

令和2年度 第6回 総合教育会議 議事録（概要）

- 1 日 時 令和3年1月19日（火）15時45分～17時00分
- 2 場 所 県庁講堂
- 3 出席者 知事、教育長、教育委員4名
- 4 議 題 未来を創造する力の育成について
- 5 主な意見（ :教育長、教育委員 :知事）

<未来を創造する力の育成について>

- 高校生の学び離れが進んでいる中、具体的なキャリアを想定した教育が行われることが必要である。職業系の専門学科においてはキャリア支援と結びついた教育が行われ生徒の学ぶ意欲も高いが、普通科ではキャリア支援が不十分な状況にあるのではないか。
- 生徒にはリアルな経験を通じて考える力を身につけてほしいが、そのためには、教員が「教える」ことと生徒の力を「引き出す」ことのメリハリをつけることが大事であり、授業を抜本的に変えていくことが求められている。
- 探究的な学びやSTEAM教育の中で地域課題の解決に取り組むことで、思いやりや支え合い、地域への愛着を育むことができ、高校卒業後に県外に出ていっても地元に戻ってくるなど関係を持ち続ける人が増えるとよい。普通科の生徒は進路意識が明確ではないまま進学してくることも多いと思うので、普通科でのキャリア教育の果たす役割は重要である。
- 県内大学の収容力や就職先も限られている中、良い教育をすればするほど子どもたちは進学や就職で県外へ行ってしまわないか。本県教育が三重県の発展にどれだけ貢献していけるのかという視点で考えると、教育改革を進めると同時に、受けた教育を生かせる場所を県内にどのように創っていくかという課題がある。
- これからの時代においては、多様な考え方を理解し、価値観の異なる人の意見も聞いて、自分の考えを伝える力が求められる。飛んでいる姿は綺麗だが誰かに引っ張ってもらわないと飛んでいられない「グライダー人間」ではなく、飛び方は下手でも目標へ自走できる「プロペラ人間」を育成することが必要である。そのためには、特に普通科高校において、高校一年生の早い時期に、学ぶ意義や将来の目標について考える時間を持つことが大切である。

宇治山田商業高校でSTEAMプログラムの実施前後で用いているコンピテンシー（資質・能力）測定ツール「AiGROW」による各生徒の能力のスコア化は、自分の「現在」を知ることで成長できるという面がある一方で、示された数値を自らに固定的なものと捉えてしまうと自信ややる気を奪うことにつながってしまう。

子どもたちのやる気を高めていくためには、OECD が提唱している「社会を変革し未来を作り上げていくためのコンピテンシー」に掲げられている「新たな価値の創造」、「対立やジレンマの克服」といった「目的」的な示し方、例えば、ジレンマを克服するという「目的」に到達するには、そもそも対立を生まないようにしたり、あるいは、調整したり、コミュニケーションしたりするなど、目的にたどり着く方法はさまざまある中で自らその方法を考え到達することが大事である、というような示し方が必要である。

- 基礎学力を身に付けることは必要であるが、目的意識を持ちながら学んでいくことが重要である。キャリア教育は、職業学科はもちろん、むしろ普通科にこそ必要であると認識し、時代の変化に伴って求められる力も変わる中で各学校のキャリア教育計画をブラッシュアップする必要がある。
- 高校の評価のあり方が大学進学率など近視眼的になっているのではないか。例えば 20、30 年後にどれだけ幸せな暮らしをしているかという評価軸も考えられる。今後、評価の考え方も検討していく必要があるのではないか。
- 就職内定率を評価軸としていることも同様で、雇用のミスマッチを生む一因となっているのではないか。大学進学についても、合格は通過点に過ぎないのであって、大学で何をするのかということを生徒が考えていけるよう、教員が働きかけることが大切である。
- 高校におけるキャリア教育について、特に普通科の高校では学力も高めながらキャリア教育を進めなければならないという大変さがあることから、学校設定科目の活用をより積極的に進めてはどうか。

普通科においてキャリア教育を進めていくにあたっての考え方や手法についてはこれから研究していく必要がある。