

「京丹後市の新たな教育・人材育成の在り方に関する検討会」最終まとめを決定 ～“子ども主体”の教育へ！未来に向かう京丹後市の挑戦～

令和6年1月29日
京丹後市教育委員会

今般、「京丹後市の新たな教育・人材育成の在り方に関する検討会」において示された「最終まとめ案」を受け、学校をはじめとした関係者との意見交換を行い、最終まとめを取りまとめました。

「子ども主体の教育への挑戦」を主題とする最終まとめでは、具体的な施策として、学びの変革に向けた丹後学の見直しやデジタルを活用した遠隔教育特例校制度の活用、「子ども主体」の学び舎再設計に向けた空間デザインの見直しや働き方改革、学びのボーダレス化に向けた中高連携の促進や制度の在り方の検討、地域まるごと化に向けた学校・地域・企業のプラットフォーム構築といったことが示されています。

■概要

本市では就学前から中学校までの10年間を見通した「保幼小中一貫教育」を基礎に、地域素材（人、環境、文化、産業）を扱った探究的な学習「丹後学」など、特色ある教育活動を推進している。さらに、Kyotango Sea Labo、プログラミング教育、英語力向上のためのAIアプリの導入など、これまでになかった新たな取組を実施しています。

こうしたこれまでの取組を基礎としつつ、Society5.0に対応した新たな教育・人材育成の在り方の検討を進めるため、令和5年2月及び3月の準備会を経て、令和5年4月、「京丹後市の新たな教育・人材育成の在り方に関する検討会」を設置し、計8回にわたる検討を行いました。

■会議経過

■京丹後市の新たな教育・人材育成の在り方に関する検討会（準備会）

- 第1回 令和5年2月9日 本市の教育・産業の現状等共有、自由討議
- 第2回 令和5年3月30日 共通認識及び今後の検討事項、委員発表、意見交換

■京丹後市の新たな教育・人材育成の在り方に関する検討会

- 第1回 令和5年4月25日 準備会の議論等を踏まえた論点整理など
- 第2回 令和5年6月5日 委員発表、論点整理（教育内容・制度）など
- 第3回 令和5年7月10日 委員等発表、中間まとめに向けた基本的な考え方（案）
- 第4回 令和5年8月3日 中間まとめ（案）、子どもたちへのアンケート（案）
令和5年9月20日 「中間まとめ」取りまとめ
- 第5回 令和5年10月17日 子どもたちへのアンケート結果、財源確保など
- 第6回 令和6年1月16日 最終まとめ（案）
令和6年1月22日 「最終まとめ」取りまとめ

■最終まとめ

別添のとおり

■準備会及び検討会に御参画いただいた方々

<委員>

浅井 智美	京丹後市商工会青年部研修委員長、Mallows 代表（令和5年4月～）
井上 知英	前京丹後市PTA 家庭教育副委員長
今度 義則	京丹後市中学校校長会会長、網野中学校長（令和5年4月～）
岩本 悠	一般財団法人地域・教育魅力化プラットフォーム代表理事 島根県教育魅力化特命官
上田 隆嗣	京丹後市中学校校長会会長、峰山中学校長（～令和5年3月）
岡田 泰行	京都府立峰山高等学校長（令和5年4月～）
荻 弦太	丹後機械工業協同組合青年部副部長 有限会社丹後プラスチック専務取締役
古賀 稔邦	情報経営イノベーション専門職大学副学長
高橋 一也	神田外語大学客員講師
田茂井 勇人	丹後織物工業組合理事長、田勇機業株式会社代表取締役社長
竺沙 知章	京都教育大学副学長
長井 悠	タクトピア株式会社代表取締役社長
中川 哲	株式会社 EdLog 代表取締役社長 文部科学省初等中等教育局視学委員
中道 浩	京都府立峰山高等学校長（～令和5年3月）
平野 佐世子	京丹後市商工会青年部長、だいまるしょうゆ代表（～令和5年3月）
牧野 光朗	前長野県飯田市長
ヤング吉原 麻里子	一般社団法人スカイラボ共同代表 スタンフォード大学国際文化教育プログラム講師

<ゲストスピーカー>

木島 里江	トロント大学マック国際問題研究所准教授 一般社団法人スカイラボ共同代表
櫛田 啓	一般社団法人京丹後青年会議所元理事長 京都府丹後教育局 丹後「子育て」サポート協議会委員
白川 由梨	文部科学省初等中等教育局参事官（高等学校担当）付参事官補佐

<オブザーバー>

大西 徹	京都府丹後教育局 学校教育担当指導主事（～令和5年3月）
塩川 達大	金沢大学理事（総務・財務・施設担当）・副学長・事務局長
田中 努	京都府丹後教育局 学校教育担当指導主事（令和5年4月～） （五十音順、敬称略）

■問い合わせ

京丹後市教育委員会事務局学校教育課（電話 0772-69-0620）

京丹後市の新たな教育・人材育成の在り方に関する検討会 最終まとめ【概要】

地域とともに子どもたちの「今」に「未来」を織り込む。京丹後市の教育・人材育成の挑戦をここから。社会そのものや学校への要請が大きく変化しています。危機感とビジョンを全員が共有し、対応していかなければなりません。学びのタクト（イニシアティブ）を子どもへ手渡していく教育を学校や地域とともに創っていきます。

目指す人材像

世界を舞台に活躍することができるとともに、地域に還ったり、域外から地域にかかわったりすることを通じて、未来を創っていく人材

【経糸】

- ・地域の良さを理解し、地域に戻ることができる人材
- ・地域の外にいても、持続的に地域にかかわることができる人材

【緯糸】

- ・丹後人や日本人として世界で渡りあうことができる人材
- ・地域の良さを域外に発信することができる人材

目指す教育像

テクノロジーの活用により、Society5.0に対応しつつ、本市固有の伝統・文化・暮らし等の地域資源を通じて更なる付加価値を共創していく教育

【経糸】

- ・地域固有の伝統・文化・暮らしや特筆すべき技術等のこれまで地域で培われてきた地域資源を活用した教育

【緯糸】

- ・GIGAスクール構想を基盤としつつ、STEAM教育や英語教育、アントレプレナーシップ教育等のSociety5.0に対応した教育

目指す人材像に求められる資質能力（例）

社会を生き抜く力

相互理解
共感性

コミュニケーション
協働性

創造性
柔軟性

英語運用能力

丹後学・Kyotango Sea Labo

- 郷土への愛着と誇り
- 自らの生き方・あり方の思考
- 人間中心の発想法（デザイン思考）
- 自らの創造性に対する自信向上 etc.

- キャリアに対する意識変革
- 社会変化に対する受容力 etc.

【アントレプレナーシップ教育】

- 諸領域を横断・統合しながら問題を発見・解決していく力
- 科学的・客観的な根拠に基づいて論理的に考え、表現する力 etc.

【STEAM教育】

- 目的意識をもった行動力
- 情報を適切に収集・分析・活用する力 etc.

【探究的な学び】

言語能力

母国語 & 外国語（英語）
語彙力・理解力・表現力・多文化理解 etc.

非認知能力

自己肯定感・積極性・粘り強さ・向上心・
挑戦心・リーダーシップ etc.

情報活用能力

プログラミング的思考 etc.

船体の行先の決定

【フォアマスト】
船体の前進力の創出

【メインマスト】
船体の安定性の確保

【ミズンマスト】
船体の舵取り等

船体の基盤

これから取り組む視点と子どもたちの声



子ども目線で

教育は子どもたちのためにあるという大前提のもとで、常に子ども目線に立つ視点



誰一人取り残されない

子どもたち一人ひとりの多様な幸せ (well-being) を実現する視点



ボーダレスに

子どもたちにかかわるすべての人たちが境界線を取り払い、協働して取り組む視点



既存のルールに囚われずに

既存の制度や前例踏襲に囚われることなく、子どものために常に最善を目指す視点



時に機動的に

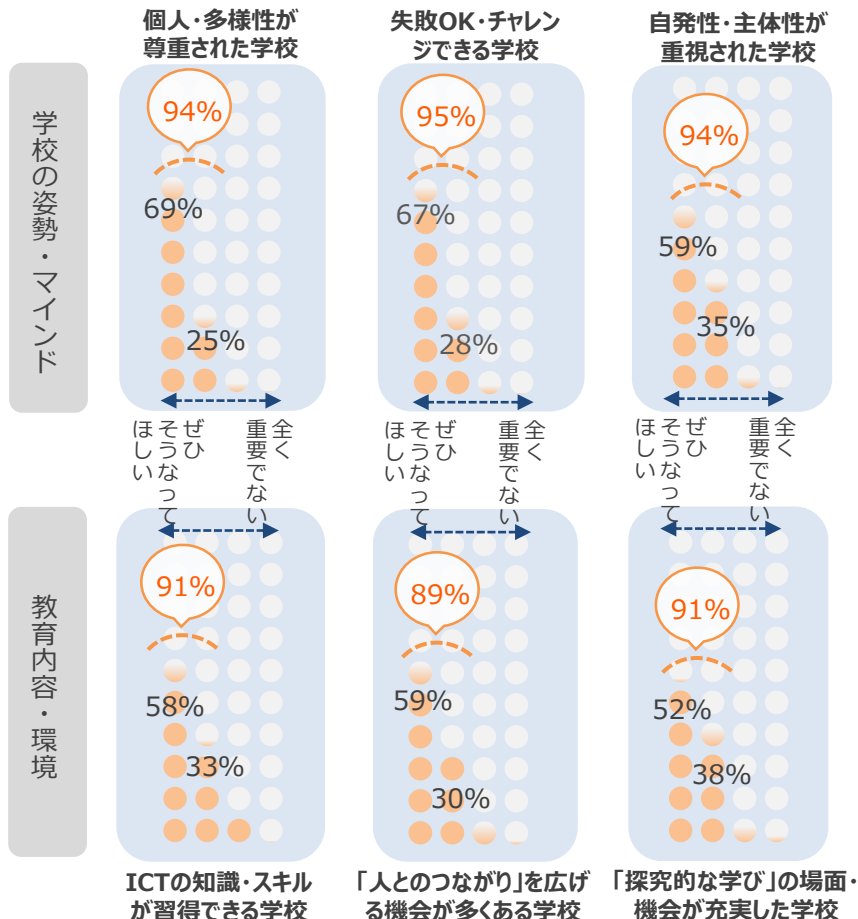
トライ&エラーも前提に、完全性を求めることなく、機動的に前に進んでいく視点

対象：市内中学校 第3学年生徒（回答者数：395人）

対象：府立峰山高等学校生徒会（回答者数：11人）

問 次に挙げるような学校を、どのくらい「いいな。そうなってほしいな。」と思いますか。

問 京丹後市長として、子どもたちが主役の学校をつくるなら、どのような学校をつくりたいですか。



対話の中で共通して発言された言葉



子どもたちの声から見える学校の姿（例）

- 異なる意見も出し合える、話し合うことができる学校
- 習熟度別の学習や海外とのオンラインでの交流など、ICTを活用できる学校
- 自らが選択し体験できる自由度の高い探究的な学びと、学びを支える環境が整備された学校
- 他学年や地域との交流により、様々な経験を積み視野を広げることができる学校

（出所）「令和5年度学校づくりアンケート」（令和5年9月）、
「子どもたちへのアンケート実施に向けた峰山高校生とのワークショップ～回答まとめ～」（令和5年7月）を基に作成。

具体的な取組①

「子どもたちに自ら考える力や主体性を身につけてほしい。」
 その思いが同じであるならば、学校だけに任せるのではなく、関係者全てが主体性をもって取り組んでいかなければなりません。
 それが子どもたちの学びの変革につながっていきます。

プロジェクト1 学びの変革

就学前教育段階からの学びのステージ・場面を通じてあらゆるリソースを駆使し、学力観・学習観・指導観（カルチャー）を転換

イノベーション人材のマインドセット



型にハマらず発想する
THINK OUT OF BOX



ひとまずやってみる
GIVE IT A TRY



つまづくことで飛躍する
FAIL FORWARD

課題解決型・探究型学習のプロセス



コラボレーション
Collaboration



子どもの主体性
Learner's Agency

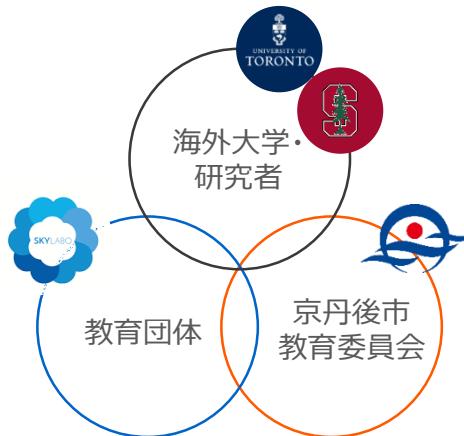


先生はファシリテーター
Teachers as Facilitators

(出所) 第2回検討会 ヤング委員発表資料、
第3回検討会 木島氏発表資料を基に作成

プロジェクト1 学びの変革

丹後学をベースとしたSTEAM教育のカリキュラムを構築し、「一人ひとりの主体性」が生まれる（子どもが自ら動き出す）教育へ変革



- STEAM教育の専門家集団・海外大学と連携することにより、世界最先端の知見を生かし、地域に根差したカリキュラムを作成

Kyotango Sea Laboプログラム

トロント大学やスタンフォード大学、STEAM教育により次世代のイノベーション人材を育成する一般社団法人スカイラボと連携し、地元企業やバイリンガル大学生の参画を得ながら丹後学をベースとしたSTEAM教育のカリキュラムを作成するためのプログラム

プロジェクト1 学びの変革

特例校制度等も活用するなど様々な手段を尽くして、子どもが知りたいことや考えたいこととこと向き合える時間を確保

授業時数特例校制度（総合的な学習の例）

探究的な学びへ重点化するために総合的な学習の授業時数を数学・理科から上乘せ

5	5時間 (数・理)	18	5時間 (数・理)	10	5
---	--------------	----	--------------	----	---

探究学習（STEAM教育）の充実
 上乘せ時間を中心にデータサイエンス的な要素やデザイン思考を取り入れる

遠隔教育特例校制度※（プログラミングの例）

技術科においてプログラミング等の発展的な学習を行う場合に企業の技術者等が遠隔授業を実施

企業の技術者等
(特別免許状取得)



遠隔授業

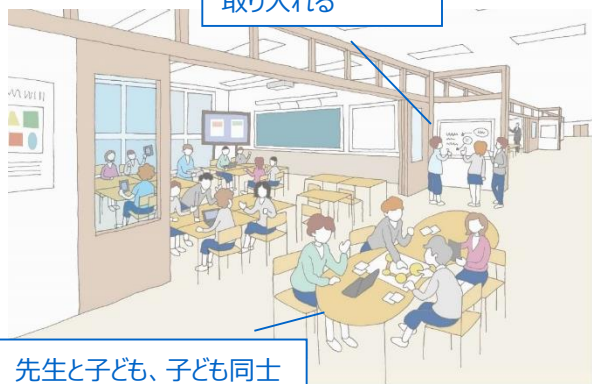


※本特例制度の弾力化について文部科学省が検討中。

プロジェクト2 「子ども主体」学び舎再設計

学校を、どんなときでもアイデアや学びの力をふるえる空間に再設計

日常の中に学びを取り入れる



先生と子ども、子ども同士の対話を生み出す

- 授業時間だけでなく、普段の日常の中に学びを取り入れたり、先生と子どもの対話を生み出したりしていくことのできる仕掛けと刺激に満ちた空間づくりを実施
- 教室だけでなく、廊下も含めた学校全体のトータルのデザインを見直すことにより、ソフト・ハード一体となった学び舎を実現
- 発達支持的な生徒指導を基本として、全ての子どもたちにとって安全・安心な魅力的な学級・学校づくりを実現（子どもたちが安心して過ごせる物的な居場所と精神的な居場所の確保）

プロジェクト2 「子ども主体」学び舎再設計

クラウド基盤を通じた学習環境を整備し、ICTを最大限活用した子ども主体の学びに転換

1人1台端末を十分に活用できるICT環境



場面に応じた多様な学習・活動の展開

- GIGAスクール構想による1人1台端末を学びの武器に変えるため、モデル校を指定（文部科学省リーディングDXスクール事業）
- クラスの学習者全員が同時にアクセス可能なクラウド基盤を通じて情報の収集から発信を行うなど、学びの変革等に最適なICT環境の再整備に向けた検討を実施
- 支援を要する子どもや特異な才能をもつ子どもを含め、全ての子どもたちの社会的自立を実現するためのツールとしての活用

プロジェクト2 「子ども主体」学び舎再設計

学校の働き方改革に取り組み、先生が子どもの学びや成長に主体的に向き合うことのできる時間を確保



生徒も一緒になってワークショップに参加し、同じ目線に立って働き方改革の方策を提言

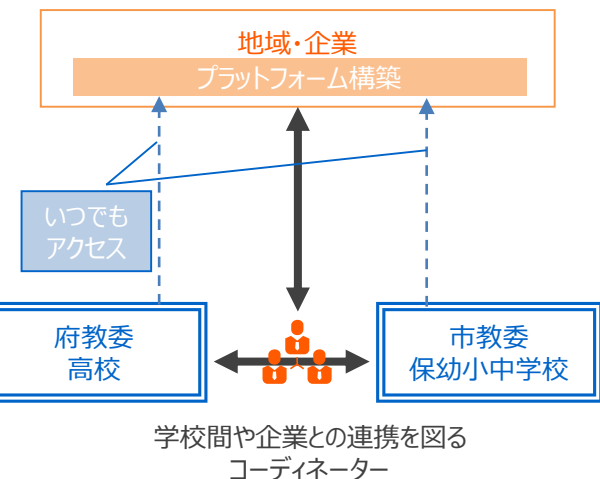
- 必ずしも先生がやらなくてもよい業務の抽出
- 生徒の自主性に委ねることにより良くなる業務の抽出

- 子どもがより自立的・主体的に学びあう環境の構築に向けて、校務や授業づくり等を見直すなど、学校の働き方改革の加速化を図るモデル校を指定（文部科学省「学校における働き方改革の推進に関する調査研究」事業等）
- 業務の削減のみならず、デジタル技術を積極的に導入・活用することにより効率化も促進

具体的な取組③

プロジェクト3 学びのボーダレス

府と市の壁を越えて、中高が連携した取組を促進し、丹後地域や本市の子ども・人材の育成を一貫したものに転換



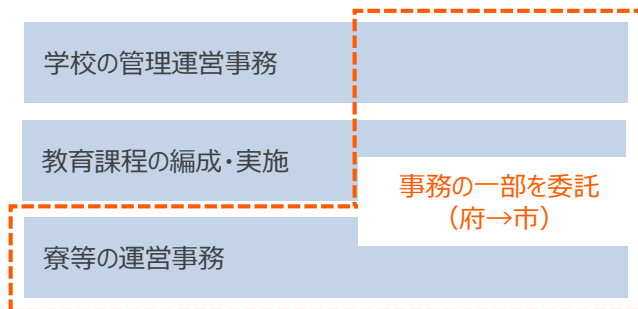
- 府が進めている「魅力ある府立高校づくり」に本市も積極的にかかわっていくことにより、保幼小中高における一貫した教育を実施
- 特に、丹後学をベースとした課題解決型・探究型学習のカリキュラムを連続性・一貫性のあるものにするなどの検討を実施
- 小中学校と高校の児童生徒が共に学び、相互に意欲を高めあうことのできる交流学习等を実施

プロジェクト3 学びのボーダレス

中高連携の促進に向けて、関係者で更なる制度的検討の実施

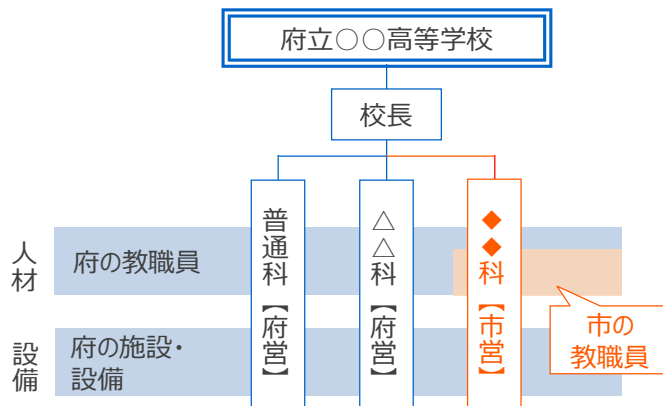
パターン例①：事務の一部委託（イメージ）

府と連携しながら、より地域に密着した教育を実施



パターン例②：市営学科（イメージ）

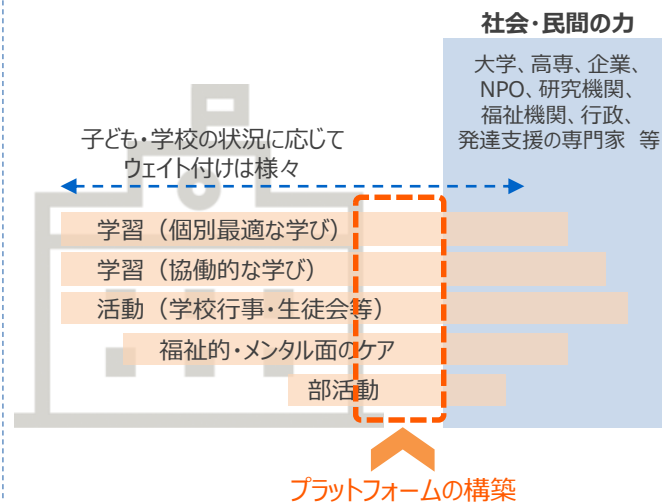
府と連携しながら、制度的にもより地域に密着した中高連携の教育を実施



(出所) パターン例①：第1回準備会 岩本委員発表資料を基に作成

プロジェクト4 地域まるごと

自前主義をやめて、学校・地域・企業がよりスムーズにつながり、多様かつ実践的な学びや関係性を学校や子どもに提供



- 学校間（中高）や学校と地域・企業をつなぐコーディネーターの創設
- 学校－企業が双方向にアクセスできる企業の人材バンクの構築

(出所) 内閣府総合科学技術・イノベーション会議「Society5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ」（令和4年6月）を基に作成。

2023

2024

2025

2026

学びの変革
学びの転換

教員研修等の実施（指導観等の転換）
STEAM教育の基礎となる情報教育等の充実

他のプロジェクトの基盤として絶えず見直し

学びの変革
丹後学×STEAM

Kyotango Sea Laboを通じたカリキュラム作成
一部試行実施、教員研修

丹後学として教育課程の中で実施
各教科での探究的な学びの実施

学びの変革
特例制度

遠隔特例校申請
授業時数特例校申請
遠隔授業実施（一部）

総合的な学習の時間の重点化（一部）
成果に応じて他校にも適宜展開

学び舎再設計
空間デザイン

資金調達に係る
調査研究

調査研究結果に基づく資金調達の実施※
学びの空間の再設計を順次実施

学び舎再設計
ICT環境

専門家伴走支援・実践
（小中1校ずつ）

他校への横展開
ICT環境の見直し

学びのボーダレス
中高連携

構想の具体化

教員・カリキュラム連携等
の検討・部分的実施

STEAMカリキュラムの連携について検討・実施
先行事例を踏まえて他校にも展開

学びのボーダレス
制度改正

※関係者と今後検討

地域まるごと
地域・企業連携

構想の具体化
（プラットフォーム構築）

人材バンク構築
コーディネーター設置

STEAMカリキュラム実施の支援

教育大綱/振興計画見直し 新・教育大綱/振興計画の実施

※調達した資金については、「空間デザイン」のみならず、各プロジェクトに活用。

委員

浅井 智美	京丹後市商工会青年部研修委員長、Mallows代表（令和5年4月～）
井上 知英	前京丹後市PTA家庭教育副委員長
今度 義則	京丹後市中学校校長会会長、網野中学校長（令和5年4月～）
岩本 悠	一般財団法人地域・教育魅力化プラットフォーム代表理事、島根県教育魅力化特命官
上田 隆嗣	京丹後市中学校校長会会長、峰山中学校長（～令和5年3月）
岡田 泰行	京都府立峰山高等学校長（令和5年4月～）
荻 弦太	丹後機械工業協同組合青年部副部長、有限会社丹後プラスチック専務取締役
古賀 稔邦	情報経営イノベーション専門職大学副学長
高橋 一也	神田外語大学客員講師
田茂井 勇人	丹後織物工業組合理事長、田勇機業株式会社代表取締役社長
笠沙 知章	京都教育大学副学長
長井 悠	タクトピア株式会社代表取締役社長
中川 哲	株式会社EdLog代表取締役社長、文部科学省初等中等教育局視学委員
中道 浩	京都府立峰山高等学校長（～令和5年3月）
平野 佐世子	京丹後市商工会青年部長、だいまるしょうゆ代表（～令和5年3月）
牧野 光朗	前長野県飯田市長
ヤング 吉原 麻里子	一般社団法人スカイラボ共同代表、スタンフォード大学国際文化教育プログラム講師

ゲストスピーカー

木島 里江	トロント大学マング国際問題研究所准教授、一般社団法人スカイラボ共同代表
櫛田 啓	一般社団法人京丹後青年会議所元理事長、京都府丹後教育局 丹後「子育て」サポート協議会委員
白川 由梨	文部科学省初等中等教育局参事官（高等学校担当）付参事官補佐

オブザーバー

大西 徹	京都府丹後教育局 学校教育担当指導主事（～令和5年3月）
塩川 達大	金沢大学理事（総務・財務・施設担当）、副学長、事務局長
田中 努	京都府丹後教育局 学校教育担当指導主事（令和5年4月～）



京丹後市の新たな教育・人材育成の在り方に関する検討会 最終まとめ

“子ども主体”の教育へ！未来に向かう京丹後市の挑戦



令和6年1月



地域とともに子どもたちの「今」に「未来」を織り込む。

京丹後市の教育・人材育成の挑戦をここから。

**子どもたちは誰もがそれぞれ、かけがえのない至宝の存在であり、
すべての子どもたち一人ひとりの無限の可能性を豊かに引き出す。**

**子どもたちそれぞれが、心豊かに未来を開拓し、
個々人の幸せな人生形成を生涯にわたって
発展させゆく教育を実現する。**

目次

1. 問題意識
2. 教育・人材育成の方向性
3. 具体的な取組
4. ロードマップ^o
5. 参考資料

1. 問題意識

2. 教育・人材育成の方向性

3. 具体的な取組

4. ロードマップ°

5. 参考資料

時代は急速に変化している。

そして、時代は戻らない。

旧石器時代
1 万年以上前

平安時代
1000年前

明治時代
150年前

現代
2020年代



Society1.0 狩猟社会



Society2.0 農耕社会



Society3.0 工業社会



Society4.0 情報社会



Society5.0 新たな社会

10,000年

1,000年

150年

子どもが大人になる
より早い？

Society5.0とは？

サイバー空間（仮想空間）とフィジカル空間（現実空間）を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する、人間中心の社会（Society）。 ※出所：内閣府

AIの飛躍的進化等により我々の生活もDX（デジタルトランスフォーメーション）が始まっている。

これまでの工業化社会とは異なる「思考・発想」が求められている。

これまで 今・これから

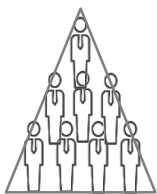
工業化社会

大量生産
大量消費

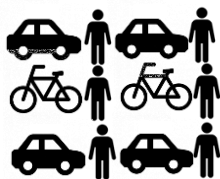
自前主義

縦割り

新卒一括採用・
年功序列



与えられたゴールまで
最短距離で



沢山作って沢山売る
「モノ」を所有

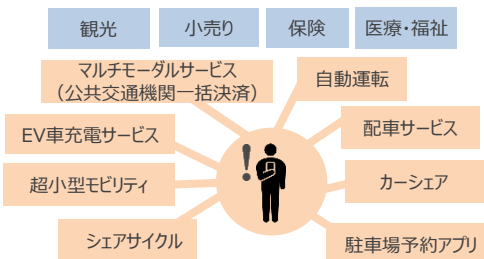
DX時代/Society5.0

新たな価値創造

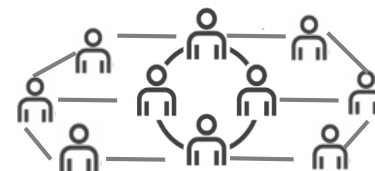
分野・業界を
超えた連携

レイヤー構造

人材の流動化



新サービス、データに高い価値



当事者意識をもって
自らゴール設定を

思考・発想

- 工業化という方向性が明確「先進国に追いつこう！」
- 大量生産・大量消費が基本で、顧客のニーズにきめ細かく対応するために、縦割り構造の細分化で対応
- 連続的なイノベーション

具
体

- 正解がない「新しい価値創造、イノベーション創出」
- 「分野と関係なく一気に解ける」アプローチの強さ
- 誰でも使えるレイヤー（ex.クラウド）を活用した価値創出
- 非連続なイノベーション

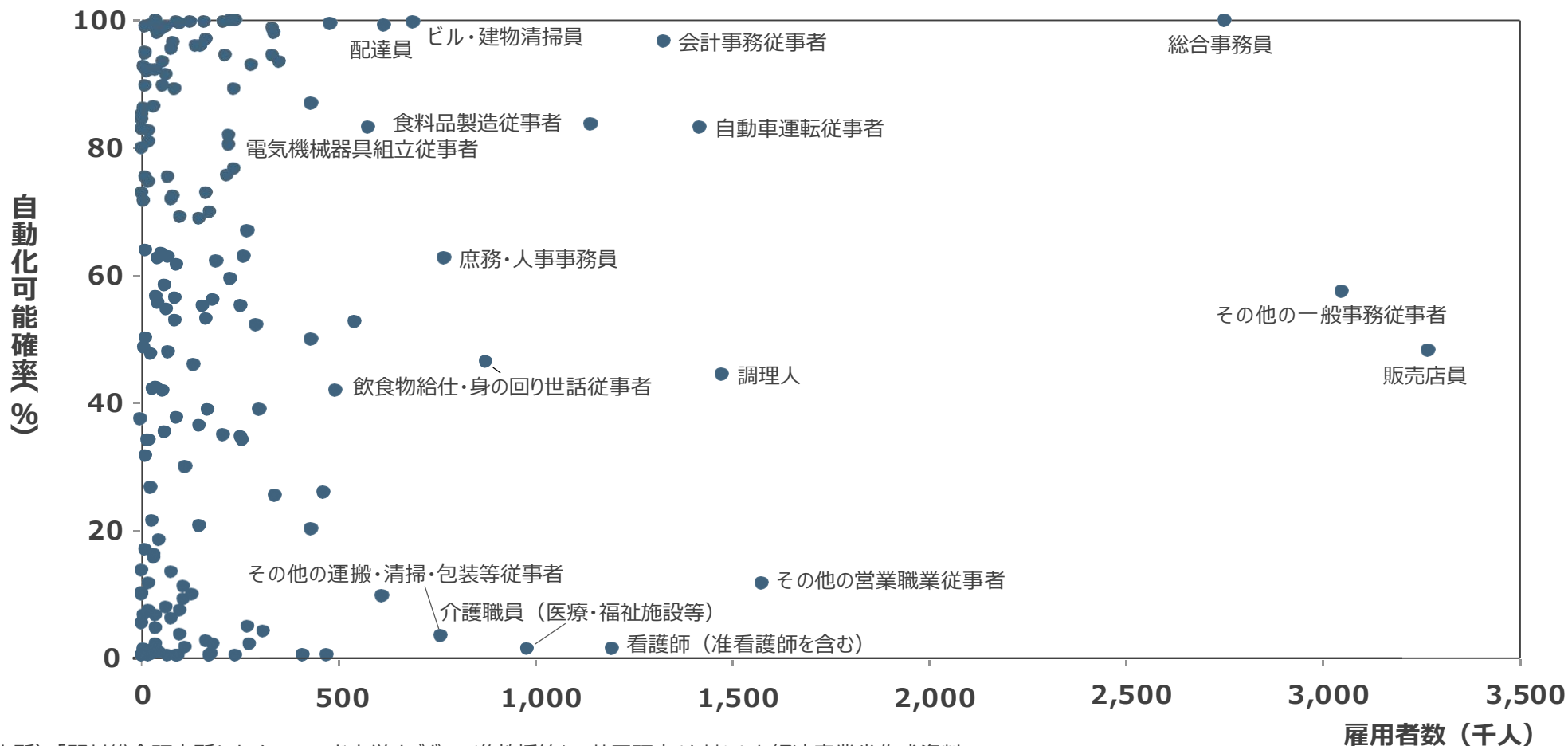
- 身内のコミュニケーション・人間関係を大切に（飲み会、社員旅行、ウチの会社、ウチの業界）
- 業界内での競争（業界〇位）

身
内
で

- 分野や業界を超えた「よそ者」と一緒にパートナーになれる相手はどこにでもいる
- 特定の業界内の競争のみでなく、分野を超えた競合が当たり前

「日本の労働人口の49%が将来自動化される」との予測もあるが、 AIやロボットによる雇用の自動化可能性に関する統一見解はない。

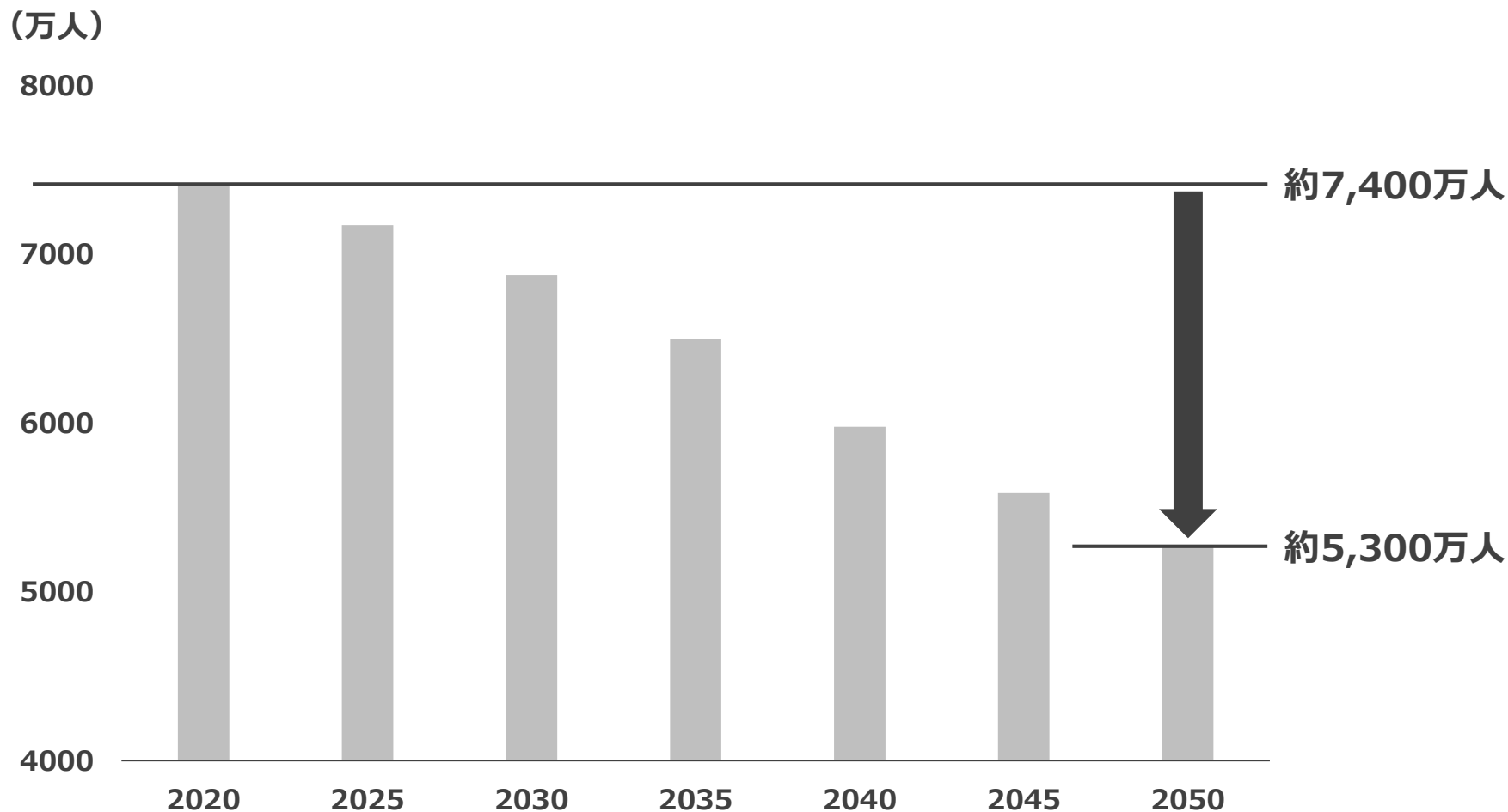
職種ごとの自動化可能確率と雇用者数の分布



(出所) 「野村総合研究所とオックスフォード大学オズボーン准教授等との共同研究」を基にした経済産業省作成資料
(経済産業省「未来人材ビジョン」(令和4年5月)に掲載)を基に作成。

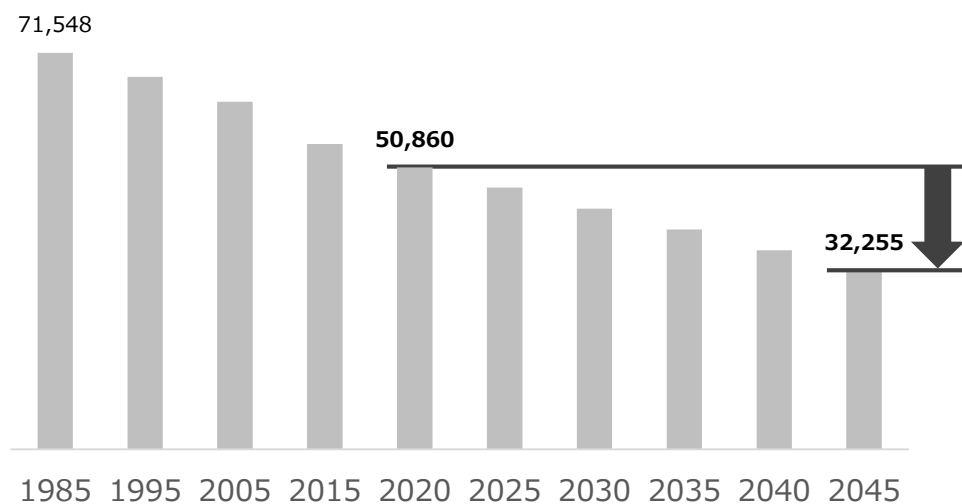
日本の生産年齢人口は、2050年には現在の2 / 3に減少する。

日本の生産年齢人口の推移

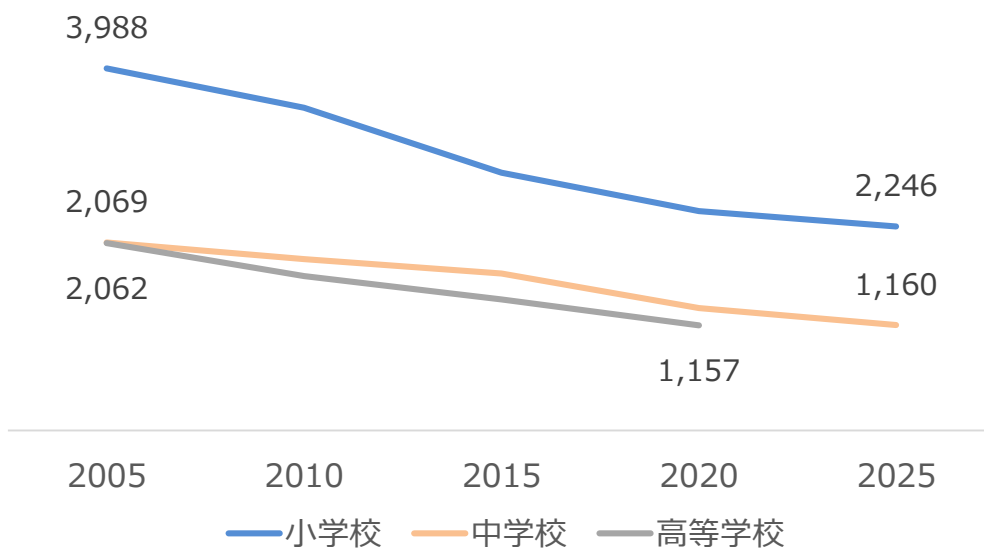


本市も例外ではない。

本市の人口の推移



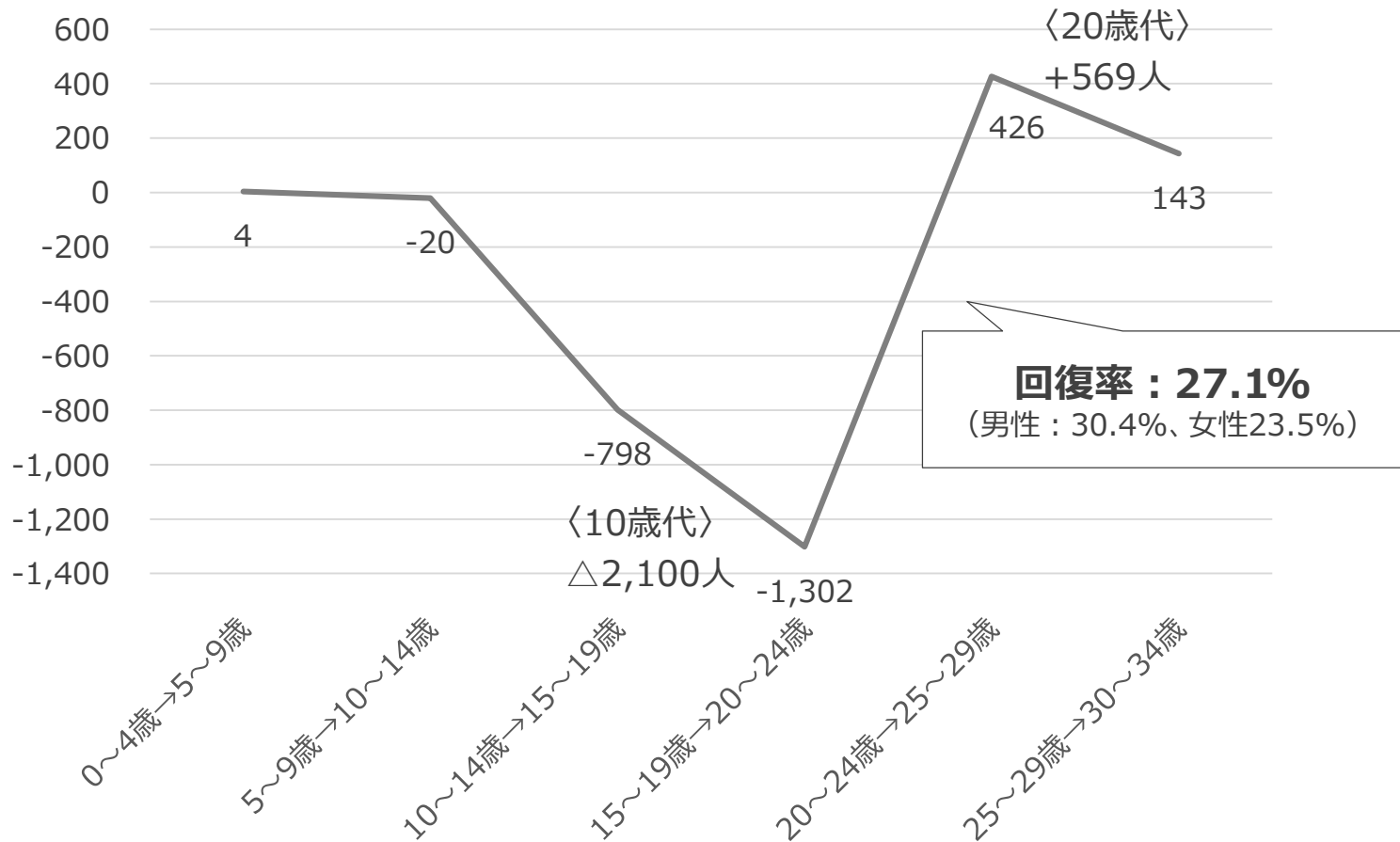
本市の児童生徒数の推移



本市には高等教育機関が存在しないため、

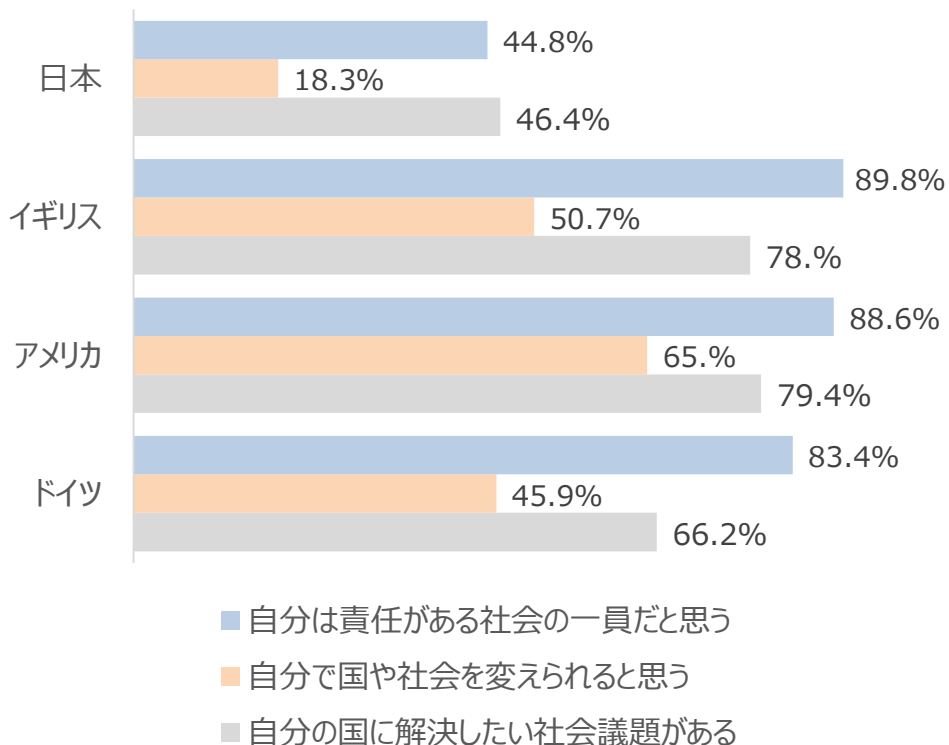
高校卒業後には9割が転出し、回復率は3割に満たない。

若者回復率（2010年→2015年、20歳代転入超過数の10歳代転出超過数に対する割合）

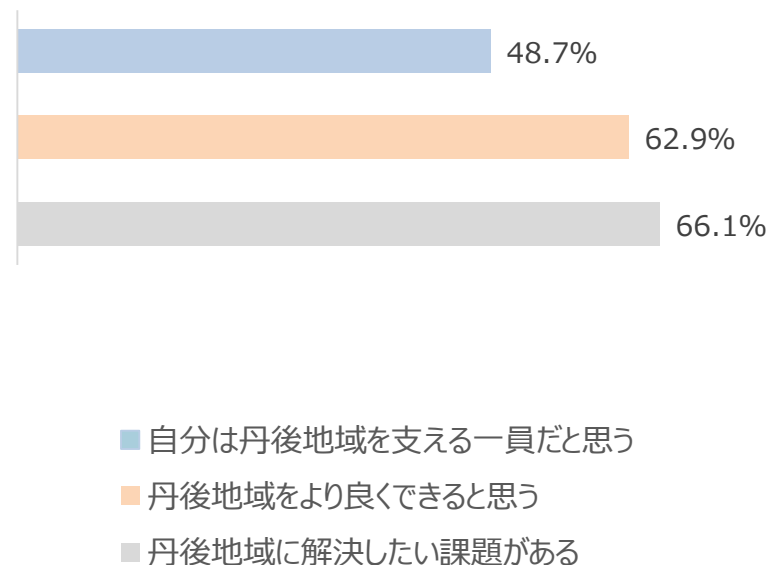


日本の若者の国や社会に対する意識は、国際的にみて決して高くはない。

国や社会に対する意識調査



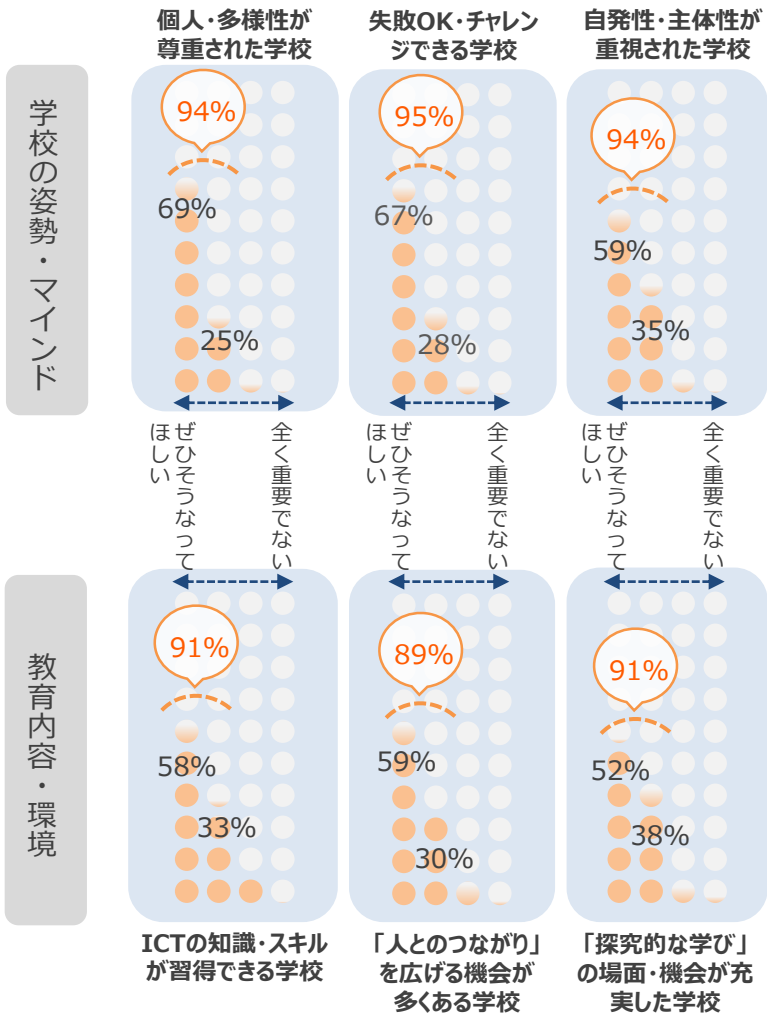
高校生意識調査（丹後地域）



子どもたち自身に学校や学びに対して様々な想いや声がある。

対象：市内中学校 第3学年生徒、回答者数：395人

問 次に挙げるような学校を、どのくらい「いいな。そうなってほしいな。」と思いますか。



対象：府立峰山高等学校生徒会、回答者数：11人

問 京丹後市長として、子どもたちが主役の学校をつくるなら、どのような学校をつくりたいですか。

対話の中で共通して発言された言葉

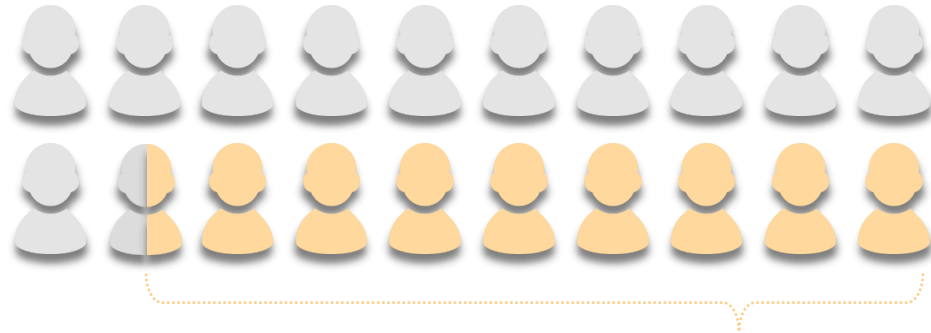


- 子どもたちの声から見える学校の姿（例）
- 異なる意見も出し合える、話し合うことができる学校
 - 習熟度別の学習や海外とのオンラインでの交流など、ICTを活用できる学校
 - 自らが選択し体験できる自由度の高い探究的な学びと、学びを支える環境が整備された学校
 - 他学年や地域との交流により、様々な経験を積み視野を広げることができる学校

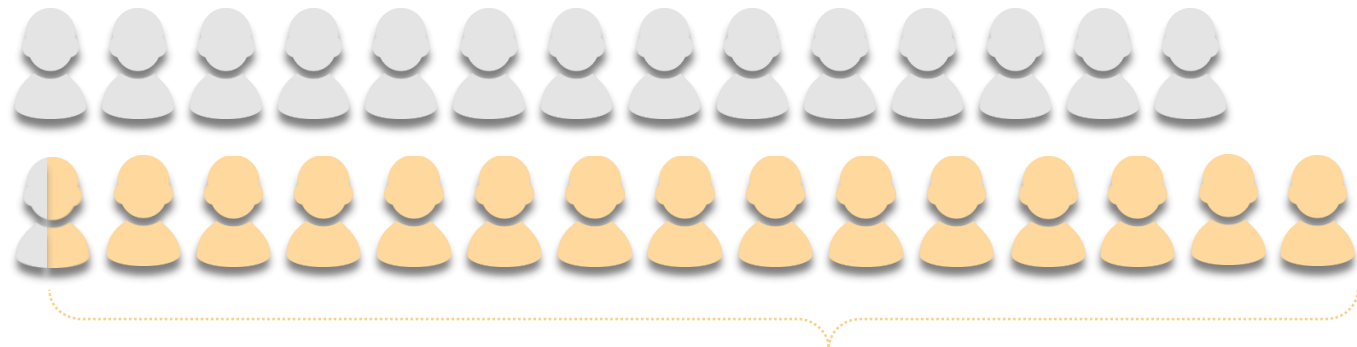
様々な支援や配慮が必要な子どもは全国的にも増加傾向にあり、本市においても、子どもの多様性に応えていく必要がある。

本市の1学級平均人数あたりの要支援・要配慮者※数（イメージ）

小学校



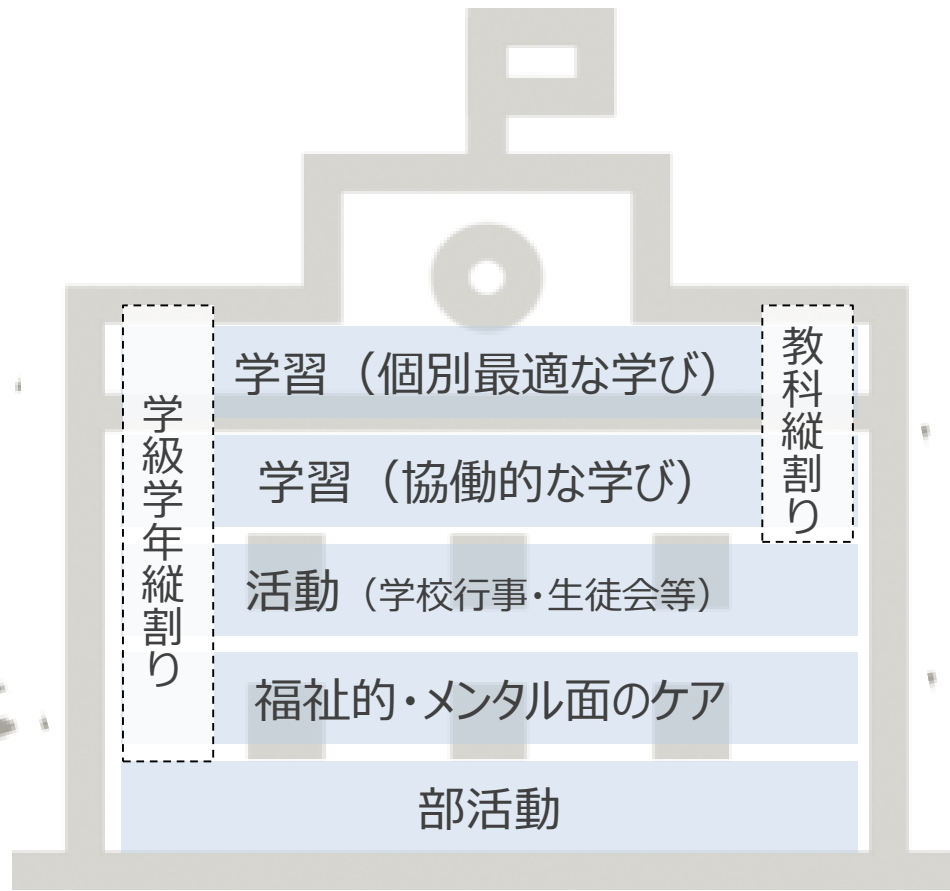
中学校



※不登校、ヤングケアラー、特別な教育的支援を要する児童生徒等。例示をしている特性が複合しているケースも多く、それぞれの状況にはグラデーションがあり、様々であるとともに、この他にも、多様な背景や困難を抱えている子どもが存在。上図（イメージ）の数値については、実数ではなく、延べ人数である点に留意。

ひとつの教室の中にも様々な多様性が存在している。

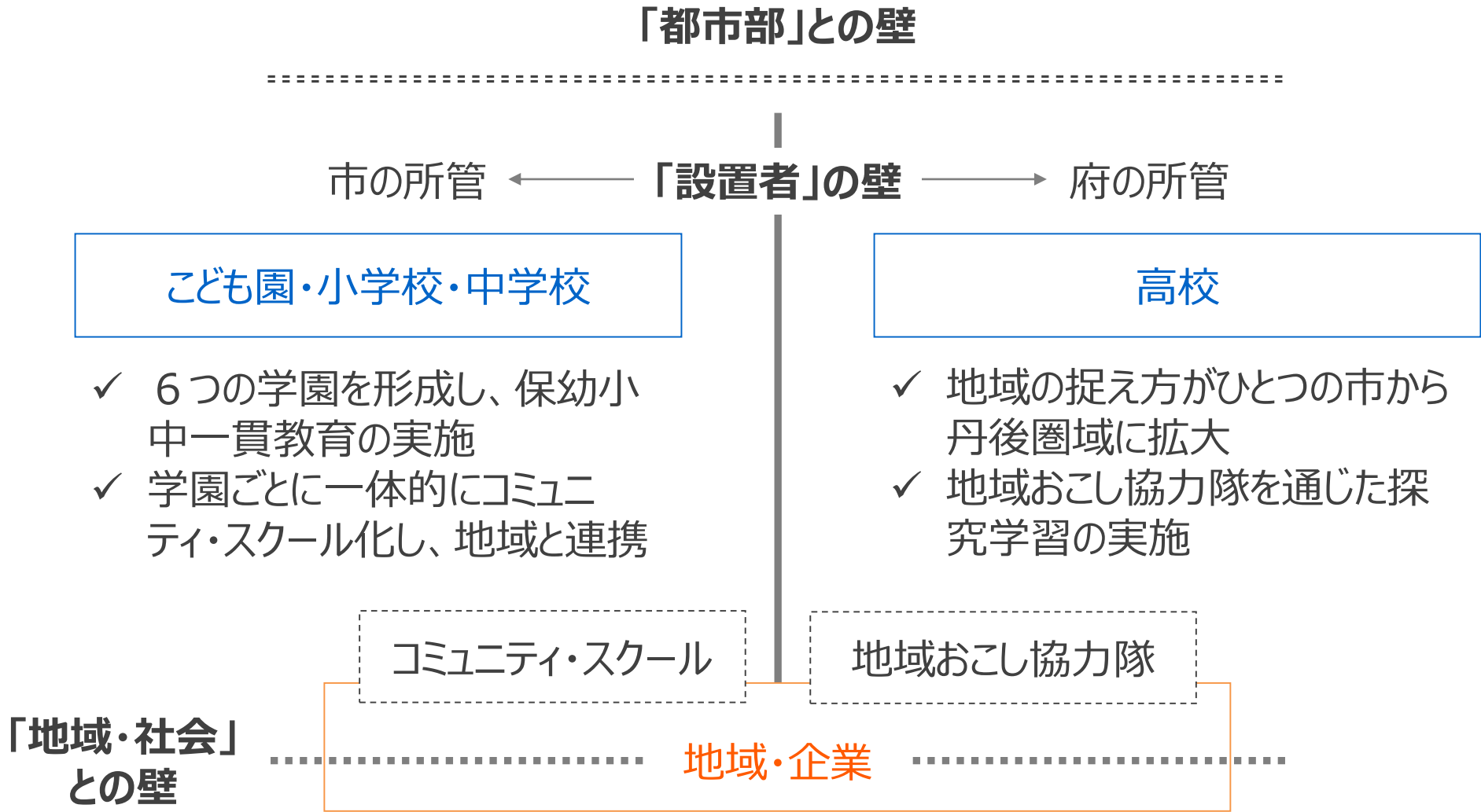
社会の要請に縦割り構造の学校のみで対応していくことは限界に近い。



- ◎ 学級という集団の中で質の高い一斉授業が可能
- ◎ 学校の責任の下、全人的教育に加え福祉的機能
- △ ルールを重視した過度の同調性や画一性の存在
- △ 子どもたち一人ひとりの認知の特性や関心への対応が困難

縦割りの構造は学校の中だけにとどまらない。

学校段階間や地域・社会と学校間にも境界線が存在する。



社会そのものや学校への要請が大きく変化しています。

危機感とビジョンを全員が共有し、対応していかなければなりません。

これまで培ってきた本市の教育システムの良さを残しつつも、

柔軟に社会の変化や子どものも多様性、子ども自身の声に応えられるよう、

地域とともに教育・人材システムを一体的に構築していきます。

1. 問題意識

2. 教育・人材育成の方向性

3. 具体的な取組

4. ロードマップ°

5. 参考資料

社会や地域には変わらないものと変わるものがある。

その両者の要素を織り込んだ教育と人材育成を目指す。

目指す人材像

世界を舞台に活躍することができるとともに、地域に還ったり、域外から地域にかかわったりすることを通じて、未来を創っていく人材

【経糸】

- 地域の良さを理解し、地域に戻ってくることができる人材
- 地域の外にいても、持続的に地域にかかわることができる人材

【緯糸】

- 丹後人や日本人として世界で渡りあうことができる人材
- 地域の良さを域外に発信することができる人材

経糸の考え方とは？

【不易的なもの】社会や教育現場の昨今の変化の中にあっても大きく変わらない地域固有の価値を指す。

緯糸の考え方とは？

【変遷するもの】グローバル化といった社会の大きな趨勢と、それに対応する教育・人材育成の新たな施策を指す。



特に、学校教育では丹後学をはじめとした地域に根差した教育を行ってきた。

その成果を基盤に、ICT利活用をはじめとした新たな取組を織り込む。

目指す教育像

テクノロジーの活用により、Society5.0に対応しつつ、本市固有の伝統・文化・暮らし等の地域資源を通じて更なる付加価値を共創していく教育

【経糸】

- 地域固有の伝統・文化・暮らしや特筆すべき技術等のこれまで地域で培われてきた地域資源を活用した教育

【緯糸】

- GIGAスクール構想を基盤としつつ、STEAM教育や英語教育、アントレプレナーシップ教育等のSociety5.0に対応した教育

経糸の考え方とは？

【不易的なもの】社会や教育現場の昨今の変化の中にあっても大きく変わらない地域固有の価値を指す。

緯糸の考え方とは？

【変遷するもの】グローバル化といった社会の大きな趨勢と、それに対応する教育・人材育成の新たな施策を指す。



目指す人材像に求められる資質・能力を、

子ども一人ひとりの状況にあわせて伸ばしていくことが必要である。

目指す人材像に求められる資質能力

社会を生き抜く力

相互理解
共感性

コミュニケーション
協働性

創造性
柔軟性

英語運用能力

丹後学・Kyotango Sea Labo

- 郷土への愛着と誇り
- 自らの生き方・あり方の思考
- 人間中心の発想法（デザイン思考）
- 自らの創造性に対する自信向上 etc.

- キャリアに対する意識変革
 - 社会変化に対する受容力 etc.
- 【アントレプレナーシップ教育】**

- 諸領域を横断・統合しながら問題を発見・解決していく力
 - 科学的・客観的な根拠に基づいて論理的に考え、表現する力 etc.
- 【STEAM教育】**

- 目的意識をもった行動力
 - 情報を適切に収集・分析活用する力 etc.
- 【探究的な学び】**

言語能力

母国語 & 外国語（英語）
語彙力・理解力・表現力・多文化理解 etc.

非認知能力

自己肯定感・積極性・粘り強さ・向上心・挑戦心・リーダーシップ etc.

情報活用能力

プログラミング的思考 etc.

船体の行先の決定

【フォアマスト】
船体の前進力の創出

【メインマスト】
船体の安定性の確保

【ミズンマスト】
船体の舵取り等

船体の基盤

従来の一斉・詰め込み型教育からの脱却は論を俟ちません。

**学びのタクト（イニシアティブ）を子どもへ手わたしていく教育を
学校や地域とともに創っていきます。**

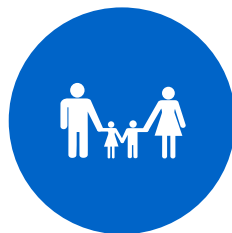
1. 問題意識
2. 教育・人材育成の方向性
3. 具体的な取組
4. ロードマップ
5. 参考資料

各プロジェクトに取り組むに当たり、子どもたちにかかわるすべての関係者が これらの視点を大切にする。



子ども目線で

教育は子どもたちのためにあるという大前提のもとで、常に子ども目線に立つ視点



誰ひとり取り残されない

子どもたち一人ひとりの多様な幸せ（well-being）を実現する視点



ボーダレスに

子どもたちにかかわるすべての人たちが境界線を取り払い、協働して取り組む視点



既存のルールに囚われずに

既存の制度や前例踏襲に囚われることなく、子どものために常に最善を目指す視点



時に機動的に

トライ&エラーも前提に、完全性を求めることなく、機動的に前に進んでいく視点

プロジェクト1
学びの変革

学びのまんなかにも子どもをすえたカルチャーを紡ぎ、これからの時代を生きていく子どもに必要な学びを届けます。

学力観・学習観・
指導観の転換

丹後学×STEAM
カリキュラム

特例制度

プロジェクト2
「子ども主体」
学び舎再設計

子どもが主体的に学びに向かうことのできる空間・環境を再設計します。

空間デザイン

GIGAスクール

働き方改革

プロジェクト3
学びのボーダレス

子どもの一貫した学びのために、あらゆる制約・壁を取り払い、連携・協働していきます。

中高連携

制度改正

プロジェクト4
地域まるごと

子どもの主体的な学びを支えるため、学校・地域・企業の全てが主体的にかかわるプラットフォームを構築します。

学校×地域×企業
プラットフォーム

就学前教育段階からの学びのステージ・場面を通じて、あらゆるリソースを駆使し、**学力観・学習観・指導観**（カルチャー）の転換を図る。

日々の教科指導の基盤となる考え方

イノベーション人材
(STEAM人材) の
マインドセット



型にハマらず発想する
THINK OUT OF BOX



ひとまずやってみる
GIVE IT A TRY



つまづくことで飛躍する
FAIL FORWARD

課題解決型・
探究型学習の
プロセス



コラボレーション
Collaboration



子どもの主体性
Learner's Agency



先生はファシリテーター
Teachers as Facilitators

STEAM教育とは？

Science、Technology、Engineering、Arts (Liberal Arts)、Mathematicsの頭文字をとり、理数系領域の学びに人間を中心に発想する視点を融合することで、これからの社会が育成すべき人材像を共有するための概念。

※出所：第2回検討会 ヤング委員意見発表

丹後学をベースとしたSTEAM教育のカリキュラムを構築し、
「一人ひとりの主体性」が生まれる（子どもが自ら動き出す）教育へ変革する。

教育団体

- STEAM教育やデザイン思考に係るプログラムの作成
- STEAM教育カリキュラム作成
- 上記プログラム運営のためのコーチング

京丹後市 教育委員会

- Kyotango Sea Laboに係る企画・立案
- 丹後学の改訂
- STEAM教育に係る教員研修等の実施

海外大学等

- 学術的な観点からSTEAM教育カリキュラム作成に係る助言
- EBPM（evidenced based policy making：証拠に基づく政策立案）の促進



**STEAM教育の専門家集団・海外大学と連携することにより、
世界最先端の知見を生かし、地域に根差したカリキュラムを作成**

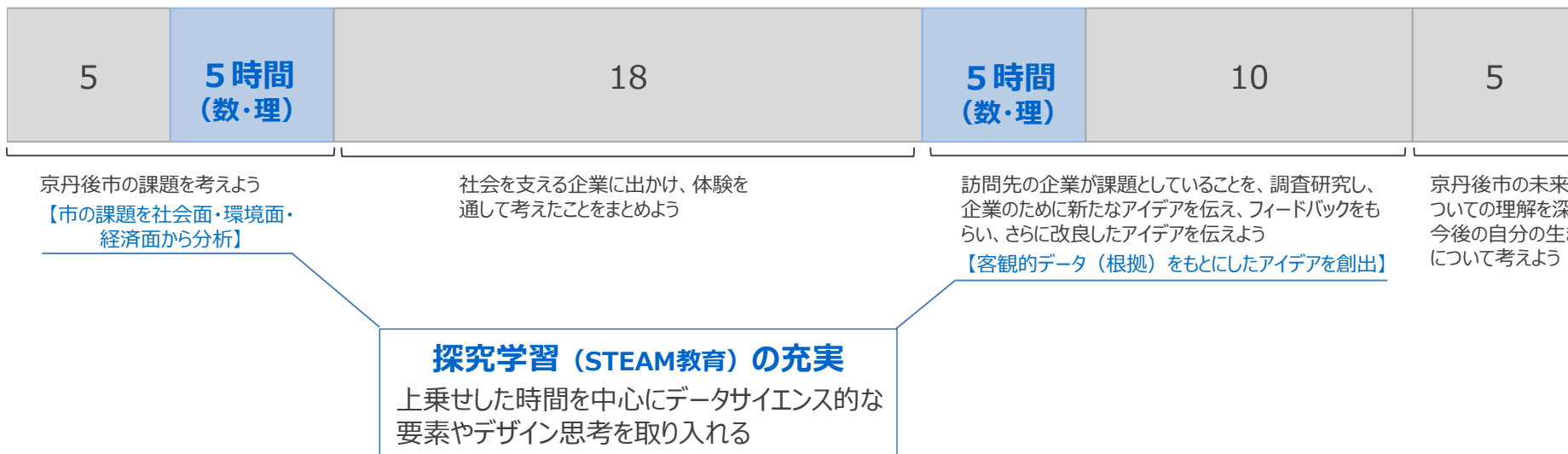
Kyotango Sea Laboプログラムとは？

トロント大学やスタンフォード大学、STEAM教育により次世代のイノベーション人材を育成する一般社団法人スカイラボと連携し、地元企業やバイリンガル大学生の参画も得ながら丹後学をベースとしたSTEAM教育のカリキュラムを作成するためのプログラム（令和4年～6年の予定）。

特例校制度等も活用するなど様々な手段を尽くして、子どもが知りたいことや考えたいことにとことん向き合える時間を確保する。

総合的な学習の時間の重点化（中学2年イメージ例） 学習テーマ「京丹後市を持続可能なまちにするために」

子どもの地域への理解を多面的・本質的なものへの転換に向けて、そのプロセスを探究的な学びへとより重点化していくために授業時数特例校制度を活用し、例えば、数学・理科から各5時間（計10時間）を総合的な学習の時間の教育課程に上乗せ



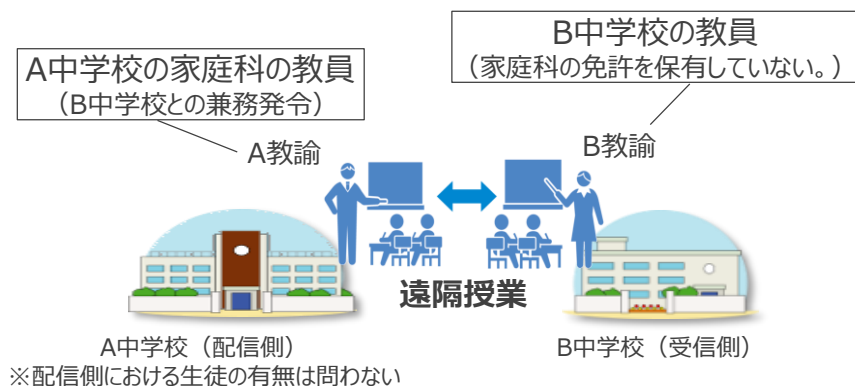
特例制度とは？

各教科等の授業時数について、総枠としての授業時数は維持した上で、1割を上限として教科間で授業時数を変更し、探究的な学習活動等の充実に資する教育課程の編成を行う授業時数特例校制度のことを指す。この他にも、教育課程特例校制度や遠隔教育特例校制度といった特例制度がある。

デジタルを活用することで様々なハンディキャップも乗り越え、より充実した学びを子どもに届ける。

パターン①：家庭科のケース

家庭科における実習を伴わない単元においては、遠隔教育特例校制度を利用し、授業することが可能



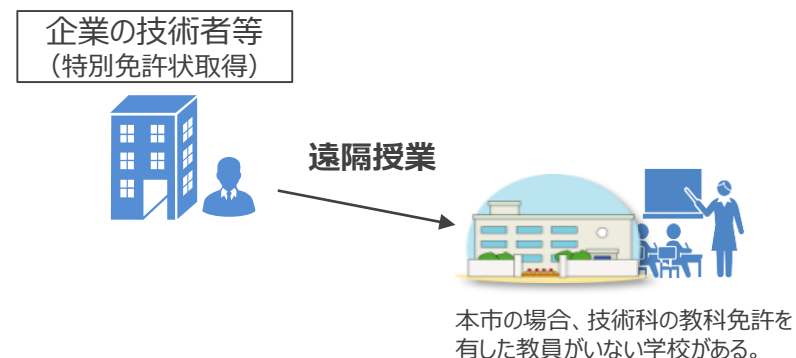
本市の場合、教職員の定数の関係により、1週間の時数が少ない教科については、全ての学校に教科免許を有した教員を配置することができず、家庭科の教員がいない学校がある。

遠隔教育特例校制度とは？

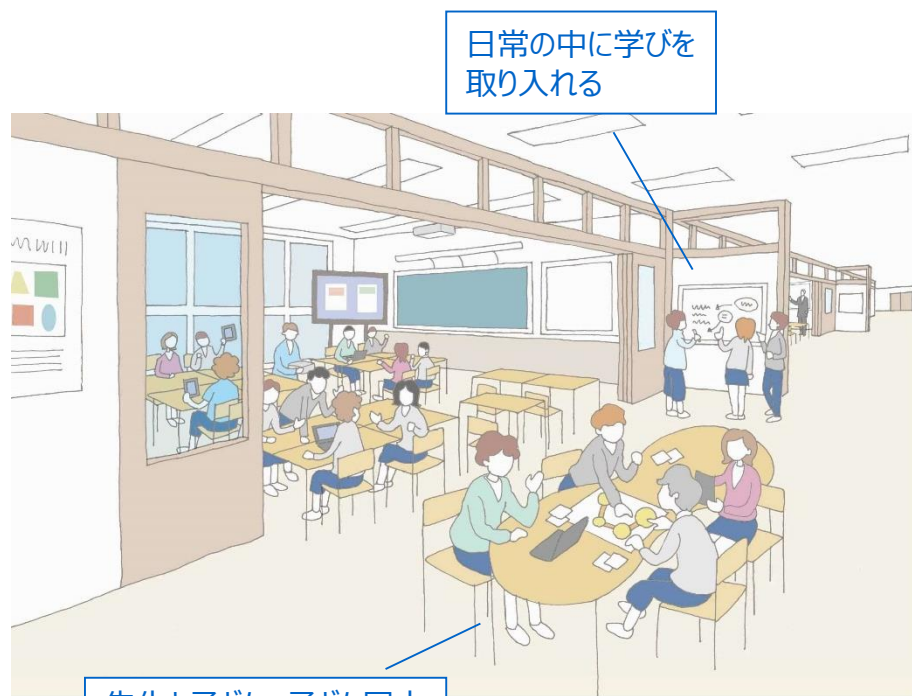
授業を、多様なメディアを高度に利用して、当該授業を行う教室等以外の場所で履修させることを指す（受信側の教員が当該教科の免許状を有していない状況でも履修が可能）。本制度の弾力化について文部科学省において検討されている。

パターン②：プログラミング教育（専門分野の授業）

技術科における発展的な学習を行う場合、遠隔教育特例校制度を利用し、より専門的な授業をすることが可能（特に、プログラミング等高度な学びの環境を実現）



学校を、どんなときでもアイデアや学びの力をふるえる空間にする。

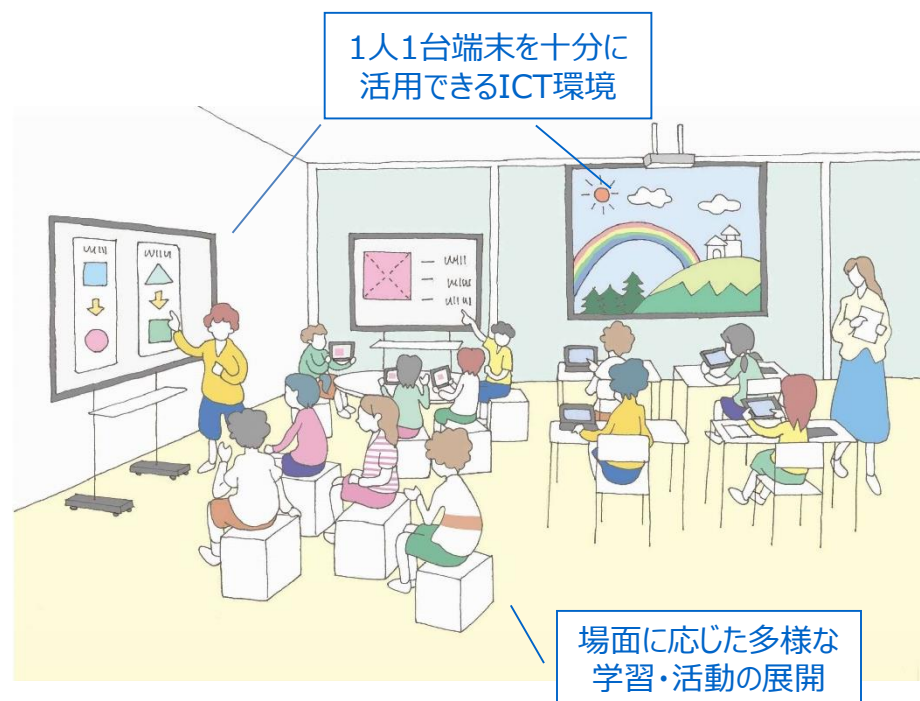


日常の中に学びを取り入れる

先生と子ども、子ども同士の対話を生み出す

- 授業時間だけでなく、普段の日常の中に学びを取り入れたり、先生と子どもの対話を生み出したりしていくことのできる仕掛けと刺激に満ちた空間づくりを実施
- 教室だけでなく、廊下も含めた学校全体のトータルのデザインを見直すことにより、ソフト・ハード一体となった学び舎を実現
- 発達支持的な生徒指導を基本として、全ての子どもたちにとって安全・安心な魅力的な学級・学校づくりを実現（子どもたちが安心して過ごせる物的な居場所と精神的な居場所の確保）

クラウド基盤を通じた学習環境を整備し、ICTを最大限活用した子ども主体の学びに転換する。



- GIGAスクール構想による1人1台端末を学びの武器に変えるため、モデル校を指定（文部科学省リーディングDXスクール事業）
- クラスの学習者全員が同時にアクセス可能なクラウド基盤を通じて情報の収集から発信を行うなど、学びの変革等に最適なICT環境の再整備に向けた検討を実施
- 支援を要する子どもや特異な才能をもつ子どもを含め、全ての子どもたちの社会的自立を実現するためのツールとしての活用

GIGAスクール構想とは？

1人1台端末と、高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備することで、特別な支援を必要とする子供を含め、多様な子供たちを誰一人取り残すことなく、公正に個別最適化され、資質・能力が一層確実に育成できる教育ICT環境を実現するもの。 ※出所：文部科学省

学校の働き方改革に取り組み、 先生が子どもの学びや成長に主体的に向き合うことのできる時間を取り戻す。

プロジェクトイメージ

様々な取組を進めているものの、行き詰まりを感じている多忙な教職員に対して専門業者の伴走支援により働き方改革を着実に実施

- ✓ 組織運営や意識改革等に係る改善策
- ✓ 効果を高めるための創意工夫・成果測定
- ✓ プロセスや具体的な方策の取りまとめ



取組例

生徒も一緒になってワークショップに参加し、同じ目線に立って働き方改革の方策を提言

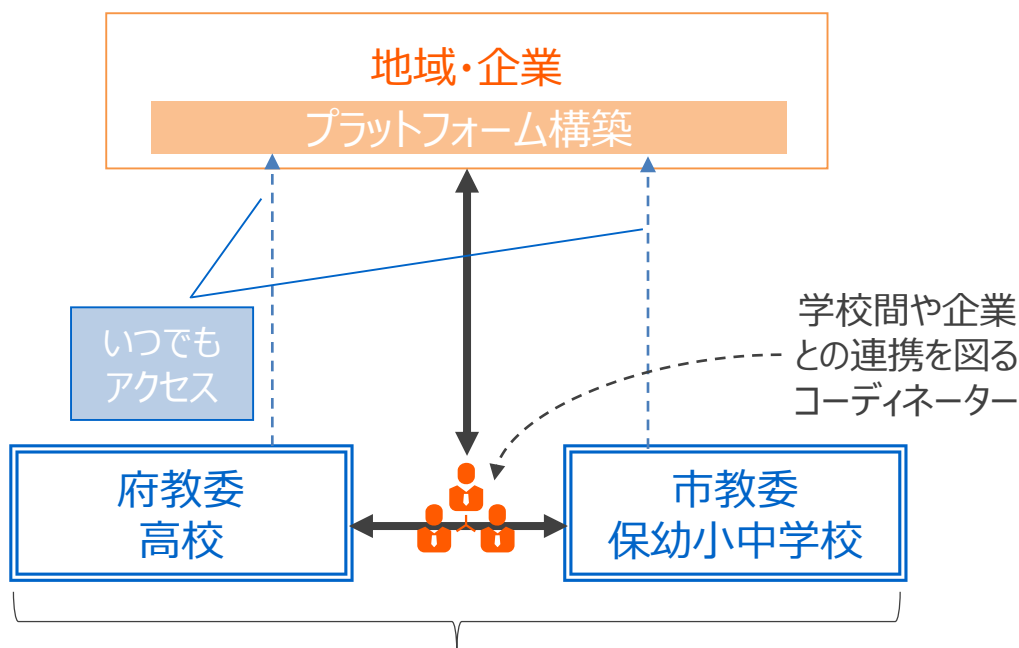
- 必ずしも先生がやらなくてもよい業務の抽出
- 生徒の自主性に委ねることにより良くなる業務の抽出

- 子どもがより自立的・主体的に学びあう環境の構築に向けて、校務や授業づくり等を見直すなど、学校の働き方改革の加速化を図るモデル校を指定（文部科学省「学校における働き方改革の推進に関する調査研究」事業等）
- 業務の削減のみならず、デジタル技術を積極的に導入・活用することにより効率化も促進

PBL型働き方改革とは？

対話を通じて先生のマインド（見えない部分）にも焦点を当て、自らの意志で変わろうとする内発的動機（先生のワクワク）を生み出し、大切にしながら行う業務改善のこと。 ※出所：合同会社先生の幸せ研究所

府と市の壁を越えて、中高が連携した取組を促進し、丹後地域や本市の子ども・人材の育成を一貫したものにします。



- 府が進めている「魅力ある府立高校づくり」に本市も積極的にかかわっていくことにより、保幼小中高における一貫した教育を実施
- 特に、丹後学をベースとした課題解決型・探究型学習のカリキュラムを連続性・一貫性のあるものにするなど検討を実施
- 小中学校と高校の児童生徒が共に学び、相互に意欲を高めあうことのできる交流学习等を実施

- ✓ 目指す人材像の共有
- ✓ 地域資源の共有・活用
- ✓ 一貫的なカリキュラム構築の検討

中高連携の促進に向けて、関係者で更なる制度的検討を行う。

パターン例①：事務の一部委託（イメージ）

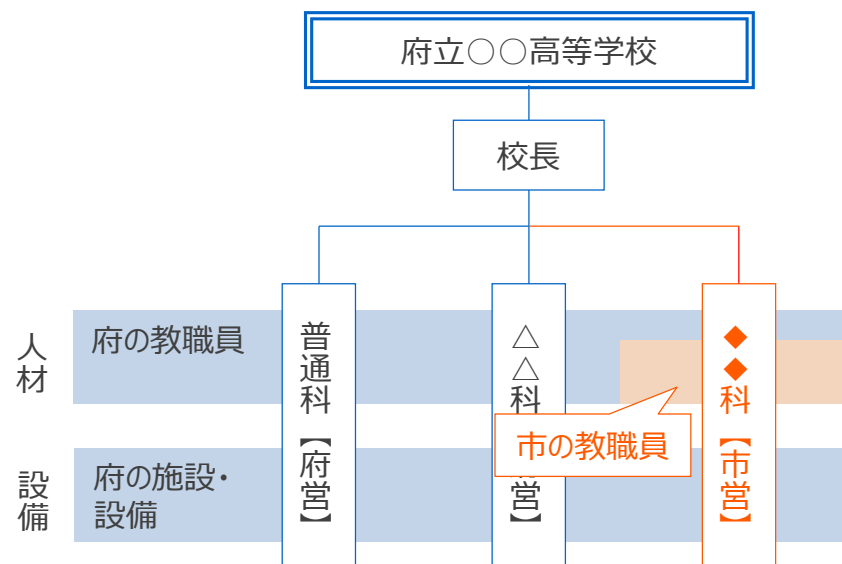
- 府立高校の事務の一部を市に委託することで、府と連携しながらより地域に密着した教育を実施



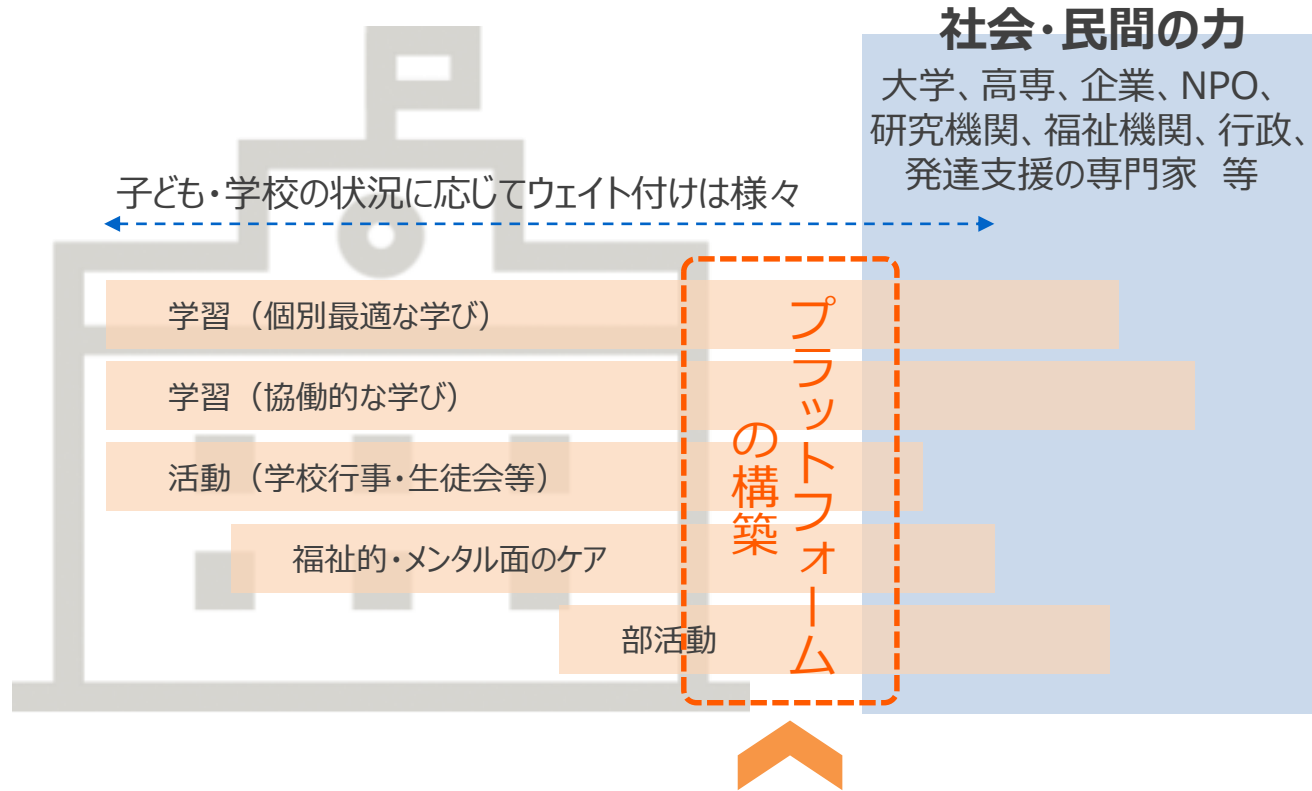
より生徒・保護者・学校・地域に近く、現場の声を聴きながら柔軟かつ機動的に取り組みやすい市の知見・資源を生かした教育活動の実施

パターン例②：市営学科（イメージ）

- 府立高校の中に市が運営する学科を設置することで、府と連携しながら制度的にも、より地域に密着した中高連携の教育を実施



自前主義をやめて、学校・地域・企業がよりスムーズにつながり、多様かつ実践的な学びや関係性を学校や子どもに提供する。



- ・ 学校間（中高）や学校と地域・企業をつなぐコーディネーターの創設
- ・ 学校－企業が双方向にアクセスできる企業の人材バンクの構築

「子どもたちに自ら考える力や主体性を身につけてほしい。」
その思いが同じであるならば、学校だけに任せるのではなく、
関係者全てが主体性をもって取り組んでいかなければなりません。
それが子どもたちの学びの変革につながっていきます。

1. 問題意識
2. 教育・人材育成の方向性
3. 具体的な取組
4. ロードマップ
5. 参考資料

2023

2024

2025

2026

学びの変革
学びの転換

教員研修等の実施（指導観等の転換）
STEAM教育の基礎となる情報教育等の充実

他のプロジェクトの基盤として絶えず見直し

学びの変革
丹後学×STEAM

Kyotango Sea Laboを通じたカリキュラム作成
一部試行実施、教員研修

丹後学として教育課程の中で実施
各教科での探究的な学びの実施

学びの変革
特例制度

遠隔特例校申請
授業時数特例校申請
遠隔授業実施（一部）

総合的な学習の時間の重点化（一部）
成果に応じて他校にも適宜展開

学び舎再設計
空間デザイン

資金調達に係る
調査研究
調査研究結果に基づく資金調達の実施※
学びの空間の再設計を順次実施

学び舎再設計
ICT環境

専門家伴走支援・実践
（小中1校ずつ）
他校への横展開
ICT環境の見直し

学びのボーダレス
中高連携

構想の具体化
教員・カリキュラム連携等
の検討・部分的実施

STEAMカリキュラムの連携について検討・実施
先行事例を踏まえて他校にも展開

学びのボーダレス
制度改正

※関係者と今後検討

地域まるごと
地域・企業連携

構想の具体化
（プラットフォーム構築）
人材バンク構築
コーディネーター設置

STEAMカリキュラム実施の支援

教育大綱/振興計画見直し 新・教育大綱/振興計画の実施

子どもたちの時間はこうしている間も刻一刻と過ぎていきます。

そして、その時間は二度と戻ってくることはありません。

だからこそ、今、始めなければなりません。

1. 問題意識
2. 教育・人材育成の方向性
3. 具体的な取組
4. ロードマップ°
5. 参考資料

(参考1) 委員から京丹後市の関係者へのメッセージ・期待

京丹後市には、大きな可能性があり、その可能性に向けて動き始めています。

多様な主体がそれぞれの立場で主体的・前向きに取り組んでいただくとともに、単に固定された役割に留まることなく、ボードレスに皆が手を携えて、「子ども＝未来」の挑戦に向けて一つの生態系（エコシステム）となることを期待します。

子どもたちに向けて

学ぶことは楽しいということ。

たくさん学んで、遊んで、考えて、一歩ずつ進んでいこう。
新しいことを学ぶたびに、あなたはもっと賢く、強く、優しくなれるよ。

これからの未来を生きるみなさんが、何か一つでも夢中になれることを見つけ、成長していくことができるように教育方針を考えました。

学校の勉強、これからの社会においても、「なぜ？」が学びのスタートです。
変化を恐れず、変化を楽しみ、変化を作り出す、
そんな、時代を切り拓く力を身につけてください。
みなさんの可能性は無限大です。

「未来は君たちの手の中」

教育委員会・学校現場の先生方に向けて

子どもたちが学びへ向かうための後押し（コーチ）、
学んだことを子どもたちが活用することにつなげる（ファシリテーター）、
そして、子どもたちを舞台に送り出す（プロデューサー）。

どれだけ時代が変化しようとも、AIが発達しようとも、
「先生」の代わりになるものはありません。

子どもを子ども扱いせず、
先生は情熱と専門知識、
教育委員会は全面的なバックアップ、
それらが両輪となっていくことが未来を形作る重要な鍵です。

教育の「不易」と「流行」を捉えながら、
ここに京丹後市の新たな挑戦が始まることに期待しています。

保護者の方々に向けて

社会や価値観、仕事が変わっていく中であっても、
みなさんのサポートが子どもたちの未来を築くことに変わりはありません。

子どもたちの成長は、人とのつながり、
そして、家庭と学校の連携によって加速します。

教育に正解はありません。

だからこそ、未来へ向かってたくましく成長する姿を楽しみに、
子どもたちの力を一緒に信じて、
京丹後の教育を共に創っていきましょう。

子どもたちが夢に向かって自信をもって進めるよう、
京丹後市の新たな教育の転換と展開にご期待ください。

地域・企業の方々に向けて

京丹後市には世界に誇れる伝統的なものづくり企業があり、
それは、子どもたちの誇りでもあります。

多様な経験を有する大人や地域・企業とのつながりの中で、
子どもたちは学び、自らの生き方を考え、
社会の一員の自覚が芽生えるのではないのでしょうか。

京丹後市の未来を築くのは、地域で育つ子どもたちであり、
その礎となるのが地域・企業です。

学校や行政のみに任せるのではなく、
地域の一員である子どもたちも含め、
多様な関係者のパートナーシップにより、
時代を拓く先進的な地域となることを期待しています。

(参考2) 子どもたちへのアンケート結果 (一部抜粋)

個人や 多様性の 尊重

- 全員が主役で誰とでも仲が良い
- 「好き」を全力で追い求めることができる
- 誰かの努力が褒め合える
- 誰も置き去りにしないで全力で進み合える
- ジェンダーに関する意識がある

安心感・ 楽しさ・ 自己解放

- 来るのが楽しみ
- 誰も行きやすい
- 明るい
- みんなが学校に行くのが楽しいと思える

他者との 協働・交流

- ディスカッションで他の様々な視点を広げていく
- 困りごとなどをしっかり解決し合える
- 今ある授業だけでなく、他学年と共同すると取組
- 他の学級や学年と議論できる場がほしい
- もっと他の学校と交流したい

ルール・ 規範意識

- 古い考えの校則がなくなり、現代にあった校則の中で生活できる
- 携帯電話などの持ち込みがよい
- 常識の範囲内で自由に過ごせる

学習内容・ 方法

- 海外のように教科が選べる
- 進路などに向けて、取り組める環境
- 社会で使えるスキルを身に付けられる
- スポーツに積極的に取り組める
- 自主学習の時間がある

施設・ 設備

- 先進的なテクノロジーが体験できる
- トイレが綺麗
- 部活動の道具や活動場所を新しくしてほしい
- 自習室がある
- 学校の中に自動販売機、売店

その他

- 部活をつくることができる
- イノベーション
- 教科「道徳」授業方法を変える
- 少人数の学校ではなく、ある程度大きな学校
- 中高合同の活動
- 外部人材の活用

(参考3) これまでの検討経過・メンバー

【準備会】

第1回 令和5年2月9日（木）

- ・京丹後市の教育・産業の現状等について

第2回 令和5年3月30日（木）

- ・本市が目指す教育・人材育成像の方向性、検討事項等について

【検討会】

第1回 令和5年4月25日（火）

- ・準備会の議論等を踏まえた論点整理
- ・子どもたちからの意見聴取の在り方について

第2回 令和5年6月5日（月）

- ・教育内容・制度の在り方について

第3回 令和5年7月10日（月）

- ・教育制度の在り方について
- ・中間まとめにむけた基本的な考え方について

第4回 令和5年8月3日（木）

- ・中間まとめ（案）について

第5回 令和5年10月17日（火）

- ・子どもたちへのアンケート結果について
- ・財源確保及び行政体制の在り方について

第6回 令和6年1月16日（火）

- ・最終まとめ（案）について

委員

浅井 智美	京丹後市商工会青年部研修委員長、Mallows代表（令和5年4月～）
井上 知英	前京丹後市PTA家庭教育副委員長
今度 義則	京丹後市中学校校長会会長、網野中学校長（令和5年4月～）
岩本 悠	一般財団法人地域・教育魅力化プラットフォーム代表理事、島根県教育魅力化特命官
上田 隆嗣	京丹後市中学校校長会会長、峰山中学校長（～令和5年3月）
岡田 泰行	京都府立峰山高等学校長（令和5年4月～）
荻 弦太	丹後機械工業協同組合青年部副部長、有限会社丹後プラスチック専務取締役
古賀 稔邦	情報経営イノベーション専門職大学副学長
高橋 一也	神田外語大学客員講師
田茂井 勇人	丹後織物工業組合理事長、田勇機業株式会社代表取締役社長
笠沙 知章	京都教育大学副学長
長井 悠	タクトピア株式会社代表取締役社長
中川 哲	株式会社EdLog代表取締役社長、文部科学省初等中等教育局視学委員
中道 浩	京都府立峰山高等学校長（～令和5年3月）
平野 佐世子	京丹後市商工会青年部長、だいまるしょうゆ代表（～令和5年3月）
牧野 光朗	前長野県飯田市長
ヤング 吉原 麻里子	一般社団法人スカイラボ共同代表、スタンフォード大学国際文化教育プログラム講師

ゲストスピーカー

木島 里江	トロント大学マク国際問題研究所准教授、一般社団法人スカイラボ共同代表
櫛田 啓	一般社団法人京丹後青年会議所元理事長、京都府丹後教育局 丹後「子育て」サポート協議会委員
白川 由梨	文部科学省初等中等教育局参事官（高等学校担当）付参事官補佐

オブザーバー

大西 徹	京都府丹後教育局 学校教育担当指導主事（～令和5年3月）
塩川 達大	金沢大学理事（総務・財務・施設担当）、副学長、事務局長
田中 努	京都府丹後教育局 学校教育担当指導主事（令和5年4月～）