

■はじめに

ユーグレナ社（※1）が18歳以下という条件でCFOを募集しています。通常CFOというと、「チーフ・ファイナンシャル・オフィサー」のことで、いわゆる『最高財務責任者』のことを指します。しかし、18歳以下では、企業の資金調達・運用といった財務面と経理面の最高責任者の役割は果たせませんので、当然このCFOは、「チーフ・ファイナンシャル・オフィサー」ではありません。募集しているCFOとは、「チーフ・フューチャー・オフィサー」の略で、『最高未来責任者』と訳します。



その募集のキャッチコピーに、「自分じゃない誰かが、何かをいい具合に解決してくれる。そんな期待を抱く大人にならないために。」とあります。この言葉に、これからの時代の教育の一つの方向性、教育のヒントがあるように感じます。

■現代の若者の意識と時代の変化

自分じゃない誰かが、何かをいい具合に解決してくれる？

平成28年6月 第24回参議院議員選挙

全年代	10歳台	20歳台
54.70%	46.78%	35.60%

平成29年10月 第48回衆議院議員選挙

全年代	10歳台	20歳台
53.68%	40.49%	33.85%

自分の頭で考え、進んで行動し、新しいアイデアを生み出せる

この表は、若い世代の投票率を表したものです。選挙権が18歳まで引き下げられた後の国政選挙の投票率を見てみると、全年代の投票率より10歳台、20歳台の投票率は大きく下回っています。若者の意識の中に「自分じゃない誰かが、何かをいい具合に解決してくれる。」という漠然とした期待があるのではないでしょう

か。立命館アジア太平洋大学の出口学長は、「日本は、衆議院の議席数はいくつかなど、ペーパーテスト用の知識は教えるけれど、どうやって投票する候補者を選ぶのか、といった生きた知識に関しては驚くほど無頓着だ。」と語り、「選挙に行かないことは、完全服従の証だ。」と言います。

時代が「工場モデル（※2）」から大きく変化し、世界はグローバル化、複雑化してきています。その中では、異なる文化や対立する利害関係の中から、お互いが納得する納得解を導く出す力が必要となります。そうした時代を生きていく子供を育てるためには、「自分の頭で考え、進んで行動し、新しいアイデアを生み出す」教育が必要です。そのキーワードに「ワクワク感」という言葉を掲げている人がいます。

■ワクワクがキーワード

「未来の教室」とEdTech研究会の委員をされている、井上浄さんと対談する機会がありました。その時に、井上さんは「ワクワク」をキーワードに掲げ、「身近な不思議を興味に変える。周りを巻き込んで初めて『ワクワク』が生まれる。」とおっしゃって、次のようなビデオを見せてくださいました。

『打楽器「トライアングル」の力を100%引き出すための音波解析』

文京学院大学女子高等学校 増本雛乃さん

**ワクワクは、
単なる好奇心ではない。**

**外に行動として現れたとき、
ワクワクになる。**

この子は、この後、何度も音楽室に足を運ぶようになったといいます。こういった子供一人一人の「不思議」や「知りたい」にスポットを当てて追究していく。それが、わくわく感につながるのです。井上さんは、「ワクワクとは、好奇心という言葉だけで片付けられるものではない。それが外に行動として現れたときに『ワクワク』だと思っている。ともおっしゃっていました。

井上さん自身、大学入学後、世界で自分以外の誰も知らない新しいことを日々発見する研究の面白さに気づき、研究にのめりこんでいった経歴を持っておられ、現在、様々な研究プロジェクトを推進していることにつながっていると話してくださいました。

こうしたワクワクの原体験は幼児教育の中にあるのだろうと思います。幼児教育の「ワクワク」しながらする遊びを、小・中学校でも大事にして、一条高校の「STEAM教育」へ繋げていけばと思います。

■EdTech研究会の第2次提言「未来の教室ビジョン」より

昨年の8月校園長会では、「未来の教室」とEdTech研究会の第1次提言について話をしました。その後、「未来の教室」とEdTech研究会では、いくつかの学校で実証研究を行い、今年の6月25日に第2次提言として「未来の教室」ビジョンを発表しました。この提言は経済産業省のHPにもアップされています。今日は、この提言の全てをお話するだけの時間がないので、その中の一部分の紹介に留めますが、皆さんも、この「未来の教室」ビジョンを読み、教育の中に取り入れてほしいと思います。

※1 ユーグレナ社

ミドリムシという藻を生かした健康食品を開発販売したり、あるいは、ミドリムシを使ったジェット燃料の開発を行ったりしている東京一部上場会社

※2 工場モデル

工場を動かし、モノを作れば作るほど利益が上がり、働けば働くほど豊かになった時代のモデル

「未来の教室」ビジョン 経済産業省「未来の教室」と EdTech 研究会第2次提言
(P1~P2) より引用]

1. 令和の教育改革に向けた課題

(2) 一人ひとりを、未来を創る当事者（チェンジ・メイカー）に育むための、教育の課題
未来を見通しにくい時代に生きる我々に求められる力は何か。「創造的な課題発見・解決力」、つまり取り組むべき課題を自ら設定し、未来を見据えて有効な解決策を創り出す力である。それは、AI やデータの力を借りて社会や人間を丁寧に観察・分析し、世界中の多様な知を組み合わせ、有効な解決策を生み出す創造的・論理的な思考力と、それを実現する行動力ではないだろうか。昨年6月に発表した第1次提言では、一人ひとりが未来を創る当事者（チェンジ・メイカー）に育つ環境づくりが必要であるとし、「50センチ革命」「越境」「試行錯誤」の3つの力の育成を教育改革のキーワードとした。

「50センチ革命」とは、現状に満足せず変化に向けた小さな一歩を踏み出すこと、「越境」とは従来の分野や組織を超えて多様な人や知識に触れて協働すること、「試行錯誤」とは失敗を恐れず挑戦し、その結果から学び、次の一歩に進み続けることを意味した。

そして、この「未来の教室」ビジョン（第2次提言）では、第1次提言を踏まえて進めてきた「未来の教室」実証事業からの示唆をもとに、一人ひとりの子ども達の心をワクワクさせ、未知の課題に果敢に挑戦する心を引き出し、未来を創る当事者（チェンジ・メイカー）に育むための教育のあり方を具体的に提言したい。

一方、この研究会では新たな教育のあり方を追求するが、これまでの教育のあり方を否定するものでは決してない。これまでの教育は、社会的に共有された目標の実現のために教育制度が形成された時代においては、最も効果的な方法であった。そして、インターネットもパソコンもなかった時代には、子ども達を教室という学びの場に集め、専門家である優秀な教師が、学習指導要領に基づいて一律の内容を一斉に、主に一方向的に付与することが、当時考える最も効率的な指導方法であった。子ども達は、同じ年齢の子ども達と教室で共に学び、互いに切磋琢磨しながら、知識を得て、考え方を学び、他者との協調のあり方も身に付けて成長してきた。そうした教育が、戦後日本の成功と安定した社会運営を支えてきたことは間違いない。

しかし、前述のように、時代は変わった。日本の置かれた内外の環境は変わり、デジタル技術が社会を大きく変える中で、それに適した新しい教育のあり方を、過去の成功体験の呪縛に囚われず構想する必要がある。

今後の教育改革を考える際、医療分野における近年の変化が参考になるだろう。ビッグデータの解析により、かつては不可能であったレベルの、個々の患者の特性に応じた精密な医療が可能になりつつある。教育分野においても、デジタル技術を活用した革新的な教育技法である EdTech は、一人ひとりの子ども達に個別最適化された学習機会を提供することを技術的に可能にしている。また、子ども達はインターネットにアクセスできれば、世界中の社会課題や研究の最前線に触れる機会も容易に手にすることができる。それにもかかわらず、子ども達が学校でデジタル技術やインターネットを活用して学ぶ環境の整備は進んでいない。

また、従来の一斉・一斉・一方向型の教育になじみにくい子ども達の不登校問題が深刻化している。発達障害やギフテッド1の子ども達の学びの選択肢の少なさも大きな課題である。

こうした中、教育は変わらなくてはならないし、変えていかなくてはならない。では、どのように変えていくべきなのか。従来の教育の良さは継承しつつ、新たな要素を加え、新たな方法も取り入れ、教育の質と環境を一体的に変える必要がある。この「未来の教室」ビジョン（第2次提言）が目指すのは、特に初等中等教育段階における、そうした改革の方向性である。

* 「未来の教室」ビジョン 経済産業省「未来の教室」と EdTech 研究会第2次提言

www.meti.go.jp/shingikai/.../20190625_report.pdf