

生徒達の探究テーマを見渡した際、「課題発見解決型」探究と「好奇心駆動型」探究の2つの方向性があると捉えられます。これまでの授業プログラムでは、デザイン思考を活用した「課題発見解決型」探究に関わる内容をご紹介してきました。一方で、生徒が自分自身の興味・関心を深掘りし、物事の本質を探って見極めようとするテーマ設定からの取り組みにも、

これまでの方法が活用できます。本章では、「好奇心駆動型」探究として「生徒の興味・関心からテーマを育む」授業プログラムをご紹介します。マンダラートを活用し、これまでのデザイン思考演習で用いたグループワークも取り入れています。

目安の時間 0:00 00:15 00:20 00:30 00:50

	ウォーミングアップ 部活動を出発点に社会と結びつけた問いを立てる	自分の興味・関心の対象を探る・ひろげる	興味・関心×社会的な切り口の組み合わせを見渡し 探究テーマ探索マップをつくる	興味・関心×社会的な切り口の組み合わせに対して 気になることやテーマ案を挙げる																																																																																																																																																																																							
授業内容	□ 図1のワークシートを用い、指導案4で取り上げた部活動（習い事、趣味）を自分の興味・関心の対象として記入する。 □ 「部活動（習い事、趣味）」×「社会的な切り口」という形で、図1のように問いを考えたい組み合わせを3つ選んで記入する。 社会的な切り口の例） □□と経済、□□と文化、□□とコミュニケーション、□□と教育、 □□と健康、□□と国際交流、□□と哲学、□□とサイエンス、 □□とテクノロジー、□□とデザイン、□□とサステナブル 等 □ 選んだ組み合わせで、問いの形をいくつか書き出す。 □ どのような問いであれば深掘りしたくなるか、グループメンバー間で話し合う。深掘りしたくなる問いを追記する。 図1 部活動に着目した好奇心駆動型探究 社会的な切り口と組み合わせ問いの候補を広げる 「自分の興味・関心」としての部活動(あるいは習いごと、趣味): 例) テニス 「自分の興味・関心」と○○ 自分の興味・関心を出発点に、時代や社会と結びつけた問いを立てる 例) □□と経済、□□と文化、□□とコミュニケーション、□□と教育、□□と健康、□□と国際交流、 □□と哲学、□□とサイエンス、□□とテクノロジー、□□とデザイン、□□とサステナブル 等 テニスと健康 問いの形1: テニスは10代の発育にどのような影響があるか? 問いの形2: 他のスポーツと比較して、テニスはフレイル予防に効果的か? テニスとコミュニケーション 問いの形1: ダブルス形式のテニスがコミュニケーション力に与える影響とは? 問いの形2: テニス教室は子どもたちの協調性や社会性をどう育むか? テニスとユニバーサルデザイン 問いの形1: 誰もが楽しめる「ユニバーサルなテニス」とは、どのようなものか? 問いの形2: 初心者や子どもでも安心して使えるラケットやボールの工夫とは? 図2 興味・関心の対象 <table><tr><td>猫</td><td>映画</td><td>LINEスタンプ</td><td>世界を変えるデザイン</td><td>テスト勉強</td><td>摩擦力</td></tr><tr><td>犬</td><td>漫画</td><td>スマホ写真加工</td><td>フィジカルAI</td><td>放課後の過ごし方</td><td>卵</td></tr><tr><td>スイーツ</td><td>絵本</td><td>推し活</td><td>AIと勉強の未来</td><td>自学自習</td><td>歩行補助ロボット</td></tr><tr><td>カフェ巡り</td><td>バラエティ番組</td><td>映えスポット</td><td>海外留学</td><td>購買</td><td>虹</td></tr><tr><td>ラーメン</td><td>YouTubeチャンネル</td><td>大リーグ</td><td>グローバル教育</td><td>教室</td><td>気象</td></tr><tr><td>カレー</td><td>VTuber</td><td>Jリーグ</td><td>デザイン思考</td><td>将棋</td><td>月</td></tr><tr><td>焼肉</td><td>K-POP</td><td>欧州リーグ</td><td>地域活性化</td><td>お笑い</td><td>国際文化</td></tr><tr><td>回転寿司</td><td>J-POP</td><td>バスケットボール</td><td>起業体験</td><td>台湾</td><td>英語コミュニケーション</td></tr><tr><td>韓国グルメ</td><td>アイドルグループ</td><td>バレーボール</td><td>ボランティア活動</td><td>宗教</td><td>フェルマーの最終定理</td></tr><tr><td>コンビニ</td><td>デジタルカルチャー</td><td>卓球</td><td>キャリア教育</td><td>北前船文化</td><td>オンライン</td></tr><tr><td>ファストフード</td><td>eスポーツ</td><td>テニス</td><td>文化祭</td><td>世界遺産</td><td>フラクタル図形</td></tr><tr><td>ご当地グルメ</td><td>VR体験</td><td>スケートボード</td><td>体育祭</td><td>ロボット産業</td><td>確率</td></tr><tr><td>ファッション</td><td>AIアプリ</td><td>ランニング</td><td>部活動</td><td>ディープフェイク</td><td>サイコロ</td></tr><tr><td>美容</td><td>ネット文化</td><td>筋トレ</td><td>修学旅行</td><td>ボランティア</td><td>トポロジー</td></tr><tr><td>ブラスバンド</td><td>アウトドア</td><td>建築</td><td>多様性</td><td>文房具</td><td>サステナブルな暮らし</td></tr><tr><td>軽音バンド</td><td>キャンプ</td><td>アート思考</td><td>フェミニズム</td><td>インテリア</td><td>フードロス削減</td></tr><tr><td>エコデザイン</td><td>カラオケ</td><td>写真</td><td>動物保護</td><td>カプセルトイレ</td><td>サウナ</td></tr><tr><td>ユニバーサルデザイ</td><td>ジェンダー平等</td><td>手帳</td><td>地域のまちづくり</td><td>フィギュア</td><td>eスポーツ</td></tr><tr><td>読書</td><td>演劇</td><td>DIY</td><td>感動体験</td><td>遊園地</td><td>公園</td></tr></table> 図3 「自分の興味・関心」と「社会的な切り口」を結びつけたマンダラート <table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>猫とコミュニケーション</td><td></td><td></td><td></td><td>猫と経済</td><td></td><td></td><td>猫と教育</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>猫とコミュニケーション</td><td>猫と経済</td><td>猫と教育</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>猫と文化</td><td>猫と文化</td><td>猫</td><td>猫と住環境</td><td>猫と住環境</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>猫と散歩</td><td>猫と芸術</td><td>猫とアニマルセラピー</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>猫と散歩</td><td></td><td></td><td>猫と芸術</td><td></td><td></td><td></td><td>猫とアニマルセラピー</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	猫	映画	LINEスタンプ	世界を変えるデザイン	テスト勉強	摩擦力	犬	漫画	スマホ写真加工	フィジカルAI	放課後の過ごし方	卵	スイーツ	絵本	推し活	AIと勉強の未来	自学自習	歩行補助ロボット	カフェ巡り	バラエティ番組	映えスポット	海外留学	購買	虹	ラーメン	YouTubeチャンネル	大リーグ	グローバル教育	教室	気象	カレー	VTuber	Jリーグ	デザイン思考	将棋	月	焼肉	K-POP	欧州リーグ	地域活性化	お笑い	国際文化	回転寿司	J-POP	バスケットボール	起業体験	台湾	英語コミュニケーション	韓国グルメ	アイドルグループ	バレーボール	ボランティア活動	宗教	フェルマーの最終定理	コンビニ	デジタルカルチャー	卓球	キャリア教育	北前船文化	オンライン	ファストフード	eスポーツ	テニス	文化祭	世界遺産	フラクタル図形	ご当地グルメ	VR体験	スケートボード	体育祭	ロボット産業	確率	ファッション	AIアプリ	ランニング	部活動	ディープフェイク	サイコロ	美容	ネット文化	筋トレ	修学旅行	ボランティア	トポロジー	ブラスバンド	アウトドア	建築	多様性	文房具	サステナブルな暮らし	軽音バンド	キャンプ	アート思考	フェミニズム	インテリア	フードロス削減	エコデザイン	カラオケ	写真	動物保護	カプセルトイレ	サウナ	ユニバーサルデザイ	ジェンダー平等	手帳	地域のまちづくり	フィギュア	eスポーツ	読書	演劇	DIY	感動体験	遊園地	公園									猫とコミュニケーション				猫と経済			猫と教育											猫とコミュニケーション	猫と経済	猫と教育				猫と文化	猫と文化	猫	猫と住環境	猫と住環境						猫と散歩	猫と芸術	猫とアニマルセラピー												猫と散歩			猫と芸術				猫とアニマルセラピー								
猫	映画	LINEスタンプ	世界を変えるデザイン	テスト勉強	摩擦力																																																																																																																																																																																						
犬	漫画	スマホ写真加工	フィジカルAI	放課後の過ごし方	卵																																																																																																																																																																																						
スイーツ	絵本	推し活	AIと勉強の未来	自学自習	歩行補助ロボット																																																																																																																																																																																						
カフェ巡り	バラエティ番組	映えスポット	海外留学	購買	虹																																																																																																																																																																																						
ラーメン	YouTubeチャンネル	大リーグ	グローバル教育	教室	気象																																																																																																																																																																																						
カレー	VTuber	Jリーグ	デザイン思考	将棋	月																																																																																																																																																																																						
焼肉	K-POP	欧州リーグ	地域活性化	お笑い	国際文化																																																																																																																																																																																						
回転寿司	J-POP	バスケットボール	起業体験	台湾	英語コミュニケーション																																																																																																																																																																																						
韓国グルメ	アイドルグループ	バレーボール	ボランティア活動	宗教	フェルマーの最終定理																																																																																																																																																																																						
コンビニ	デジタルカルチャー	卓球	キャリア教育	北前船文化	オンライン																																																																																																																																																																																						
ファストフード	eスポーツ	テニス	文化祭	世界遺産	フラクタル図形																																																																																																																																																																																						
ご当地グルメ	VR体験	スケートボード	体育祭	ロボット産業	確率																																																																																																																																																																																						
ファッション	AIアプリ	ランニング	部活動	ディープフェイク	サイコロ																																																																																																																																																																																						
美容	ネット文化	筋トレ	修学旅行	ボランティア	トポロジー																																																																																																																																																																																						
ブラスバンド	アウトドア	建築	多様性	文房具	サステナブルな暮らし																																																																																																																																																																																						
軽音バンド	キャンプ	アート思考	フェミニズム	インテリア	フードロス削減																																																																																																																																																																																						
エコデザイン	カラオケ	写真	動物保護	カプセルトイレ	サウナ																																																																																																																																																																																						
ユニバーサルデザイ	ジェンダー平等	手帳	地域のまちづくり	フィギュア	eスポーツ																																																																																																																																																																																						
読書	演劇	DIY	感動体験	遊園地	公園																																																																																																																																																																																						
猫とコミュニケーション				猫と経済			猫と教育																																																																																																																																																																																				
		猫とコミュニケーション	猫と経済	猫と教育																																																																																																																																																																																							
猫と文化	猫と文化	猫	猫と住環境	猫と住環境																																																																																																																																																																																							
		猫と散歩	猫と芸術	猫とアニマルセラピー																																																																																																																																																																																							
猫と散歩			猫と芸術				猫とアニマルセラピー																																																																																																																																																																																				
活動のねらい (生徒の視点)	□ 自分の興味・関心としての部活動が、社会的テーマとどのような接点があり、どのような問いがあり得るのか、複数考えることができる。	□ 生徒が社会的な切り口の何に興味があるのか、自身自身でその傾向を掴むことができる。	□ 「自分の興味・関心」と「社会的な切り口」を結びつけることにより、探究を自分ごととして捉えることができる。	□ 「興味・関心×社会的な切り口の組み合わせ」による「探究テーマ探索マップ」を見渡すことにより、自分の興味・関心を軸に、地域課題、社会課題、未来課題と向き合う意識を持つことができる。																																																																																																																																																																																							
評価 (活動の見方)	□ 社会的な切り口（自分の外の世界）への想像力を働かせて、問いの候補を書き出すことができるか確認する。	□ 探究テーマを最初から絞り込まず、まずは数多くの候補を広げることができるか確認する。	□ 比較的短い時間でも、考え過ぎず(とりあえずでもよいので)、8つの項目を出すことができるか確認する。	□ 考え過ぎてマスが埋まらないより、見える化することで、前に進みやすくなる。直感で思いつきを書いてほしい。マスが半分以上が埋められているか確認する。																																																																																																																																																																																							
進行上の留意点	□ 時間を確保できれば、社会的な切り口がどのくらいあるか、クラスで議論する時間を持つようにする。 (上記以外の例： 食・環境・メディア・地域・伝統・災害・まちづくり・インバウンド・資源・政治・ジェンダー ... 等。)	□ 興味・関心の対象は偏りがないように、幅広い領域から挙げられるように声がける。	□ テーマ候補の展開、深掘りをする際も、アイデア展開と同じ方法を使い、皆と協力しあいながら「発散の時間」を大切に	□ この授業を実施した後の教育現場の先生からのご意見： これまでは、単に「日本の昔話とその教訓」とする傾向があったが、猫という対象が加わり「猫が登場する日本の昔話とその教訓」（図4の赤丸のセル）となることで、生徒独自の視点からテーマを深めやすくなりそうである。																																																																																																																																																																																							

図4 「興味・関心の対象 × 社会的な切り口」による「探究テーマ探索マップ」の作成

アイコンタクトとまばたきによるコミュニケーション	しっぽの動きが示す感情	ゴロゴロ音のバリエーション	猫の殺処分ゼロを目指す民間団体との連携	ペット同伴可能な店舗・施設のビジネスチャンス	猫カフェ産業の成長と地域活性化
人間の声や名前を識別する力	猫とコミュニケーション	気になることテーマ案	地域猫活動を通した行政と住民の協働	猫と経済	猫を活用した観光PR戦略
気になることテーマ案	気になることテーマ案	気になることテーマ案	気になることテーマ案	気になることテーマ案	
猫と人の関係性に見る日欧文化の違い	猫をモチーフとした民話・伝承の類型	猫が登場する日本の昔話とその教訓	興味・関心の対象 × 社会的な切り口 猫とコミュニケーション	猫と経済	猫と教育
日本の伝承における猫と妖怪の関係	猫と文化	気になることテーマ案	猫と文化	興味・関心の対象 例) 猫	猫と住環境
気になることテーマ案	気になることテーマ案	気になることテーマ案	猫と○○	猫と○○	猫と○○