

学びの場としての学校施設の創造

長澤 悟

1 変化する社会、変革を求められる教育

DX (Digital Transformation) による社会の大きな変化に対し、学校教育には未来に生き、未来を支える力を伸ばす学びが求められ、教育方法の変革が課題とされている。また GIGA スクール構想による 1 人 1 台端末、高速大容量通信ネットワークは、時間、場所、集団の物理的制約を超えた学び、交流を可能にし、同じ教室で一緒に同じことを同時に教わる授業形態、学校へ行って学ぶことの意味さえ問われている。学校教育とは何か、学校とはどのような学びの場かという、根本的な問いに対して学校観の再構築が必要とされている。

新学習指導要領は、「主体的、対話的で深い学び」を目標に掲げ、カリキュラム・マネジメント、チーム学校、コミュニティ・スクール等をその実現のための課題として示し、人的・物的資源を効果的・効率的に組み合わせることが重要としている。ここで物的資源の最大のものは施設と言えよう。探究的学習により多様な学習形態がとられ、しかも校時や单元の中で変化することに対して、活動、集団、時間的変化に対して柔軟な教育環境が求められる (図 1)。

2 新しい学びを実現する施設環境

GIGA スクール環境の実現、新型コロナ対応を前にして、令和 3 年 1 月に「『令和の時代の日本型教育』の構築を目指して」と題する中央教育審議会答申がなされた。即座に、文部科学省は新しい時代の学校施設の在り方について検討を始め、令和 4 年 3 月に「新しい時代の学びを実現する学校施設」と題する最終報告をまとめて示した。

社会の動きを受け、教育と施設が連動した学校改革の動きとしては 1980 年代のオープン化の動きがあげられる。一斉授業を見直し、個を大事にする教育への改革が進められ、学校施設の在り方についても文部省 (当時) は総合的な調査研究を行い、昭和 63 (1988) 年に報告書を公表した。そのタイトルは「教育方法等の多様化に対応する学校施設の在り方」であった。

2 つの報告書のタイトルを見比べると“対応する”が“実現する”に変わっている。ここに教育の変革における施設環境の重要性についての認識、施設観の大きな変化を見ることができる。教育を変えるには施設の変革が不可欠であり、施設環境には教師の発想や工夫を引き出す力があるという考え方が示されている。

3 未来思考で考えるということ

報告書の副題に「Schools for the Future～『未来志向』で実空間の価値を捉え直し、学校施設全体を学びの場として創造する」とある。未来思考の視点としては、実現したい学びに対して、教育、運営を一体に捉えながら施設づくりのビジョン・目標を関係者間で共有することが重要であり、クラスや教科に対し単一、特定の教室で構成されたこれまでの学校施設の固定観念から脱却して考える必要がある。未来の学びに向けた課題として、① 個別や協働、教科横断的な学びに対応できるよう、これまでの教室・スペースの構成や面積を考え直すこと、② ネットワークの活用により、廊下・階段、屋内外を含め、学校を構成するあらゆる空間を学

び・表現・交流の場として捉え直すこと、③ 時代の変化や社会的課題に対し、長く使い続ける施設として常にアップデートできる柔軟性、可変性をもつことが重要となる。

新しい時代の学び舎については、個別最適な学びと協働的な学びのための一体的な充実を主テーマに、自由度の高い学習空間、1 人 1 台端末に対し机の大きさの拡大や新型コロナに対する対人距離の確保等に対し、面積を含めた教室空間の再検討から始まった。教室空間を最大限生かし、学習環境として整えるために、鞆棚・配膳ワゴン等を教室外に置く考え方は教室の一般的イメージを脱却する一例と言えよう。教室だけでなく、廊下や多目的スペースを含めた教室まわりの充実に議論が進み、学校を構成する図書館、特別教室、教職員室、義務教育学校、多様な教育ニーズを持つ子供への対応と幅広い議論が総合的に行われた。さらに学び、成長を広くとらえて生活という観点が、また、教育の変革には保護者や地域の理解が不可欠で、学校が地域を支え地域が学校を支える関係づくりとその場が必要ということで共創が学びに直接関わるテーマとして検討が進められた。

その前提として、事故、防犯に関わる安全と、快適で健康的な室内環境、ゼロエネルギーや脱炭素化という地球環境への配慮の両面から環境が、建物としての学校施設が備える要件としてまとめられた。新しい時代の学びという観点を明確にしながら、全体像を示すために、大樹になぞらえて太い幹を学びとし、豊かな樹冠に生活と共創、それを支える根として安全と環境を据えた全体の施設観がイメージとしてまとめられた（図 2）。

4. ウェルビーイングな実空間

コロナに対する休校措置を通して、学校に子供が通うことの社会的意味、それを前提として社会が成り立っている部分のあることが共有された。また、リモート授業により学校に行かなくても勉強ができることが体験され、GIGA スクールは日常的にそれを可能にし、地域や世界にまで学びを広げることが理解される一方で、改めて学校という場で学ぶこと、学校でなければ学べないことの教育的意義について考える機会となった。学校とは、自分とは違う他者、友達がいて、共に遊び、学び合い、認め合うことを通して成長する場であり、単に知識や技能を身に付けるだけの場ではないことに気づかされた。報告書では、それを実空間の価値としてとらえ、「明日また行きたい学校」と表現している。それは「明日また友達に会える場所」（武藤義男元三春町教育長）ということもできる。

ここで重要となるのが学校の実空間の豊かさである。学びやすい、教えやすい、過ごしやすいという活動の場としての機能性だけでなく、学び心地がよい、教え心地がよい、居心地がよいと、“心地よい”を付け加えて課題を捉えることが大切である。すなわち学校をウェルビーイングな場にしていくことである。ゆとりある広さや木質化により、豊かで変化のある学習・生活環境の実現が求められる。それによって生まれる、学校のこの場所が好きだという気持ち、学校に対する誇りが、学びの変革に対する積極的な姿勢を生み出す。

5 新しい学習空間のキーワードはコモン

これまでの教育空間の動きを表すキーワードは“オープン”だった。教育について「一斉授業を基本とする」から「一斉授業を基本としながら、それに加えて多様な学習指導をとる」と捉え、施設計画では「画一的・固定的な普通教室が並ぶ」から「普通教室を基本とし、学年のま

とまりに対して多目的スペースを組合せ、オープンに使えるようにする」を目標としてきた。

未来の学びの空間を考える時には、そのベクトルを逆にし、教育については「多様な学習形態を基本とし、一斉授業もその一つの形態と捉える」と捉え、空間としては「学年単位（クラス数が多い場合は2～3クラス単位のチーム）に一体で柔軟な空間を構成する」という発想の転換が求められる。基本となる集団や空間の単位を大きくし、複数の教師が担任することによって、学びの特性や狙いに応じた学習が随時展開できるようにする考え方である。これをクラスルームに代えて、学年コモンズ（あるいはチームコモンズ）と呼ぶことができる。学年コモンズはホームルーム・教室スペース、多目的スペース、小教室、教材室、ロッカースペース等で構成される。各室・スペースは、空間のオープン度、机や椅子、黒板等の種類や形状に特色を持たせ、シェアすることで使われ方や使用集団が変えられるようにする（図3）。

コモンという捉え方は学校を構成する他の諸室、空間についても当てはめることができ、従来の室名にとらわれない発想による検討を進めるのにも有効と考えられる。特別教室・専科教室をSTEAMコモンズ、創作コモンズ、サイエンスコモンズ等と言い換えることで、活動の場を広げ、教科横断的な学びにつながる。教室前のスペースも単なる廊下でなく教室の延長として捉えられる。図書館はコンピュータ室やアクティブラーニングスペースと関連付けたラーニング・コモンズとして、学校に学習・生活の中心としての性格を高めることが期待される。教職員室は教職員コモンズとして共用の打合せ、リフレッシュ、教材製作等のスペースと一体に捉えることで、コミュニケーションを促し、働き方改革を支え、新しい教育を生み出す基地として捉え直すことができるだろう。そして学校空間全体を外部空間、廊下階段等も含めたスクール・コモンズとして捉え直し、また共創コモンズとして、地域の人たちを招き入れ、交流や協力を生み出す場とすることが考えられる。

6 どの一校も取り残さない学校施設整備

目指す教育として「誰ひとり取り残さない教育」が掲げられている。そのためには「どの一校も取り残さない施設整備」が不可欠である。報告書に示された目標や課題は、新築や改築の計画で徐々に実現されればよいというわけではない。もちろん一気に全ての改築は不可能である。それを実現する鍵が長寿命改修と、公共施設マネジメントを踏まえた複合化と言える。

学校施設は老朽化が進み、その対策は全国的に大きな課題となっている。老朽化は時間とともに進むので対策は待ったなしであり、改修をチャンスとして生かす発想の転換が必要である。施設環境が新しい学びを生み出す力があるということは、既存施設の保全改修だけでは、新しい学びを阻害する力もあるということである。新しい学びを実現するという目標を見据えた、個別的、創造的な長寿命改修が設置者には求められ、それを国がしっかり支える体制づくりが必要とされている。

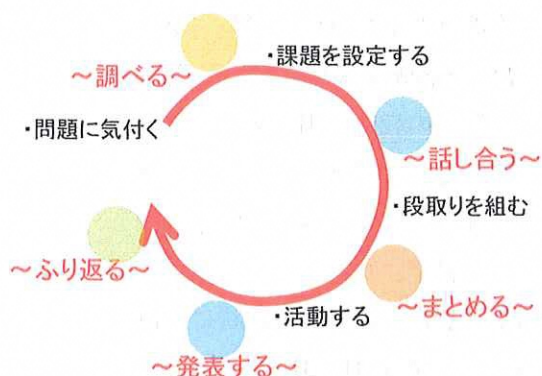


図1 探求的学習のサイクル

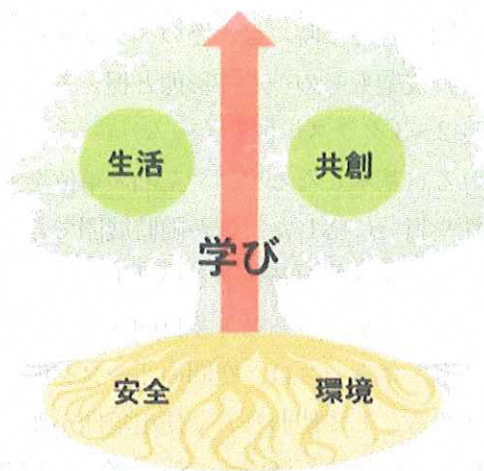


図2 新しい時代の学び舎として目指していく姿
(イメージ図) 文部科学省

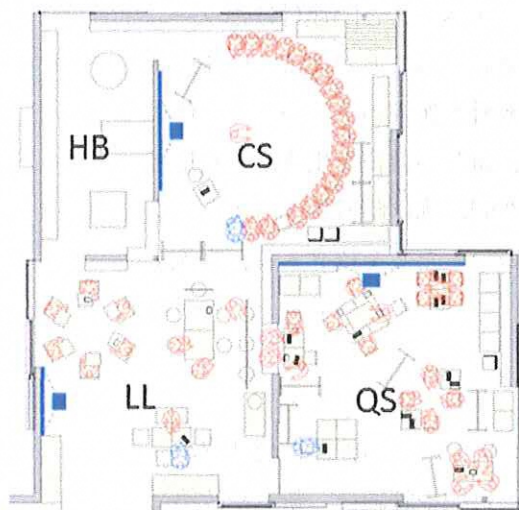


図3 2つのホームルームで構成された学年コモンズ（Collaboration Unitと呼ばれる）の例。QSは閉じることができ、CSはセミオープン。黒板面・ICT・机等も変え、クラス同士で使い分けたり、全体を使ったりできる。（広島県立叡智学園中学校・高等学校）

長澤 悟 ながさわ・さとる

東洋大学名誉教授／教育環境研究所所長／
国立教育政策研究所客員研究員

東京大学工学部建築学科卒業、同大学院博士課程修了。工学博士
1948年 神奈川県生まれ。

東京大学工学部助手、日本大学助教授・教授、東洋大学理工学部
教授を経て現在に至る。

専門は建築計画学。特に学校建築について教育と施設、地域と学校の
関係について研究すると共に、教職員・地域住民等の参画プロセス
により全国の多くの学校づくりに関わる。

文部科学省 学校施設の在り方に関する調査研究協力者会議副主査、
2021年新しい時代の学校施設検討部会、2015年小中一貫教育推進の
ための学校施設検討部会部会長、ほか



子供の学びを支える教育環境の在り方

東洋大学名誉教授・教育環境研究所所長・国立教育政策研究所客員研究員 長澤 悟

1 学校改革の背景

DXの進展は時間・空間・集団の制約を超え、社会をますます大きく変えつつある。それがもたらすVUCAと言われる不確実、不確定な状況の中で課題を見出し、DXが持つ力を生かしながら、共に責任ある行動を起こす力を育てる教育が求められている。アクティブ・ラーニングを投げかけた新学習指導要領は、学びに対する資質・能力の向上を目標として教育方法、学び方の変革の必要性を示した。さらに昨年、令和4年3月にはGIGAスクール環境の実現と新型コロナを前に、令和の日本型教育と題する中教審答申が出された。ここでは対面指導とリモート・遠隔教育の“ハイブリッド化”により、誰一人取り残さない、学びを止めない、学校を超えた世界とつながり合うという学びのイメージが、個別最適な学びと協働的な学びとして示された。

2 カリキュラム・マネジメントと施設

教育方法が変わるということは活動が変わるということである。つまり、その場となる施設環境にも自ずから変化が求められる。例えば探究的学習では、学びに誘う環境が用意され、時間の経過とともに集団の大きさや活動の形態等が変化し、子供たちも教師も場を選んだり場を作り変えたりする。その様々な展開には、一斉授業を前提とした固定的・画一的な教室とは違う柔軟な教育空間が必要とされる。

学習指導要領の公表に当たっては、実現のために必要な条件としてカリキュラム・マネジメント、チーム学校、コミュニティ・スクール等が示された。カリキュラム・マネジメントについては人的・物的資源を効果的・効率的に組み合わせ、学習効果を最大化することが重要とされている。ここで物的資源の最大のものは、ICT環境と施設空間を含む教育環境に他ならない。

文部科学省では上記の答申を受け、新しい時代の学校施設検討部会を設け、「新しい時代の学びを実現する学校施設の在り方について」と題する最終報告書が、昨年3月にまとめられた。題名にある“新しい学びを実現する”という言葉、カリキュラム・マネジメントの観点から捉えることが重要である。

教育の変革が施設の在り方とあわせ、教育界に止まらず社会全体で関心を持たれたのが、40年程前のオープン化の動きだった。「個を大事にする」をテーマに、一斉指導一辺倒の教育から脱却し、教科、集団、時間、そして教育空間について、オープンをキーワードとして総合的に議論が行われた。それによりオープンスペースを設けた学校で先進的な教育実践が生まれたが、一方、教育方法に立ち入って施設について議論や提案が行われることに対しては、当時、教育者から懸念が示された。教育の姿が見定まった後、それに対応した施設環境を議論すべきということであった。しかし、従来通りの教室で、多様な教育活動を柔軟

に展開するのは難しい。もう一つの問題は、施設により活動や教育的発想が制約を受けていることに気づきにくいことである。建築は目に見えない暴力的な力を持つ。一方、目標に向けて着想を広げ、組織や動きを秩序立てる力も建築にはある。

実際、オープンスペースの設置を機に、教育の見直しが始まり、教師の協働体制がつけられ、それを生かした先進校での教育実践が新たな教育の可能性や方向性を示した。施設環境には学びを生み出し、新しい学びに誘う力がある。“新しい学びを実現する”という表現にはそのような意味合いが込められている。教育の変革には施設環境の変革が不可欠である。今日の教育変革の議論の特色の一つとして、教育と施設の関わりについて教員の理解を高める必要があるという認識が、教育の専門家からも出されていることがあげられる。

3 “コモンズ”で学校空間を構成する

報告書の副題には「Schools for the Future 『未来思考』で実空間の価値を捉え直し、学校施設全体を学びの場として創造する」とある。未来志向については、最初にどのような学びを実現したいか、新しい時代の学び舎づくりのビジョン・目標を関係者間で共有することが重要であるとした上で、施設を考える視点として、①授業については、紙と黒板中心の画一的・固定的な姿から脱する、②教室環境については、単一の機能・特定の教科等に捉われず、横断的、多目的、柔軟な空間とする、③さらに学校施設全体を学び、表現、心を育む場とする、が示されている。

学校施設については誰でも語りやすい反面、経験してきたイメージからの脱却が難しい。自由な発想のためには新しい言葉が必要と考えられる。これまでそれは“オープン”であり、フレキシブルで連続的な空間の必要性を示していた。今、新しい時代の学びに向け、オープンを包含しつつそれを超えるキーワードとして“コモン”を提唱している。すなわち、一定の集団や教科に対して、余裕のあるスペースに多様なスペースや場を用意し、それをシェア、共有して選べるようにするという考え方である。

(1) 学年コモンズ：まず、教室空間について考えてみよう。オープンの基本的考え方は、「画一的・固定的な普通教室が並ぶ」校舎の形を変え、「普通教室を基本とし、多目的スペースを組合せて多様な教育方法に対応できるようにする」というものである。コモンは考えるベクトルを逆にし、教育については「主体的、協働的な学習形態を基本とし、一斉授業もその一つの形態」と捉え、空間としては「学年単位に一体的で柔軟な空間を構成した上、学年コモンズとしてスペース全体を共有し、場を選ぶことにより多様な活動が展開できるようにする」へと発想の転換を図るものである。基本となる集団や空間を大きく設定することにより、随時多様な学習展開ができるようにする考え方であり、一人一台端末や対人距離の確保を含め、教室自体の面積の拡大も意図されている。学校規模にもよるが、学年コモンズは3クラス、100人程度までの基本集団に対し複数担任制をとる。オープンスペース、廊下を含め1人当たり3㎡程度の面積の確保を目標とし、その中にクラススペース・オープンスペース・小室等の学習空間と、ロッカースペース（ホームベース）等の生活空間を用意す

る。各室・スペースの開放度や大きさ、机の種類や大きさ、黒板・ホワイトボード等の種類や形状には特色を持たせ、学習の狙いに応じて選べるようにする（学年が4クラス以上の場合は、集団や空間の一体感を確保するため2～3クラスの集団・空間を構成する。これをチームコモンズと呼ぶこともできる）。こうした考え方は諸外国やわが国の先進校で兆しが見えている。

教科担任制の中高等学校の場合は、教科教室型・教科センター方式の運営方式を採用し、必要な教科教室を組み合わせ、教科の特色を生かしながら環境構成をできるようにすることが有効となる。これは教科コモンズ（教科センター）と呼ぶことができる。

同様に、コモンという概念によって、「・・・教室」、「・・・室」から「・・・コモンズ」へと呼び変えることによって、学校空間全体を従来の室名にとらわれない自由な発想で検討を進めることができるものと考えられる。

（2）STEAM コモンズ：特別教室は描く教科を関連付け、STEAM コモンズ、創作コモンズ、アートコモンズ、サイエンスコモンズ等と呼ぶことで、活動の場を広げ、教科横断的な学びにつながる学習空間として捉えることができる。教室前のスペースは単なる廊下ではなく、教室の延長として捉えられ、教室から移動してきた子供たちを待ち受け、そこでの活動に対する動機付けを図る場となる。

（3）ラーニング・コモンズ：図書室・コンピュータ室・視聴覚室は、元来、集団や教科の枠を超えた学び、活動、交流の場としての性格を持つ。これらを関連付けてラーニング・コモンズ、アクティブラーニングラボを構成することが考えられる。普通教室自体のICT化では面積的に対応できない発表や交流の場となり、全校の学習・生活の中心として位置づけることも期待できる。

（4）スクール・コモンズ：さらには体育館、ホール、廊下、中庭、校庭等、屋内外を問わず、学校空間全体を、個別や協働の学び合いを生み出す実空間として捉え直すことが求められる。校内ネットワークを基盤として、投映設備、椅子やベンチ、テーブル、掲示面等を各所に用意することにより、随時学習活動が生まれ、活用の可能性が一層高まるだろう。

（5）教職員コモンズ

新しい学び、教育を生み出し、発展させるのは言うまでもなく教師である。実際の学校づくりにおいては、教育改革の議論の中で教師の意識変革、新しい学びに向けた教師の力量の向上が大きな課題とされ、日常的にそれが図れる条件整備について要求が出される。特に働く場となる教職員室の改革は重要と言えるが、これまで教育改革の議論では十分に言及されてこなかった。チーム学校として教員の協働が重要視され、また働き方改革として執務環境の充実、気分転換が図れる生活環境の整備、学びを支える教材の作成・打合せ・管理等に対して、個人机が並ぶだけの“大部屋職員室”からの脱却は大きな課題と言える。それには単に個人机を大きくするというのではなく、大型テーブルや丸テーブル、スタジオやウェビナー室、情報共有の場ともなるラウンジスペース、立ったままでも打ち合わせや相談ができるハイテーブル、キッチン等、共用スペースの拡充が有効であり、これを教職員コモンズとし

て再構成することが有効と言える。

（6）共創コモンズ

学びの実現には、コミュニティ・スクールが示され、またチーム学校も教師同士だけでなく、地域の人たちやNPOなど社会の教育力を総合することの重要性が「共創」として示されている。学校地域交流センター、地域サロン等、地域の人たちを招き入れ、交流や協力を生み出す場を共創コモンズとして用意し、学び続ける拠点として学校全体が共創コモンズとなる計画が求められる。

情報メディア研究者の落合陽一氏は、直面する課題に対し、その本質を見抜き、前向きに実行していくことが求められる状況において、自分の意志で課題を整え、管理・制御し、素早い問題解決が可能になる状態を“ハッカブル”と言う。学びの改革に向けて思い通りに、より使いやすく改造したり、機能を追加・拡張したり、教師が自ら手を加え、工夫をこらして、創造的に新しい価値を生み出したりできるハッカブルな施設環境が、コモンズの意味するところである。

4 ウェルビーイングな学校

新型コロナに対する休校措置対策やGIGAスクールでのリモート授業等の経験を通して、学校に行かなくても勉強はでき、地域や世界とつながる学びが可能だということが広く理解された。その一方、学校という場で学ぶことの意味、学校でなければ学べないことについて考え直す機会ともなった。学校とは単に知識や技能を身に付けるだけの場ではなく、自分と違う他者、友達がおり、共に遊び、学び合い、認め合うことを通して成長する場であることに気づかされたと言える。

その時、実空間としての学校空間の豊かさが問われることになる。学びやすい、教えやすいというだけでなく、学び心地がよい、教え心地がよいというように、そこで学び、教えることが幸せな感情をもたらすことが、健康的で安全であることとあわせて一層重要となる。すなわちウェルビーイングな環境にすることである。ゆとりある広さ、木質化によるあたたかみやうるおいのある環境、活動の内容や気持ちに応じて選べる家具や色彩等を備えた空間とすることが求められる。一人、グループ、全体で、また、集中して、リラックスして等、場面の違いに応じて選べるように、多様で変化のある学習・生活の場を用意することも大切である。学びに対する子供たちの主体的な態度、教育の変革に対する教師の積極的な姿勢を生み出す教育環境づくりが目指すものとなる。

5. おわりに

新しい学びには新しい教育環境、学びの空間が必要だという以上、誰一人取り残さない教育を実現するためには、新築や改築だけでなく、既存施設についても対応が不可欠となる。学校設置者には、公共施設マネジメントの観点を含め、増築を含めた既存施設の長寿命改修を速やかに実行することが求められる。

また、学校現場においては、改めて教育目標を捉え直し、現有施設の課題について共通理解を図ることが求められる。固定観念に囚われないようにするために、情報収集に努め、先進校視察や専門家の参加等の機会を持ち、ワークショップなど自由に意見を出し合える場で議論することが大切である。学校規模、施設の状況、費用等に応じて内容は異なるが、まずは場の発見と、家具や掲示面等による場の設え方が課題となる。教室外に個人やグループで集まれる場を用意し、教材・教具や学習成果物の掲示・展示により学習に誘う環境づくりができるようにする。ネットワーク環境の整備・充実により、こうした場のしつらえがあれば、屋外も含め校内のどこも学習や交流の場となることに気づくはずである。オープンスペースがあれば多様な学習の場として仕立て直し、図書室や特別教室前の廊下の環境づくりを図り、職員室まわり再構成する等も考えられるだろう。

教育と施設の関りについて、柔軟に考え、実行してみる積極的な姿勢が子どもたちのために今必要とされている。



(ながさわ・さとる)

