

# わたしも あなたも 幸せになる社会をつくる 「不易と流行」 バランスのとれた人の育成

地域の  
特色ある  
活動

## 石川県加賀市教育委員会

### 1 はじめに

表題の「わたしも あなたも 幸せになる社会をつくる」は加賀市教育大綱に示されている加賀市の教育目標です。

加賀市は、本州のほぼ中心に位置し、山、平野、川、湖、海を有する日本風土の箱庭のような地域で、魚介類や米・果物・野菜などの農産物に恵まれています。また、九谷焼や山中塗などの伝統工芸もさかんです。さらに全国屈指の温泉集積地「加賀温泉郷」としても知られています。近年では加賀海岸が文化的景観に指定されたり、北前船が日本遺産に認定されたり、市の歴史的風致維持向上計画が国の歴史まちづくり法に基づき主務大臣から認定されるなどしており、自然や歴史の町づくりを積極的に行っています。一方で先端技術を積極的に取り入れたスマートシティの実現を目指しています。

加賀市教育委員会でも、従来から取り組んでいる自然体験、心の教育、ふるさとの歴史や文化を学ぶことにも確実に取り組み、バランスの取れた人を育てることを目指しています（不易）。一方でプログラミング教育やSTEAM教育を積極的に取り入れ、今後社会で求められる人材の育成を行っています（流行）。

### 2 不易と流行そして生きる力

#### (1) 不易

本市では18年前から、4年生では本市発祥の九谷焼に特化した「県立九谷焼美術館」や「九谷焼窯跡展示館」、5年生ではラムサール条約に登録されている片野鴨池を観察できる「加賀市鴨池観察館」、6年生では本



鴨池観察館で渡り鳥の観察

市出身の科学者である中谷宇吉郎の業績や雪氷についての実験ができる「中谷宇吉郎雪の

科学館」を活用して自ら調べたい事柄を見つけ、まとめていくふるさと学習を行っています。また、教育委員会では市内の史跡や名所60箇所を設定し、そのガイドマップを児童に配布しています。その史跡や名所を親子で50箇所巡るとふるさと探検隊長として褒賞する「ふるさと探検隊」事業を始めました。現在では50箇所どころか全箇所巡った親子が多く出てきています。実際に巡ると「知らない加賀市のことがいっぱい分かった」と好評です。また、本市で藩政時代より盛んに行われている能楽の学習を、ワークショップ形式で全小学校で行っています。その他、地域で行われている「加賀郷土かるた大会」「加賀ふるさと検定」「お松囃」等に多くの児童生徒が参加しています。このように様々な取組を通して、郷土の歴史や文化を愛する心などを育てています。

#### (2) 流行

本市は各分野で先端技術の導入に取り組んでいることは先にも述べました。行政手続きはもちろん、普及率全国1位のマイナンバーカードの活用や公共交通や運輸、医療分野等でのデジタル技術の導入を意欲的に進めています。教育分野でも6年前にアメリカ発祥の



加賀ロボレーブ国際大会

国際的なロボット競技（コンピュータプログラミングとロボット制御の教育プログラム）の国際大会を開催し、全小中学校から参加してもらい競技を通してプログラミングを体験させました。その後 NPO 法人の力を借りて小学校 4 年生から中学校 3 年生まで年間 5 時間学ぶプログラミングの教育課程を編成し行っています。学校ではコンピュータクラブを立ち上げ、興味を持つ児童生徒が活動しています。また、学校におけるプログラミング学習だけでは物足りず、更にやりたい児童生徒には、児童生徒向けの学習施設「コンピュータクラブハウス加賀」における学びを提供しています。平日は放課後から夜 8 時まで開館しています。市が NPO 法人に委託して運営していますが、専門性の高い職員のサポートを受けて自分のしたいことを実現することができています。また、プログラミングへの興味喚起のために夏休みに ICT の専門家が全小学校を巡って「プログラミング教室」を開催しています。さらに 3 年前に「加賀市プログラミング工作コンクール」を創設し優秀作品を選定・表彰しています。加賀市が運営するものづくり施設「加賀市ものづくりラボ」に通って 3D プリンターで部品から製作した作品など、年々作品の質、出品数とも向上しています。このような取組を継続してきたことによって、中学校を卒業して、高校のメカトロ部で活躍する生徒や、その後の進路に情報関係の企業や大学の学部を選ぶ生徒なども出てきています。



ロボット制御について NASA の職員にオンラインで学ぶメカトロ部の高校生

### (3) 生きる力

教科にとらわれず、テーマに対してすべての力を総動員して立ち向かうのが STEAM 教育です。私はかつてシンガポールの学校で STEAM 教育の実践を視察しました。地域の課題である、島で頻発する山火事に対して、消火剤を投入する方法を考え、考えたモノを製作する授業です。消火剤を遠くに飛ばすのはパチンコ型かカタパルト型かハンマー投げ型が良いのか。角度は何度が良いのか。実際にモノを作る過程で放物線やモノの工学的な強度について学びます。また、なぜ山火事が起こるのか、社会や地域の問題などについて学びます。学びを人に伝えるためにわかりやすい言葉や画面を考えて作ります。一連の学びを支えているのは、子供たちの能動的な内発的な強い動機です。これら全てが生きる力につながった素晴らしい学びだと感銘を受けました。本市も昨年度から中学校において地域課題について探究的に取り組む STEAM 教育を行っています。内容についてはまだまだこれからですが、目を輝かせて主体的に取り組む生徒の姿が見られます。

### 3 おわりに

これまで紹介した取組以外にも、紙面の都合上割愛いたしますが、加賀市家庭教育支援条例で定めた家庭教育への支援、学力向上の施策などにも取り組んでいます。

予測のできない未来をたくましく生き抜くために、子供たちは変化に前向きに向き合い、主体的に学び続けていく力を身につけなければなりません。学校での学びを地域や家庭でも活用することが大切です。そのためには本市の加賀コンピュータクラブハウスのような施設を充実させることも大切です。教育は学校で閉じるものではありません。家庭や地域の資源を総動員して行わなければならないと考えています。



教育長  
山田 利明