

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 中間まとめ（案）



令和5年8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
5. 今後の検討事項

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. 今後の検討事項

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

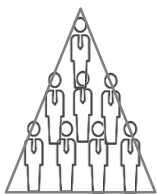
工業化社会

大量生産
大量消費

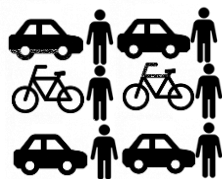
自前主義

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

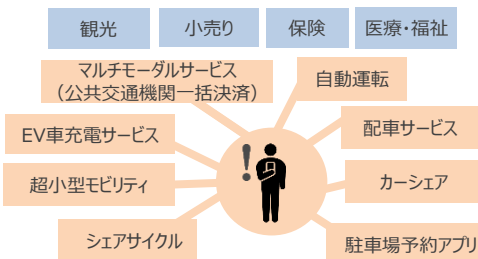
DX時代/Society5.0

新たな価値創造

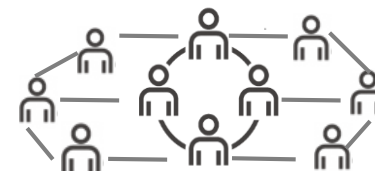
分野・業界を
超えた連携

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

抽
象

- 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

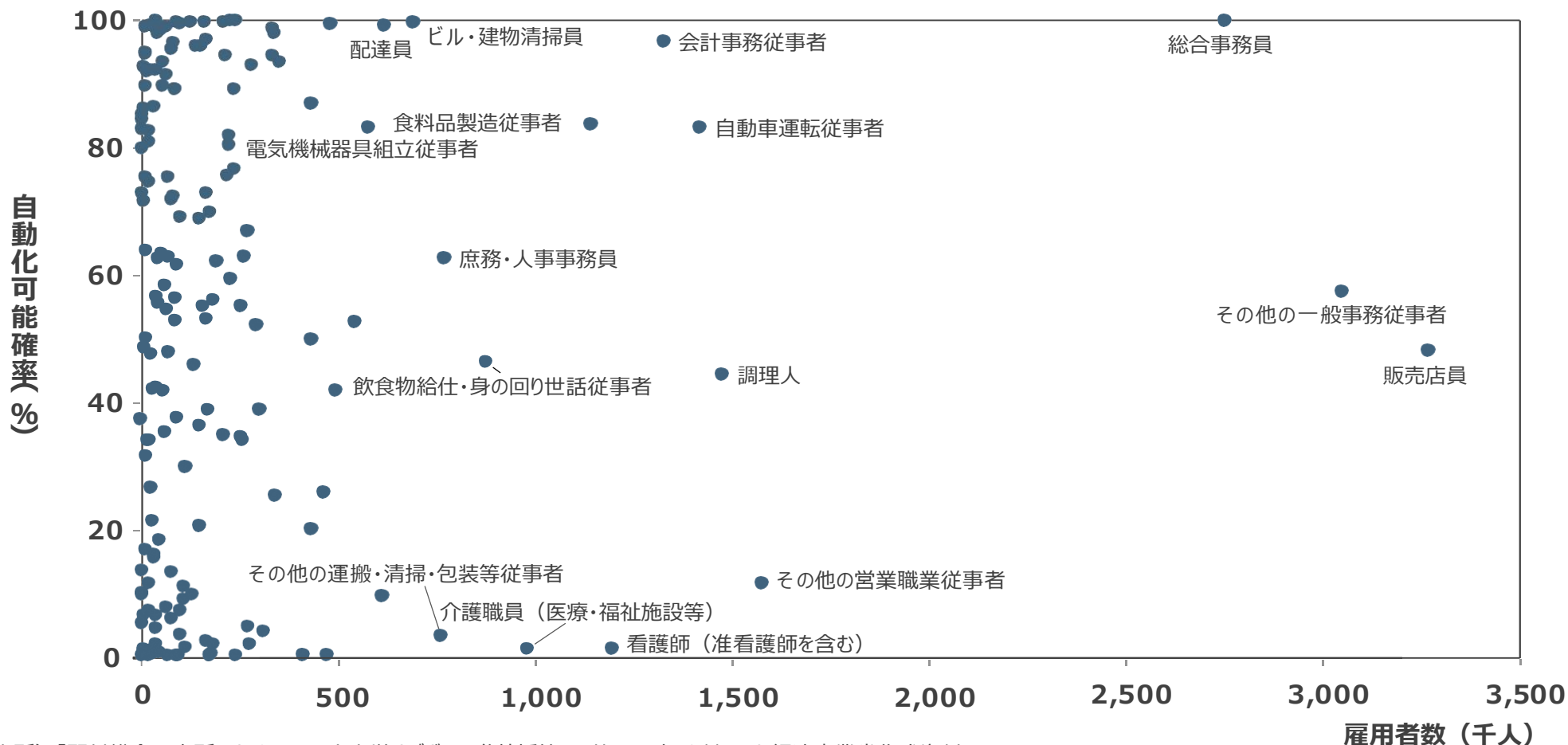
よ
そ
者
と

- 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

(出所) 西山圭太著『DXの思考法』（文藝春秋、2021年）、西山圭太東京大学客員教授の協力のもと内閣府が作成した資料（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。

「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。

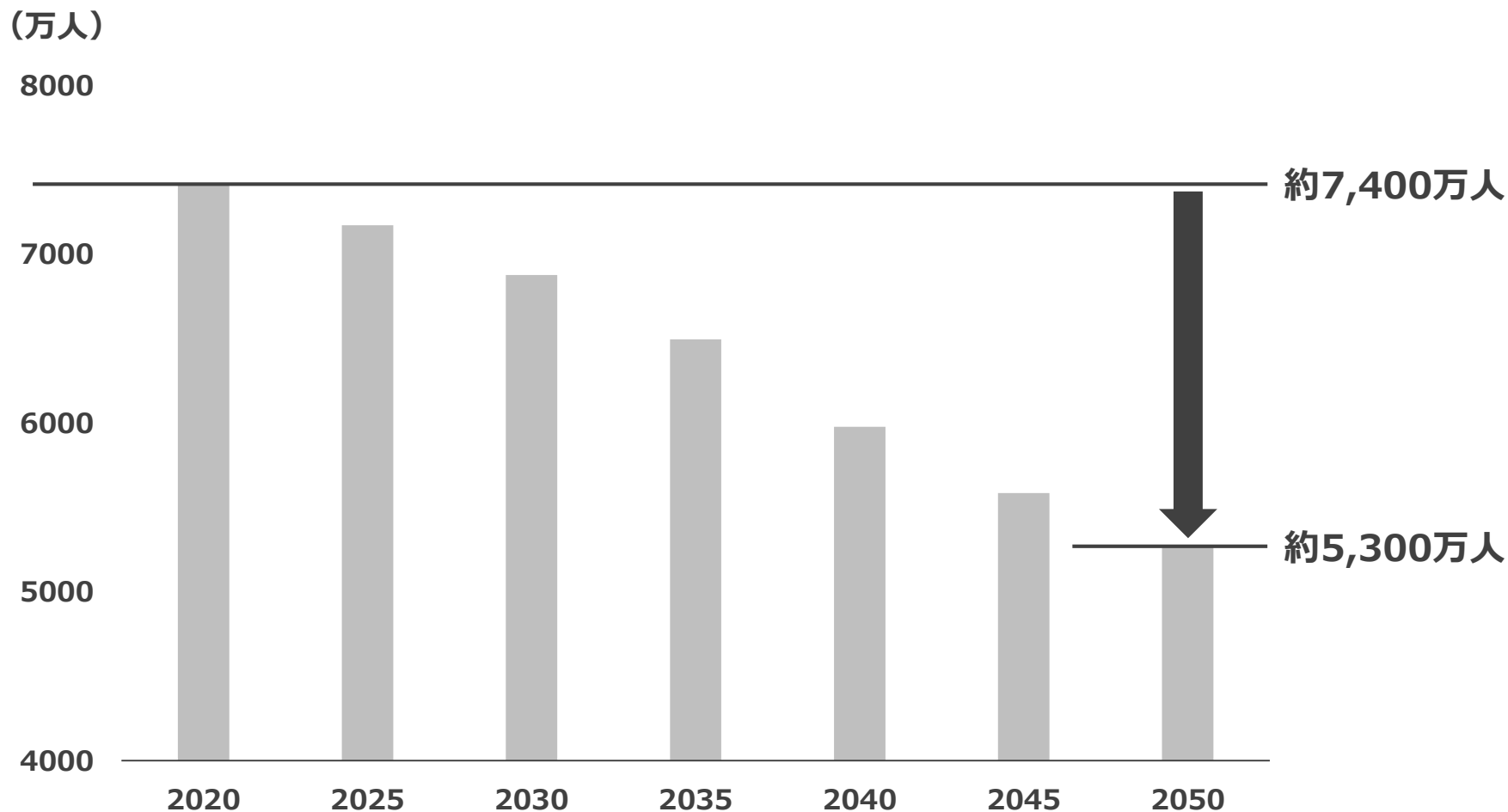
職種ごとの自動化可能確率と雇用者数の分布



(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。

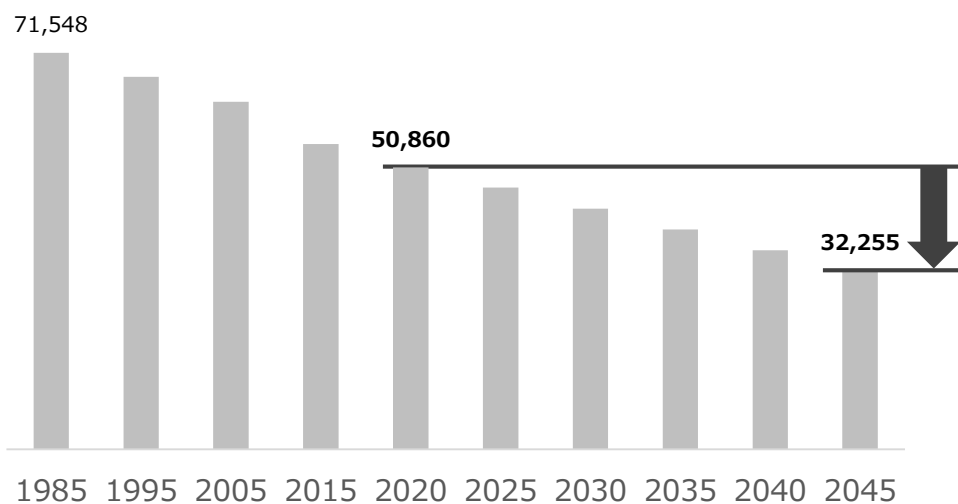
日本の生産年齢人口の推移



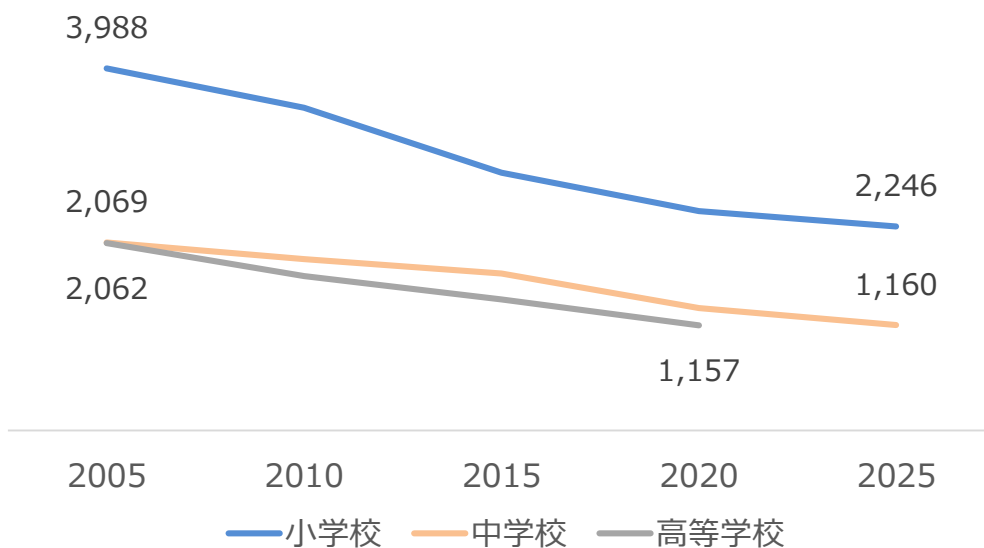
(出所) 「国立社会保障・人口問題研究所「日本の将来推計人口（平成29年推計）」の出生中位(死亡中位)推計」を基にした経済産業省作成資料
(経済産業省「未来人材ビジョン」(令和4年5月)に掲載)を基に作成

本市も例外ではない。

本市の人口の推移



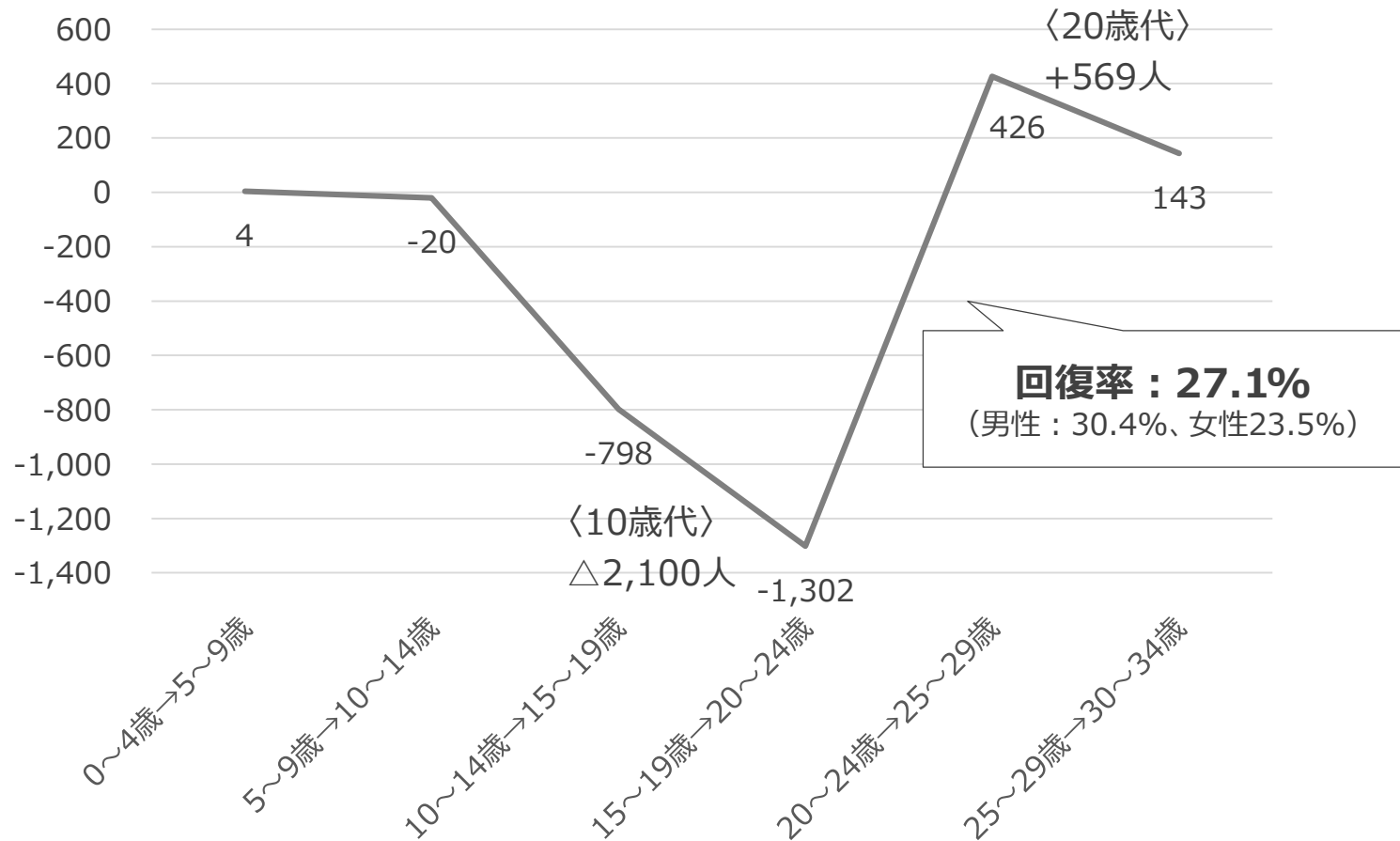
本市の児童生徒数の推移



本市には高等教育機関が存在しないため、

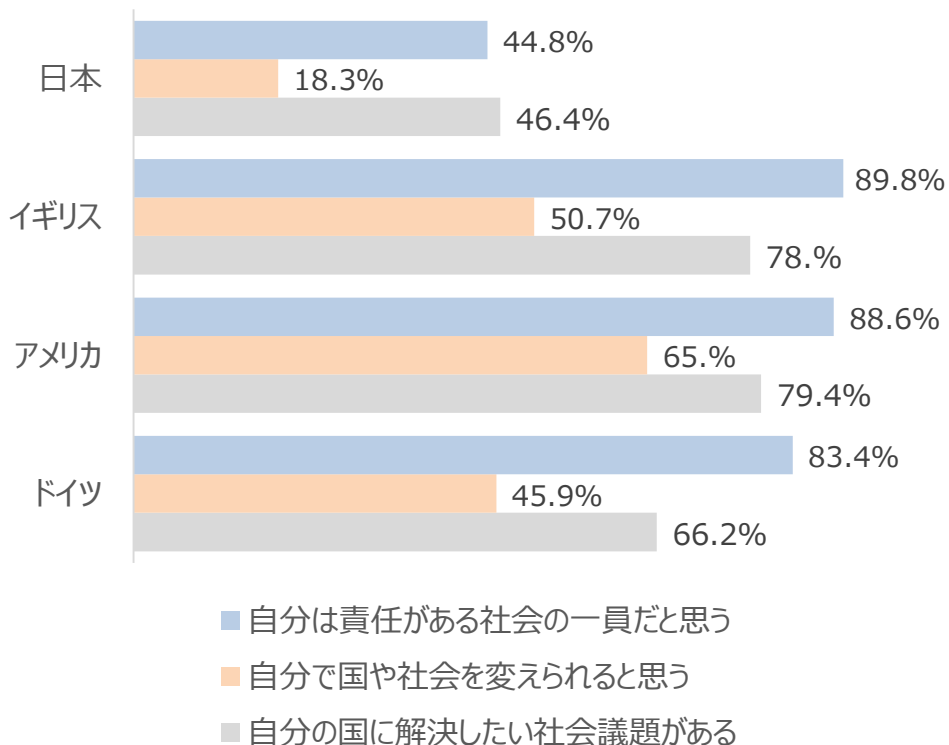
高校卒業後には9割が転出し、回復率は3割に満たない。

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）

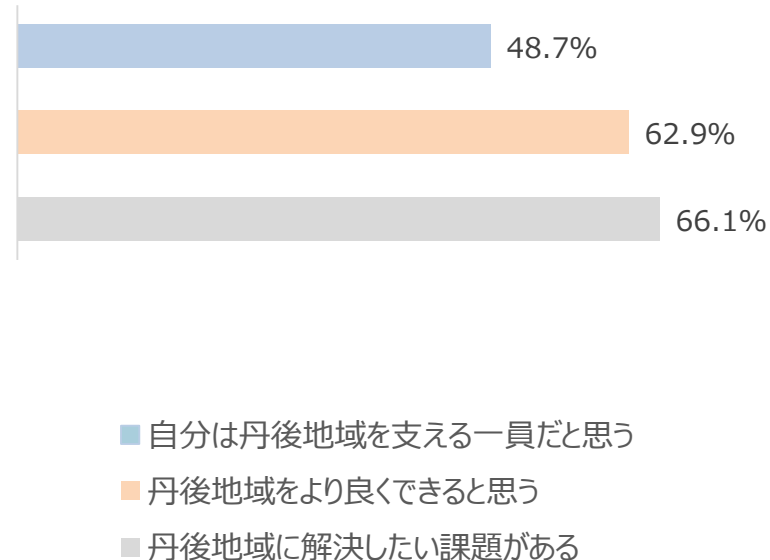


日本の若者の国や社会に対する意識は、国際的にみて決して高くはない。

国や社会に対する意識調査

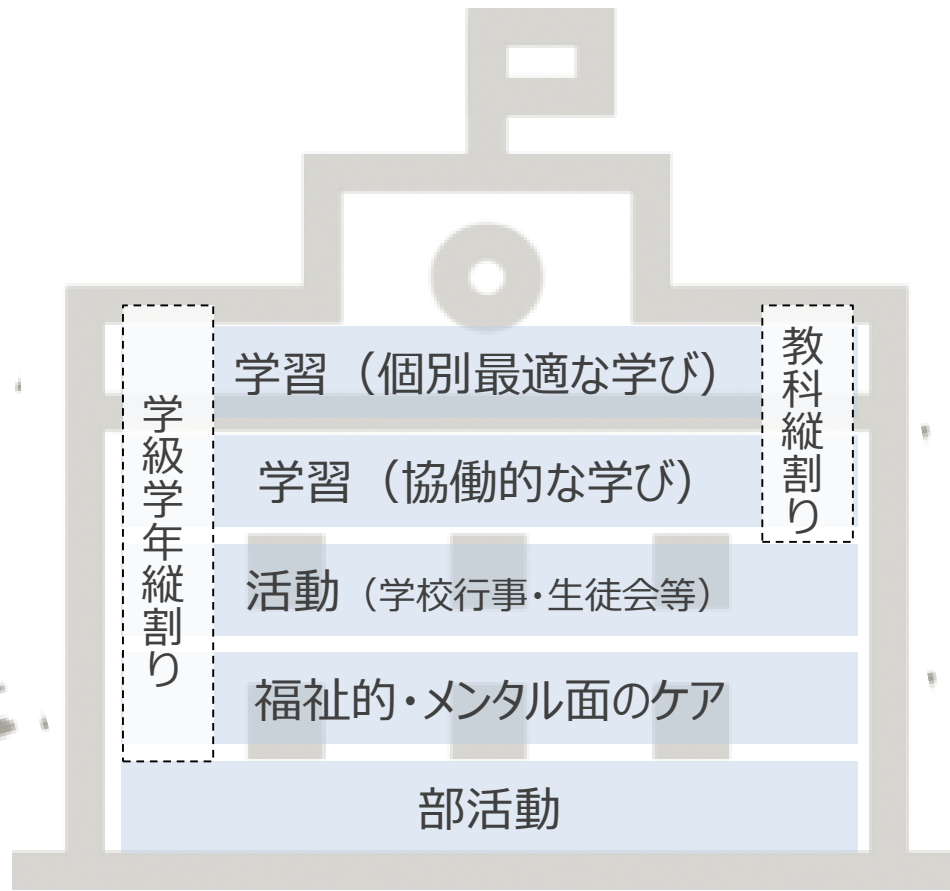


高校生意識調査（丹後地域）



ひとつの教室の中にも様々な多様性が存在している。

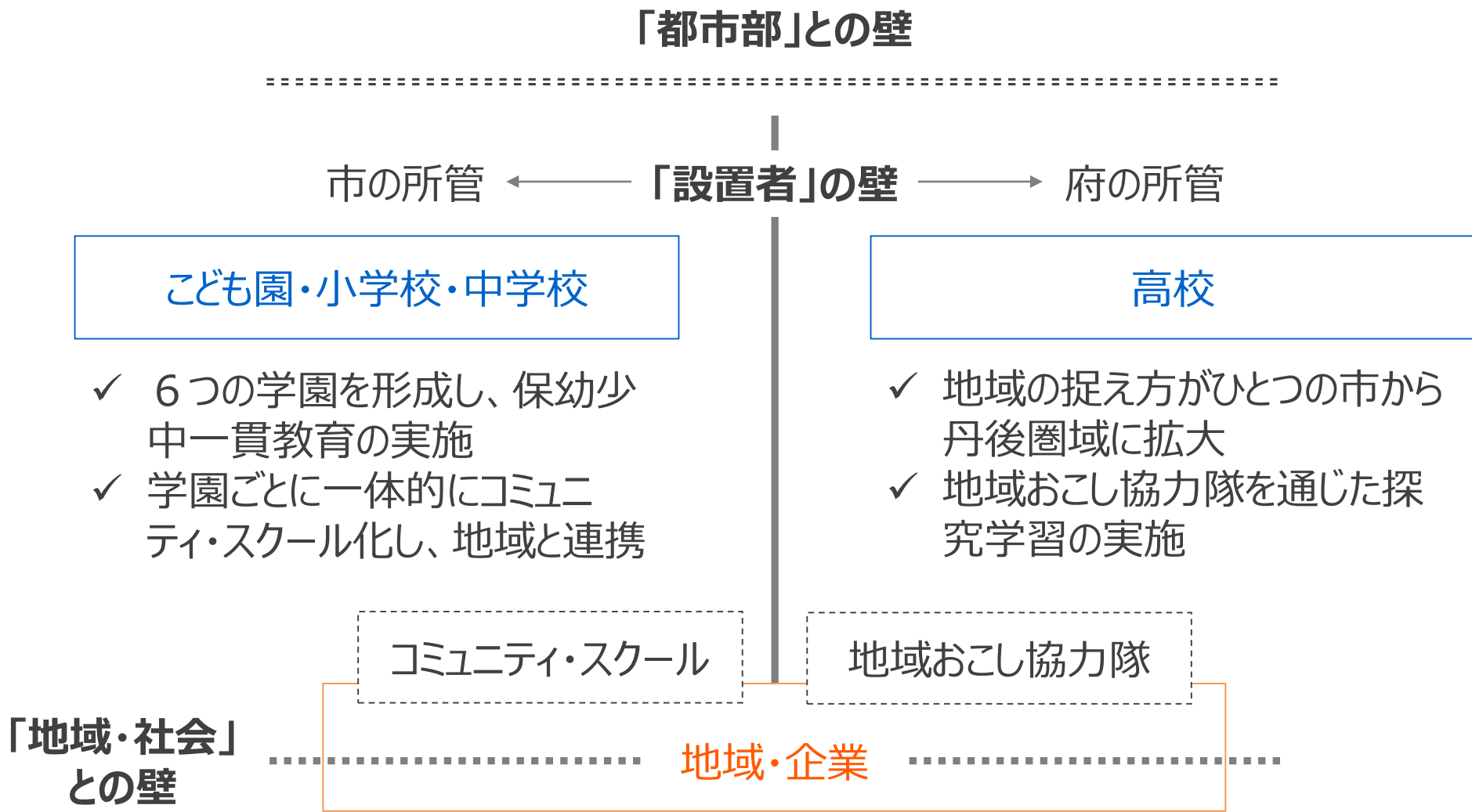
社会の要請に縦割り構造の学校のみで対応していくことは限界に近い。



- ◎ 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。



**このように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. 今後の検討事項

社会や地域には変わるものと変わらないものがある。

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

【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】

- 地域の良さを理解し、地域に戻ってくるができる人材
- 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。

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。



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

【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】

- 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。

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。



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.

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. 今後の検討事項

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、学習観・学力観・指導観の転換を図る。

教科指導や総合的な学習の時間等の学びに反映

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、Mathematicsの頭文字をとったものであり、理数系領域を融合し、人間を中心に据えることで、学びを活性化させ、実社会に応用できる知識や技能の習得を促すもの。

※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教育の専門家集団と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**

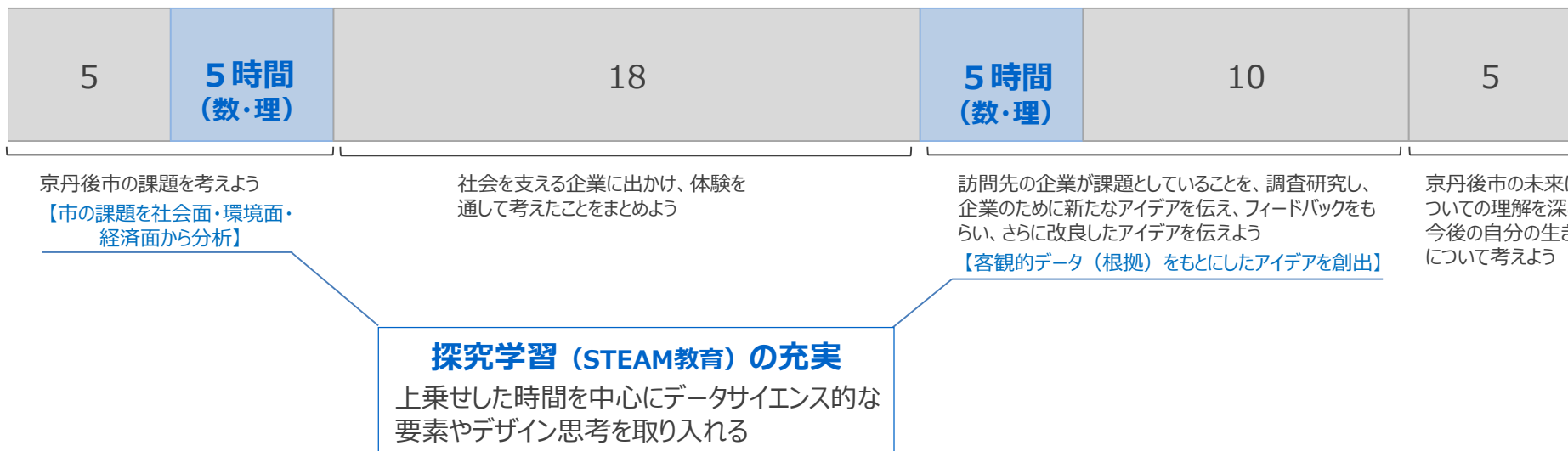
Kyotango Sea Laboプログラムとは？

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



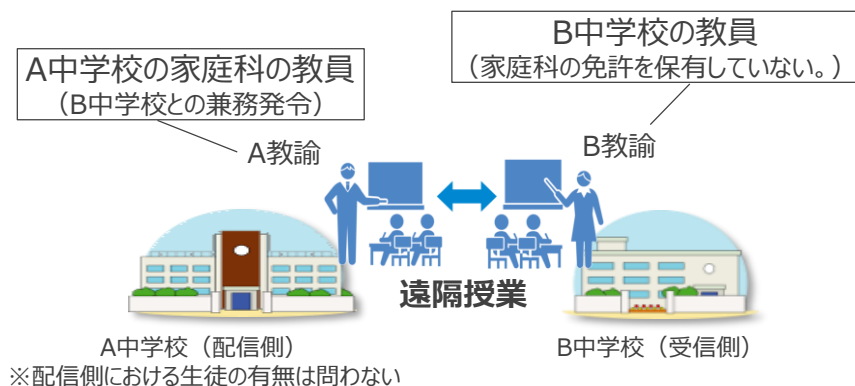
特例制度とは？

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



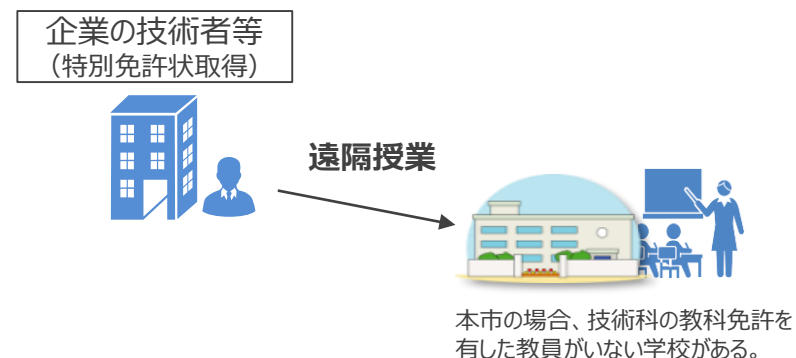
本市の場合、教職員の定数の関係により、1週間の時数が少ない教科については、全ての学校に教科免許を有した教員を配置することができず、家庭科の教員がいない学校がある。

遠隔教育特例校制度とは？

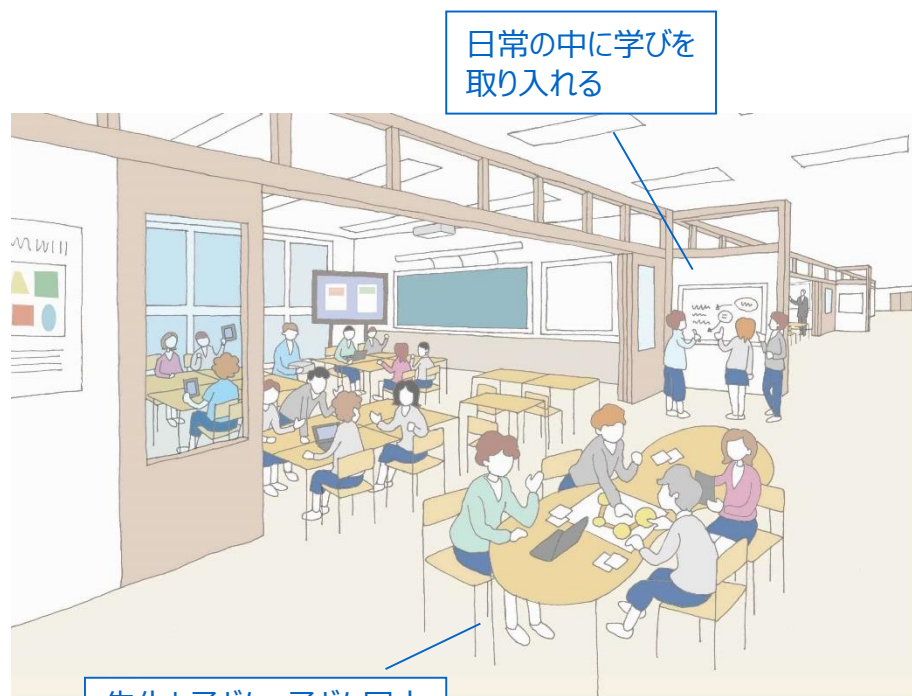
授業を、多様なメディアを高度に利用して、当該授業を行う教室等以外の場所で履修させることを指す（受信側の教員が当該教科の免許状を有していない状況でも履修が可能）。 ※出所：文部科学省

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。

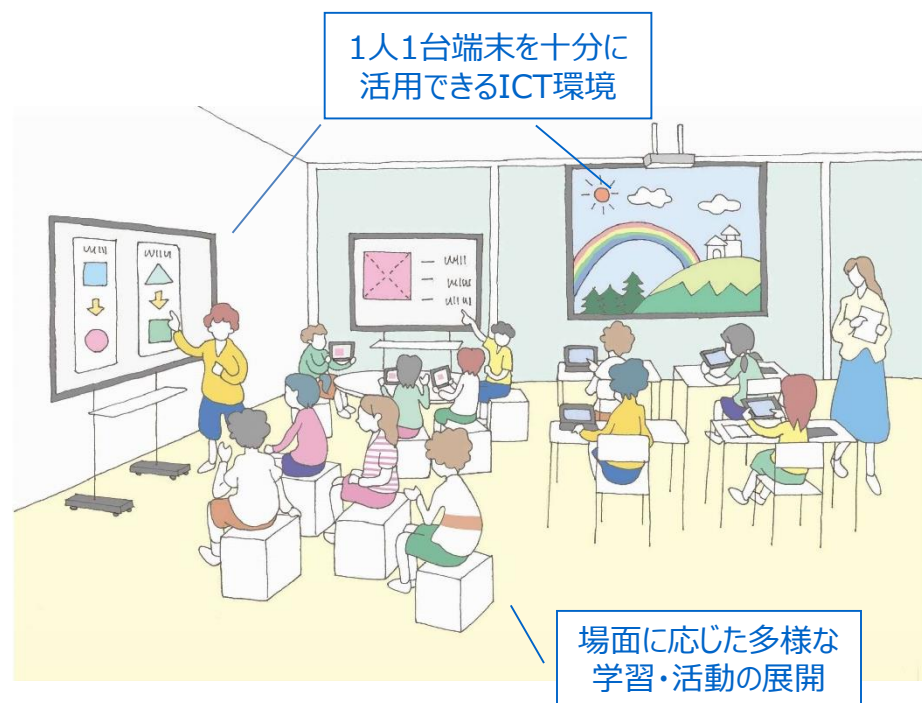


日常の中に学びを取り入れる

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

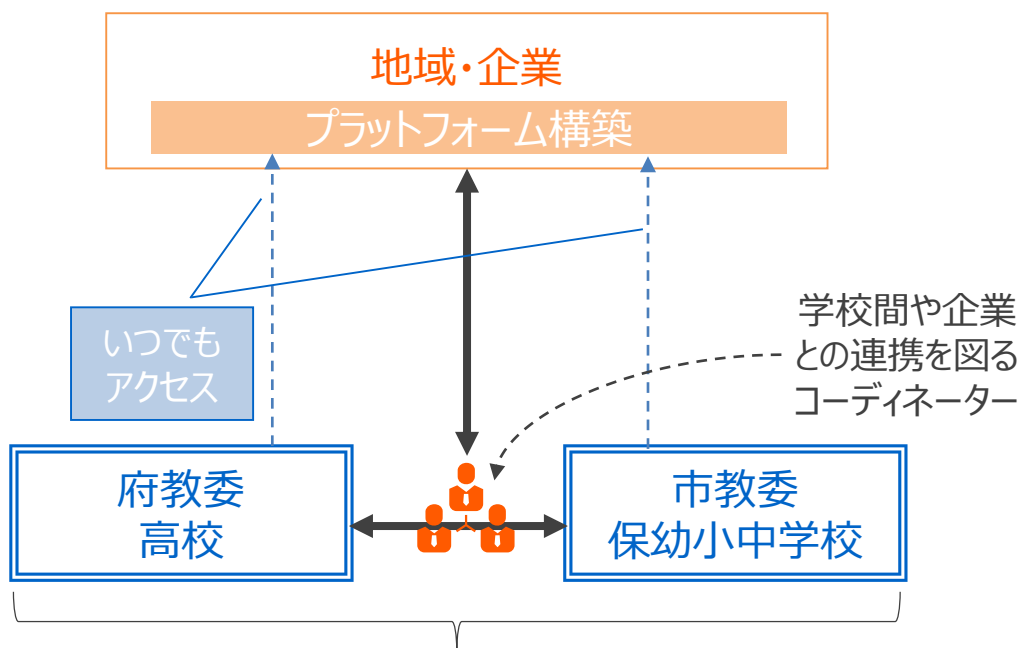
- 必ずしも先生がやらなくてもよい業務の抽出
- 生徒の自主性に委ねることでより良くなる業務の抽出

- 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）

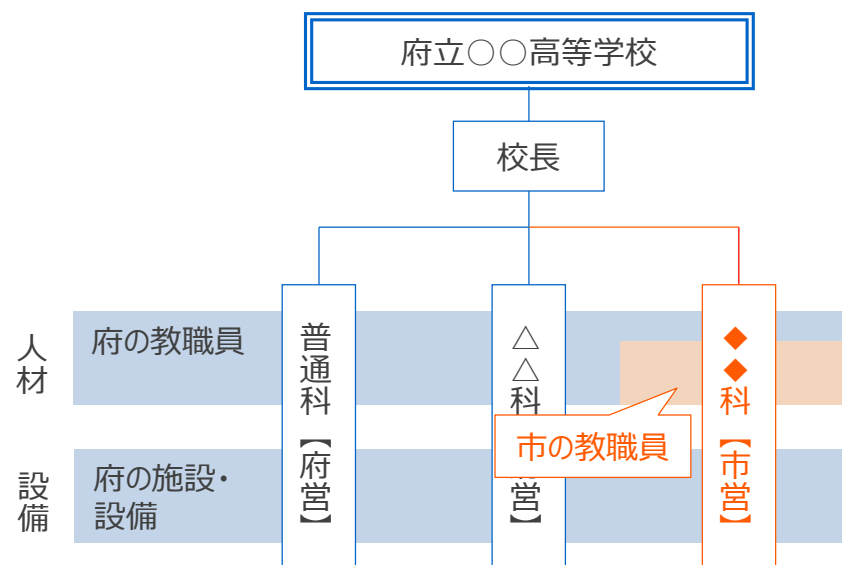
- 府立高校の事務の一部を市に委託することで、府と連携しながらより地域に密着した教育を実施



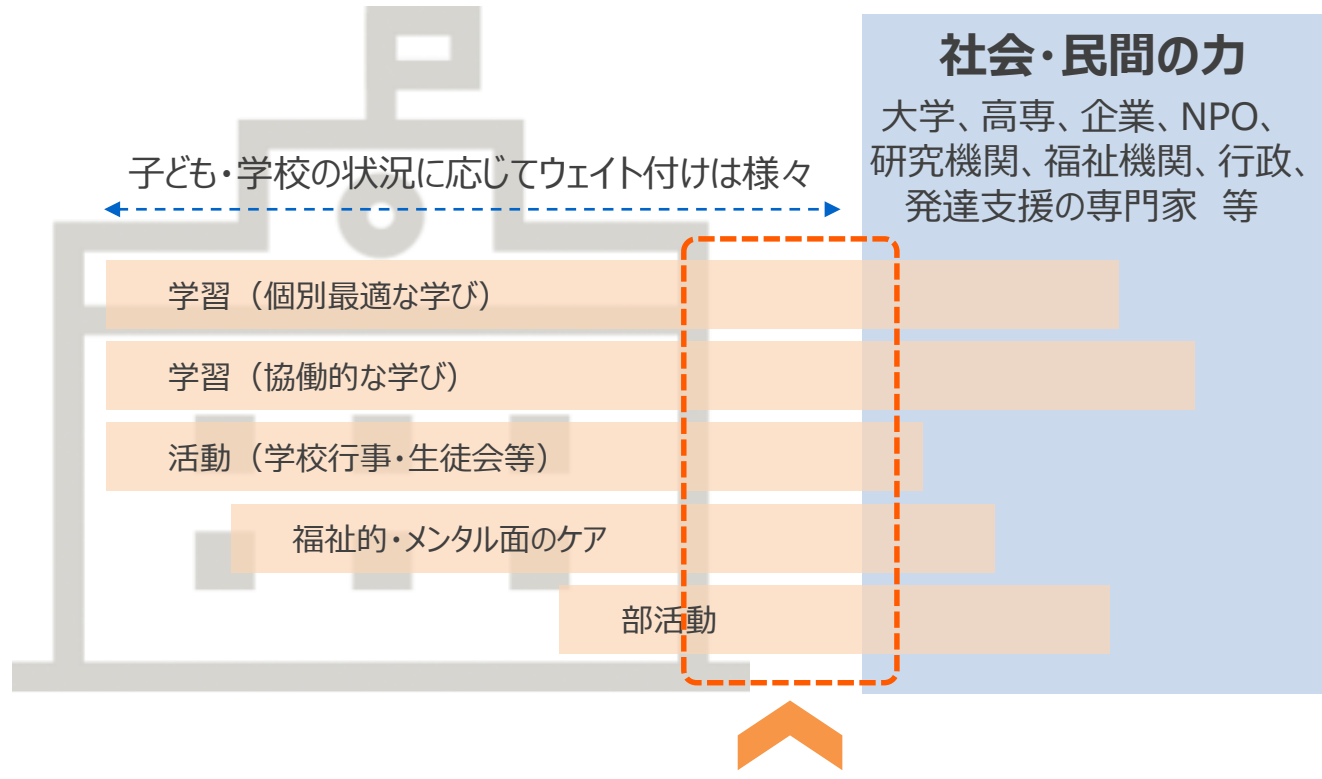
より生徒・保護者・学校・地域に近く、現場の声を聴きながら柔軟かつ機動的に取り組みやすい市の知見・資源を生かした教育活動の実施

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. 本市の教育・人材育成の方向性
3. 具体的な取組
4. ロードマップ
5. 今後の検討事項

2023

2024

2025

2026

プロジェクト1
STEAMカリキュラム

Kyotango Sea Laboを通じたカリキュラム作成
(2024年度は教員研修も実施)

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

プロジェクト1
特例制度

特例制度申請
(中1校想定)

STEAMカリキュラム等
を部分的に試行実施

成果に応じて他校にも展開

プロジェクト2
空間デザイン

※財源確保策とセット
で今後検討

プロジェクト2
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

プロジェクト2
働き方改革

専門家伴走支援・実践
(小中1校ずつ)

他校への横展開
実践に応じたデジタルの導入

プロジェクト3
中高連携

※関係者と今後検討

プロジェクト4
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. 今後の検討事項

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	一般社団法人地域・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～）