提は難しいため、基礎から段階的に積み上げる授業構成を採用している。

- 従来は上学年で扱う前提でカリキュラムを組み、下位学年への前倒しは控えていたが、EdTech 関連については必要性から前倒しで導入している。さらに高度な学びを希望・必要とする学生には、情報関連資格（情報の免許）取得の仕組みを通じて対応することを想定している。

○EdTech 科目を従来の 2 単位ではなく 1 単位で設定することの意図と効果について、1 年生で学生間の関係性が構築されないなか、学生側で学びの連続性やつながりが実感しにくいのではないか。

- ③入学直後の学生同士のつながりにはばらつきがあるが、クラス制度によって一定程度補完。学習内容を明確にし、単位を落とした際も再履修が小単位で済むため、学生の負担軽減につながっている。

○科目表に記載の「講義・演習」授業形態の「講義」とは従来型の一方向的な講義を指すのか、それとも学習者側に学びを委ねるような構成に変わってきているのか。また、各担当教員に一任されるのか。

- ④ほとんどの授業でグループ学習や学合いを取り入れ、一方向的な講義形式に終始することは少ない。

○他大学に展開する際のシラバスや教材をパッケージ化して提供する方式について、具体的に、既存の

シラバスや教材をそのまま渡して再現してもらう形なのか、別の形態を想定しているのか。

- ④現在大分大学では、情報提供を通じて「どのような授業が可能か」を検証している段階。現状では、他大学が外部でデザインされた教材や授業を受け取り、各教員が自校の状況に合わせてアレンジして実施する形。賛否についてはまだ十分に集約されていないが、部分的に提供した教材をアレンジして使用した場合には、一定の成果が確認されている。実施範囲や効果は各大学の状況により異なる点に留意が必要。

学生との意見交換 (○：委員、■①②③：学生)

○フラッグシップ科目のうち、特に印象に残っている科目及び理由はなにか。

- ①「インクルーシブ教育基礎論・実践論」。保護者や一般企業等外部講師の話から教育とは異なる視点で物事を見る経験ができ、自分の中で教育と結びつけて考えられた点が印象に残っている。
- ②「STEAM 教育概論・演習」。概論では学校での実際の活動や教員の意見を聞き、活動の体験を通して学びの可能性や教育への活かし方を理解した。演習では実践によって子どもの学び方やつまづきポイントを直接確認でき学びが深まった。
- ③「学習科学と授業のリデザイン」。毎回担当教員が変わり、多様な授業観・教育観を直接聞き、それをグループ間で議論できた。提示に対しデメリットを指摘し、それをどう克服するかを検討する実践的な思考を経験することにより、授業デザインを批判的かつ建設的に考える力が身についた。

○教職系科目Ⅰ（基礎）・Ⅱ（発展）のうちⅡの選択科目に対する考え方はいかがか。

- ①Ⅰを履修したからⅡを単に履修するのではなく、1・2年生の学習を通じて興味の幅が広がったこともあり、自分の興味に直結する授業を選んで履修したい。
- ②Ⅰを履修後にⅡを履修することでより具体的で実践的な内容や学校教育での活用方法を学びたい。
- ③インクルーシブ教育や障害者支援に強い関心を持つようになったため、今後はそこで見つけた興味に基づいて履修を進めたい。

○「日常生活の印象的な場面を写真にして記述する」省察作業をとおして気づいたことがあるか。

- ②休み時間の活動をあげた。シートにまとめることで「遊びの一場面でも学習につながる」、「日常の一コマを教育に結びつけられる」と気づいた。日常と教育を切り離して考えるのではなく日常から教育に活かせる要素を見出す姿勢がうまれた。
- ①・③自分が何に興味を持っているか「もっと知りたい分野」が明確になった。

○大学の学習をとおして、なりたい教師像に変化はあったか。

- ①「子どもの興味・関心の可能性を広げられる教師」という軸がより強くなった。大学の学習により、興味が広がった経験を踏まえ、子どもに何かを教えるというよりも、自分の経験を伝えて子どもの興味を広げられる教師になりたい。
- ②入学前は担任として自分1人で児童に対応しなければならないと考えていたが、「子どもの安全と学校組織」の授業をとおして、チーム学校としての連携の重要性を学び、対応を1人で抱え込むの

ではなく、チームで協力してよりよくしていくという考え方に変わった。

③「児童に寄り添う教員」という軸自体は変わっていないが、大学での学びを通じて「誰の視点で寄り添うのか」「寄り添うとは具体的に何をすることか」を深く考えるようになった。児童1人1人の違いを理解して対応する必要があると実感している。

○授業以外の学習環境面について何か要望があるか。

■①現在授業で3Dプリンター等を活用しているが、専門性を持つ大人のサポートがあつてこそである。難易度の高い機器を無理に導入するよりも、子どもが日常的に使えて達成感を得られるような機器を導入し、段階的に学びを重ねられる環境のほうが望ましい。

②指導案作成にデジタル教科書を活用し、どの教科でも自由に閲覧できるとありがたい。

③デジタル教科書や各種デジタルノート。ただこれまで実践的に使った経験が少ないため、授業の中で私たち自身が実践的に触れる機会を増やしていただきたい。

○やり取りの中で出てきた「クラス」と担任教員の関係について、生活支援にどの程度寄与しているか。

■②1年次はクラス単位でテーマを設定し、プレゼンテーションを実施。2年次もクラス内で模擬授業を作成・実施し、実践的な授業運営を体験。担任教員との面談もあり、生活全般について一対一で相談できサポートとして非常に有用と感じている。

大学関係者（責任者）との意見交換（○：委員、■：大学）

○学習成果の評価方法について、開発の時期と実施予定のタイムスケジュールについて伺いたい。

■現在、学習能力を測る尺度を開発中で、理論的な整理は完了し質問項目を作成中。2月の報告会で暫定データを提示予定だが、信頼性・妥当性の検討を経て随時更新していく段階にある。

○フラッグシップ科目の成果は、教育実習でも検証する必要がある。大学・実習担当教員・協力校・教育委員会の密接な連携が重要だが、現在それら団体への波及や調整はどう進んでいるか。

■附属学校では共同研究チームを組織し、STEAM教育やDX化を推進。教育実習でも本学方針を理解・実践できるよう体制を整備し、ICT活用も進めている。3年生の附属小学校での実習は十分に実施可能で、近隣校への研修展開による波及については現在準備中。

○既設科目とフラッグシップの新設科目の調整について伺いたい。履修年次の設計（積み上げ型か、問いを立てて探索的に選択する型か）や、学生に選択の幅を委ねるだけでよいのか等。

■3年次の4月にグループミーティングを行い、振り返りシートと履修状況を可視化するシステムTSSを活用。グループ担任と相談しながら、得意分野を伸ばし不得意分野を補う履修計画を策定する仕組みを整えている。

○学生支援の記録や面談履歴は現在、各担当教員に任されているのか。さらに、それらをデータとして分析・活用する取り組みは行われているのか。

■面談記録を分析に活用する発想はこれまでなかったが、学生の変化を捉え成果として示すために検討したいと考えている。