

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【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】

- ・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

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



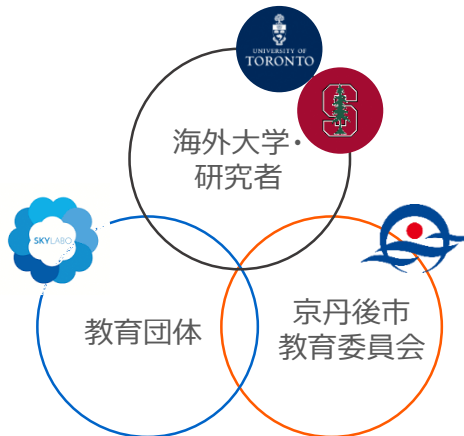
子どもの主体性
Learner's Agency



先生はファシリテーター
Teachers as Facilitators

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ん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)



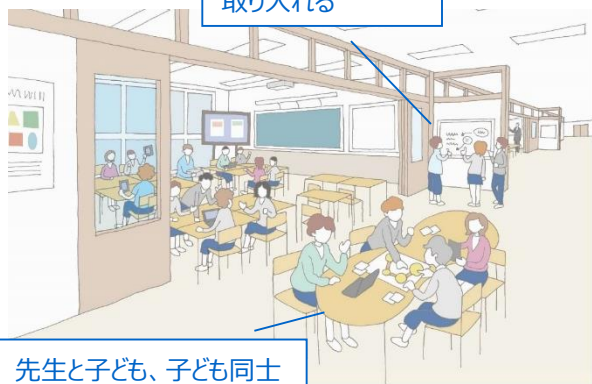
遠隔授業



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

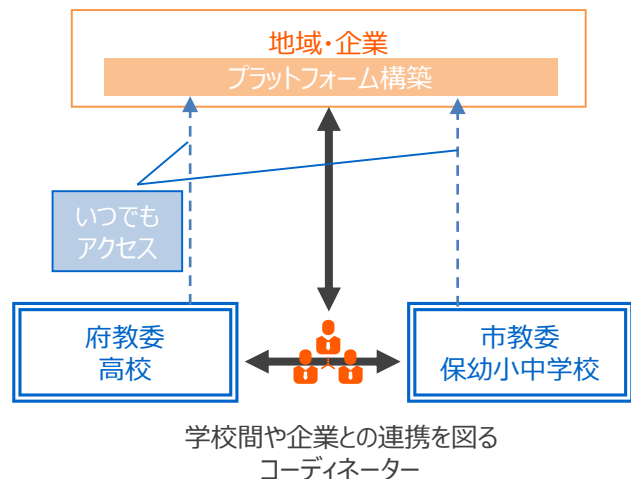
- 必ずしも先生がやらなくてもよい業務の抽出
- 生徒の自主性に委ねることにより良くなる業務の抽出

- 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



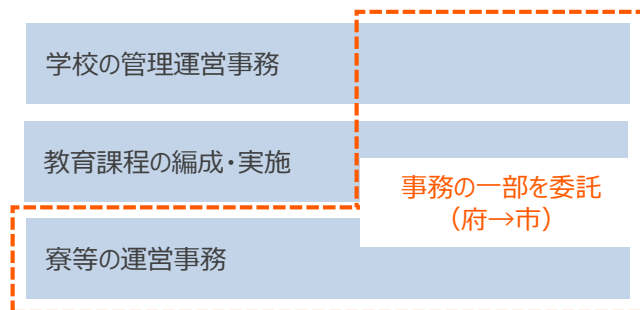
- 府が進めている「魅力ある府立高校づくり」に本市も積極的にかかわっていくことにより、保幼小中高における一貫した教育を実施
- 特に、丹後学をベースとした課題解決型・探究型学習のカリキュラムを連続性・一貫性のあるものにするなどの検討を実施
- 小中学校と高校の児童生徒が共に学び、相互に意欲を高めあうことのできる交流学习等を実施

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

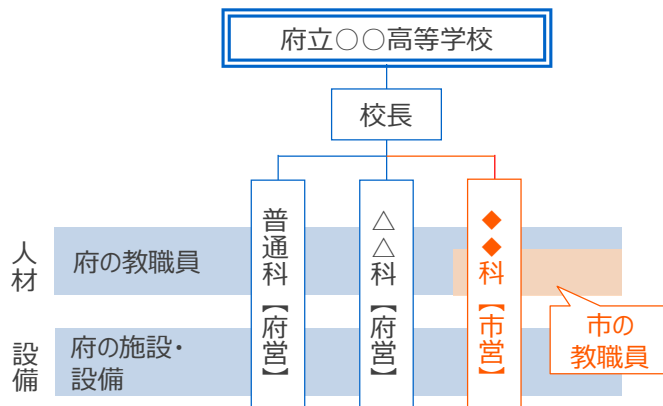
パターン例①：事務の一部委託（イメージ）

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）

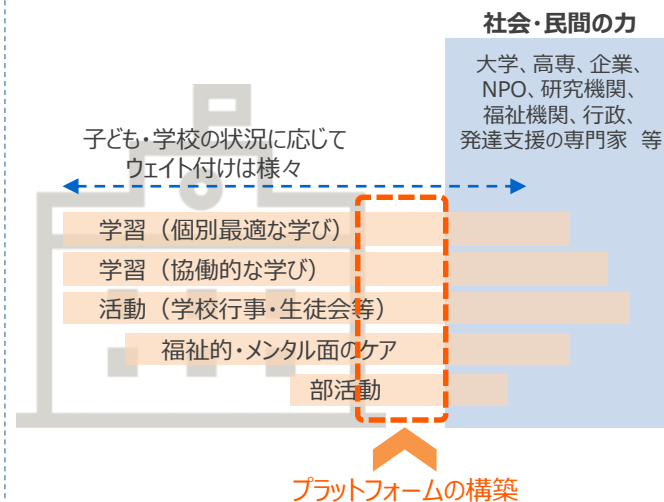
府と連携しながら、制度的にもより地域に密着した中高連携の教育を実施



(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。

ロードマップ

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。

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

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～）