

第 2 次提言（案）の構造（6/10 時点）

1. 「令和の教育改革」に向けた現状と課題

- ・平成の 30 年間を通じ、成功体験に囚われ、変化に対応できなかった結果、急速に勢いを失った。
- ・この現実を直視し、成功体験からの脱却・変化への対応を考えていくことが必要。
- ・また、社会と教育の間に「距離」がある点を考えれば、以下の点。

「第 4 次産業革命・Society5.0」に向かう社会との距離 ⇒ 「学びの STEAM 化」

「働き方改革・一億総活躍」に向かう社会との距離 ⇒ 「学びの自立・個別最適化」

- ・これらを支える「新しい学びのインフラ構築」もスピーディに進めることが課題

2. 未来の教室の構築に向けて：3 つの柱、10 のアクション

- (1) 「学びの STEAM 化」：一人一人異なるワクワクを核に、＜創る＞と＜知る＞が循環する学びに
一人一人異なるワクワクを起点にして、教科知識や専門知識を「知る」ことと、探究やプロジェクトを通じて何かを「創る」ことの循環する学びに向け、学びを全体的に再構築する。

※STEAM 教育：「Science、Technology、Engineering、Art、Mathematics 等の各教科での学習を実社会での問題発見・解決に生かしていくための教科横断的な教育」（教育再生実行会議）

- ①プロジェクトを創りながら知識の使い方を知るサイクルの形成（STEAM ライブラリー構想）
- ②EdTech で基礎知識を効率的に習得し、知識を応用してプロジェクトを回すサイクルの形成

- (2) 「学びの自立化・個別最適化」：認知特性・ワクワク・到達度をもとに組み立てる学びに

認知特性や興味・関心や到達度に応じて、一人一人の学習者が、幼い頃から自分に適した学び方を堂々と選び、組み立て可能な学習環境を構築する。

- ①EdTech による「学習ログ」の蓄積・分析と、「個別学習計画」の作成・修正のサイクル形成
- ②「一斉授業」に替えて、「EdTech による自学自習と学び合い」を主体に
- ③自分の時間割と学び方を組み立て、目的を持って他者と協働する環境に

- (3) 「新しい学びのインフラ構築」：学習者中心、デジタルファースト、社会とシームレスな学校

(1) と (2) は、現行制度のもとでも「やれることばかり」。普及に向けて、様々な学びのインフラ（ICT 環境、制度、教師の業務環境、学校と社会の関係性）を更に大胆に作り替える。

- ①徹底的な ICT 環境整備（「1 人 1 台」・高速大容量通信・クラウド接続への調達構造改革）
- ②制度環境整備（授業時数管理を超えて到達度主義へ、ネット・リアル融合等）
- ③学校 BPR（業務構造の抜本的改革）の普及
- ④教員が学び続け、変化を続ける機会の創出（大学の教職課程からリカレント教育まで）
- ⑤学校教育・民間教育・産業界・地域社会の融合した学習環境創出

3. おわりに：「未来の教室」の工程表

「未来の教室」の姿

