

第 111 回～第 115 回生涯学習分科会における主な御意見

1. デジタル社会における急激な社会の変化の中で生涯学習・社会教育が重点的に果たすべき役割

(1) 誰一人として取り残されることのない社会を実現するために重視する機能

- 感染症・気候変動・格差・孤立などの全世界的な問題を日常で引き受けなければいけない時代に入っており、生涯学習・社会教育が総合行政として展開する必要が出てきている。課題解決のための生涯学習・社会教育を超えて、希望を語れる生涯学習・社会教育を目指したい。
- 誰一人も取り残さないデジタル社会を実現するために、学びを前面に立てて政策を立てるべき。デジタルに苦手意識がある方や環境が整わない方が学びを避けられないような支えが必要である。
- 漏れなく、ダブリなく、不足なくという MECE¹の考えが行政には必要である。制度や施策ができてくるとそれらのはざまに落ち込んだ人が出てくるのが起こりがちであり、どう取りこぼさないようにしていくかを議論する必要がある。その際、サービスデザインのアプローチなどアートやデザインの教育が貢献できるのではないか。
- 社会的包摂を考える際、インクルーシブデザインのアプローチの出発点である、アンコンシャス・バイアス（自分が偏見を持っているかもしれない）の考え方が重要である。
- 社会は多様な人で構成されており、多様な人が社会参加することが、その個人だけでなく社会全体にとってもメリットがあり、良い循環関係を生み出していく。このような視点を持ち、全ての人たちが成長する仕組み、学習がしたくなる社会を目指していく必要がある。

¹ Mutually Exclusive, Collectively Exhaustive の略。相互に重複せず、全体として漏れがないという意味で、「漏れなく、ダブリなく」と訳されることが多い。

- 多世代の人々が、障害のあるなしに関わらず交流しあい関わりあいながら、自らが担い手となって取りこぼしが無い社会を作っていくコミュニティ・バイ・オールの方角性を考える必要である。
- 福祉と教育の境界領域において、福祉から一歩抜け出して社会教育はどうすべきかを考えていかなければならない。
- コロナ禍において、支援する側の NPO が疲弊していることも考慮して、連携・協働による弱者への支援を考えていくべき。
- 日本の大人の人間関係は家族と職場の二つに閉じている人が多い。ありのままにいられる安全基地としての「ベース性」の人間関係と、同じ目的を共有する仲間としての「クエスト性」の人間関係があり、人間関係の場として生涯学習・社会教育の場が非常に重要である。
- 誰一人として取り残されない社会に向けて、届けるべきは誰か、どのように届けるかというところに現場の実践には苦勞がある。漠然と「つながっていない人に来てほしい、届けたい」では難しい。アナログではあるがアウトリーチにより人をつなげていくこと、また、地域の資源をつなぎ合わせていく視点がやはり重要である。
- 若者の居場所をオンラインにしたときに、直接参加とは異なり満たされない点があるという声がある。今後ハイブリッドの場づくりが望まれる中で、直接参加者とオンライン参加者が分断されないための働きかけや留意点について、関係者でコンセンサスが作られると良い。
- 我が国が生涯学習社会であること、すなわち、高等学校無償化や高等教育の経済負担軽減などにより学びの継続ができるということを、特に貧困層の子供や保護者には認識してもらう必要がある。
- （審議の進め方について）政策の枠になっている、個人とは一体何か、社会とは何か、学びとは一体何かと言ったことを深いところで議論しておいた方が良い。
- 社会的に困難を抱えた人々にとって、アート教育は、自由な発想が尊重されるということが子供の頃から身につくという点で重要と考える。また、反

転授業を導入する際、コーディネーターの配置により、引きこもりの若者も、関心のある講座を受けつつ地域の中のスクーリングにも出かけるという仕組みができるとうい。

- 障害や貧困など困難を抱える方が主体的に社会に参画できるためには、中途障害や発達障害、引きこもり等の方々へのまなざしとともに、学校教育と社会教育との連携が重要。
- 困難のない人が困難な人を支えてあげるという議論に向かいがちだが、むしろ困難を抱える人が主体的に生きられるような社会をつくることにより、共生社会が実現できるのではないか。

(2) デジタル・ディバイド解消のために必要な取組、生涯学習・社会教育施設に期待されること

- 歴史的に社会教育は立場の弱い・低い階層の人への学習機会を提供してきた。現在は誰もが学校教育を受けられるが、不登校・中退者・引きこもり・新卒無業者などの配慮が必要な若者が増加している。また、早期離職者は学び直したいと望む比率が高いが戻る場所がない。通信制高校のサポート校や自主夜間中学の例も踏まえて、社会教育施設の活用などにより、配慮が必要な若者に学習機会の提供や学力の保証ができる場づくりが必要ではないか。
- 社会的に弱い立場に置かれることの多い者に寄り添うのが社会教育の原点であり、単身者や外国籍の方が地域とつながり学びを得る仕組みが重要である。
- 社会教育施設が CBT 化したテストセンター機能を担えとリカレント教育にも活用できる。公的福祉、公共サービスの提供の場として、また、困難な人にアウトリーチをする視点が社会教育施設には必要である。
- 生涯学習の場における通信環境の整備について、公共の社会教育施設間や大学・専門学校間の整備状況には格差が生じており、改善が必要である。

- 地域連携プラットフォーム²の活用により、地域密着型の学習をサポートすることが有効と考えられる。
- 検討のプロセスが社会に開かれていることに意義があり、分科会の議論が現場の実感と対応できるものにしていく必要がある。
- 情報弱者を減らしていく学びの取組を公民館等の社会教育施設が引き受けるべきであるが、そのための ICT 環境は不十分である。

2. これからの生き方を豊かなものにしていくために、特に学校教育を終えた若者が自ら学ぶ必要があるリテラシー・スキルと有効な育成方策

(1) 今後も社会で活躍していくために必要なリテラシー・スキル

- 現在の社会は、オンラインとオフラインは常にハイブリッドで構成されていて、デジタルリテラシーをつけないと生活はしていけない状況にある。働いている企業人もリスクリングによりデジタルに合わせたスキルを身につける必要が生じている。
- デジタルトランスフォーメーション (DX) は、社会に対しては生産性を上げたり価値を高めたりする要素もあるが、その変化に適応できなければ、貧困などの大きなリスクを個人にもたらす側面もある。日本がどのように向き合うかも生涯学習のテーマとして大変重要。
- デジタルスキルやリテラシーを学ぶ必要性について、ウェルビーイング (幸福感) の観点から、個人にメリットがあるだけでなく、社会参加としても重要であるという価値の共有や意識の醸成が必要である。特に高齢者にとって社会への貢献意識が幸福感に与える影響は大きく、デジタル技術やリテラシーを身に着けることが社会貢献につながる仕組みづくりが重要ではないか。
- 家庭教育のためには、保護者のリテラシー育成が非常に大切である。また、地域全体のメディアリテラシーやデジタルリテラシーを高めるために、特に公務員や民生委員などのリテラシーやスキルを定期的に向上する必要がある。

² 中央教育審議会「2040年に向けた高等教育のグランドデザイン (答申)」(平成30年11月)において、複数の大学等と地方公共団体、産業界等とが恒常的に対話し、連携を行うための体制として「地域連携プラットフォーム (仮称)」の構築が提言された。

- 多様なメディアを活用して情報を収集・解釈する力や、情報の妥当性や信頼性を踏まえて公正に判断する力などのメディアリテラシーの育成を含む主権者教育は社会を構成する全ての人に必要であり、デジタル・シチズンシップ教育の推進を検討する必要がある。また、情報リテラシーやプログラミングも含めた総合的なデジタルリテラシーを育むことが、学校教育でも社会教育でも重要である。
- 大人のみならず、子供の頃からのバックキャスト教育、リーダーシップ教育、アントレプレナー教育をすることが重要である。また、人生 100 年時代の生涯学習において、健康の啓発も重要である。
- 障害者向けのテレワークの就業環境が整ってきており、オンラインで一緒に仕事ができる ICT スキルを持つと可能性がかなり広がる。他方、発達障害の学生を含め、障害者は学校から社会への移行において就職に困難が生じやすい。就労支援には学外の支援団体との連携や学内の部署の横連携が有効である。大学や特別支援学校と社会教育が連携し、福祉的支援とは異なるターゲット支援とユニバーサル支援の組合せにより、障害を持つ学生が自分の強みを生かせる社会、生きやすい社会を実現していく発想が重要である。
- デジタル社会の実現を考えると、障害や貧困等によりデジタル化の障壁を乗り越えられない人々を考えると同時に、一般的な若者が携帯依存に陥ってしまうデジタル社会の病理も生涯学習の課題として考える必要がある。このような問題に対して、学校教育と生涯学習・社会教育の連携で、SNS や携帯機器との付き合い方の文化が作れないか。
- これまで社会人を対象とした生涯学習・社会教育はあまり取り組まれてこなかった。しかし、今後は稼ぐ世代の学びとリタイアした世代の学びの境界はなくなってくると考えられる。
- デザイン教育は、人が心の中に持っているイメージを外に出すという意味で、より多くの人々が自信を持ち可能性を広げることに寄与するのではないか。より広いコンセプトでアートを捉え、それを教育に生かす、幼い頃から触れる機会を作ることが心豊かな生涯学習社会と個性の進展につながる。

- デザイン人材の教育要件として、多様な他者とのコラボレーションが重要。
- 学校教育では STEAM 教育や STREAM 教育など、アートの要素が重視されてきているが、生涯学習の観点でもその視点を取り入れるべき。
- デジタル社会において、自分なりの意見を持つこと、自分たちが社会を作っていくという当事者意識を持つこと、世の中には多様な考え方や価値観があることを認識することが重要であり、そのためには、膨大な情報から妥当性や信頼性を公正に判断する能力の育成が求められる。それには NIE³が有効と考えており、生涯学習の現場にも広げていくために地域の好事例の横展開をしてほしい。
- SDGs の課題解決や DX 社会の実現に向け、子供や若者がデザイン・アート思考を学べば大きく変わってくる。
- アート教育において、社会人大学院生が授業を受ける中で、借りてきた課題ではなく、自分自身を見つめ直し自分が本当に何をしたかったのかを見つけるなど、ウェルビーイングにつながる態度変容が見られる場面がある。
- リスキリングにおいては MOOC のようなオンライン学習と対面学習の組み合わせが効果的である一方、市民性の涵養やウェルビーイングにおいては違うやり方が適していると考えられ、目標に応じた手段があることには留意が必要。また対面学習は、ファシリテーションスキルや空間の在り方など、様々な複雑な要因が絡み合う、工夫の余地の大きい領域である。

(2) 学びの必要性を認識していない人々を学びに向ける動機づけ、仕組み

- オンラインの学びを提供する際に、魅力的な内容を作ることが必要である。自分の人生にとって意味がある学習の内容がなければ、リテラシーがあっても学びに向かない。SNS は老若男女を結び、情報を共有する基本的なインフラの一つになる。ショートムービーでポイントを押さえてパッケージ化することが重要である。
- 学習履歴のデジタル化についても議論を深めたい。

³ Newspaper in Education の略。新聞を学校などで教材として活用し、興味や関心の幅を広げる取り組み。

- 学習者同士がこれまで学んできたものを対話の中で深めていくようなブレンドド・ラーニングが広がっていけばよい。
- リアルな学びや生活体験・実体験により感性を磨く学びの場も必要である。
- 公的な枠組みによる企業外での学び直しの機会拡充が重要である。
- 現代社会において、民間企業が教育格差問題に関わっていくことが非常に重要になってくる。
- 社会人は学び続ける人と学ばない人が固定化しており、学びを阻害する要因とその解決の方向性は異なる。社会人学習の促進のためには、現状認識の調査研究をしたうえで、「誰に・何を・どのように」提供しているかを明確にしたプログラムを拡充することが有効な施策であると考えられる。
- 知的好奇心を高めること、自分の学習の時間管理をする習慣作り、知識や知恵が心を豊かにするという経験を若いうちにしたいほうがよい。また、学びには、就職やスキルアップのための学びと、心豊かな人生を送るために必要な学びとがあり、生涯学習・社会教育の中で後者をサポートしていく必要がある。
- 人間の知能が変わらないという固定マインドセットを持つ人は学びに目を背けてしまい、成長マインドセットを持つ人は個人と場のウェルビーイングを感じる中で学びが続いていく。デジタル社会の学びはこの差をさらに広げてしまいうるので、差を埋めることが非常に大きな課題である。無理やりでも学びの場に引っ張り込み、その機会において楽しいと思ってもらえること、学びの入り口を多様にしておくことなどにより、入口の一步を越える方策が求められる。構造的に知らないことを想像することは難しいものだが、外側の世界やそこへの期待値を持ってもらう伝え方が生涯学習プログラムの中で重要となる。
- 教育機関の教える側は失敗を避けることを前提にしているが、教育プログラムは新しい挑戦をする「多産多死型」であってよいはず。デジタル環境の学びにおいても場の重要性は課題であり、チャレンジできる共創的な場が重要である。

3. 生涯学習・社会教育が持続可能な地域社会を形成・維持していくための学びの過程

(1) 社会の閉塞感や活動の制約が増す中で、生涯学習・社会教育関係者の果たすべき役割

- どこに地域の課題があるかを探し出す仕掛けと、対話によって課題を解決に結びつけていく、新しい地域の力をつくる必要がある。地域において、多世代をつなぎ、誰が何に困っていて地域にどんな課題があるかをつかむ、学びのコーディネーター人材の育成・活用が課題である。
- 地域交流の希薄化が地域の様々な課題の原因となっていると考えられるが、特に高齢者世代と若者世代の間のコミュニケーションが不十分な地域が多い。高齢者世代をつなぐ町内会や自治会と、若い世代をつなぐ保育園や学校とがつながっていけると良い。保育園や学校は、地域や社会とのつながりを持つことにより、教育の高度化・多様化に加えて社会のウェルビーイングの拠点となりうる。社会とのつながりを持つ際は、常駐のコミュニティをつなぐ役割の人（コミュニティコーディネーター）を置くことがポイントであり、他にもPTA会員やPTA経験者がコミュニティをつなぐ役割を担えると良い。
- 社会教育の場では、コーディネートだけでなく、専門的な相談に乗り一人一人の学びの道筋を見せることのできる人の配置が必要である。
- 従来の社会教育には場当たりに進んでいくものが多かったが、SDGsのアプローチを取り入れ、目指すべき目標を明確化し取り組む姿勢を持つべき。
①現状を事実として把握すること、②他者から学ぶ機会を組み込むこと、③異なる考えを持つ他者との対話を重ねること、④学びをその場限りにせず地域住民と情報共有することが大切である。
- 生涯学習においても、オンラインと対面をうまく組み合わせることで質の高い学びにつながる。コーディネートする人材の育成やネットワークの構築、また失敗したとしてもその過程で望ましいチャレンジがあれば総合的にポジティブな評価をするなどの基本姿勢が重要。

- 持続可能な地域社会の形成・維持のためには、一人一人が当事者意識を持つこと、地域社会と積極的なかかわりを持つことが重要であり、そのためには社会教育施設等を活用し、地域の関係団体や職場とも連携しつつ、多世代が互いに教えあう場の設置が必要である。
- コミュニティが焦点化される中で、コミュニティを実際に運営する母体となるコーディネーターの役割や育成方法などが重要な論点となってくる。
- 子どもも大人も地域参画の機会が少ない状況の中で、多世代教育の視点について、省庁連携を通じ考える必要がある。例えばデジタル教育をどう活用するかという視点は重要であり、学校や公民館等の連携を通じデジタル・プラットフォームのような場ができれば、そこから世界とつながったり文化に触れたりする機会を多くの人を持つことができるのではないか。
- ウェルビーイングの視点で地域に根差した自治組織を作ること、その地域をよりよく育てていくことが重要であり、そこには社会基盤としての社会教育の視点が欠かせない。そのためには、行政の中をつなぐ、地域住民組織に届けるような中間支援組織をつくることや、組織をつくる地域人材として、コロナ禍におけるテレワーク等により自分の住む地域に関心を持ち始めている現役世代を巻き込むことが重要。

(2) 生涯学習・社会教育が持つ社会的意義や公共性

- 個人の自己防衛の観点からも行政の防災の観点からも情報は極めて重要である。対面にしろオンラインにしろ、何があっても学びを止めないことが最も重要であり、その仕組みづくりは危機管理である。学びのアクセスを広げることが大切である。
- 持続可能社会の実現にむけて、地域の技術力のアップデートを生涯学習で図ることが必要である。
- 相互的・互恵的関係をいかに地域で育んでいくか、あらゆる社会課題に対してマルチプルに解決しうるアクションにつなげていく施策を考えたい。
- 様々な人々のウェルビーイングの実現を支えていく場として、地域社会そのものを広く学びの場として捉えていく必要がある。また、生涯学習の基盤

とは、個人の成長のみならず地域社会の発展やウェルビーイングに資する地域社会作りであるという共有理解を作ることが重要である。個の成長と地域の発展を両立させるために、人と人との関係性が非常に重要である。

- 次世代のウェルビーイングを考えていくことは、サステナビリティにつながる。
- 日本の文化では、平和や幸せはつくるものという感覚ではなく、そこにあるということを大事にしている。現在ここにいることを豊かにする積み重ねが人生を豊かにするという日本的な感覚を改めて見直し、魅力的な地域をみんなでも語り合いビジョンを確認し合うこと、そういった場づくりが重要ではないか。
- コロナを契機にオンライン学習が進む中で、国民を挙げての生涯学習の質の向上の基盤として、MOOCの可能性に強く期待する。MOOCの取組がより闊達にできるような支援を文部科学省や関係省庁で進めてほしい。
- 地域における必要な学び直しが重要であり、MOOCやコミュニティカレッジなど、非学歴型の教育機関が日本では不足しているので強化する必要がある。生涯学習は大変幅広い概念であり、学びの分野・対象・場所も様々であるため、この分科会ではそれをどう捉えて議論していくべきか。
- MOOCのようなオンライン学習では、受講者は受け身になりがちであり継続が難しい。ヨーロッパでは、高度な学びや地域、地球規模の課題をローカルに考えて知を共に構築していくシチズンサイエンスという発想があるが、日本でも反転学習等の導入により、そうした多世代と交流できる学びの機会があればよい。
- ロジカル思考は再現性を重視したアプローチであるのに対し、デザイン思考やアート思考は、一回性を重視しながら突然変異に期待をかけるようなアプローチであり、社会教育・生涯学習が今までまちづくり等で行ってきた一つの在り方のように感じる。そのアプローチの過程で、過程そのものがある種のウェルビーイングになっているのではないだろうか。
- 公民館は個人の学びの方向で捉えられがちだが、地域をみんなで作るという意義を再確認し、今世の中が動いている方向に社会教育・公民館も共に

手を携えて取り組んでいくという方向性を示すべき。

- 社会教育や公民館において、文化活動やレクリエーションなど楽しいことを行うというハードルの低い参加の間口を広げることにより、住民も、地域づくりや福祉、農村の活性化といった地域に貢献する活動にも参加しやすくなるかもしれない。
- 「生涯学習」や「社会教育」という言葉の定義を整理する必要がある。
- 「生涯学習」という用語には、誰一人取り残さないという守りの側面がある一方、可能性やチャンスを最大化させるという攻めの側面もあるため、その両面から生涯学習の目的を整理したうえで政策議論に入る必要がある。
- 生涯学習やリスキリングの領域においては、デジタルのみならず、グリーンや環境の視点も重要。
- 生涯を通じたあらゆる教育段階といった際に、幼稚園、小・中・高校、大学、社会教育という各段階の間での連携・接続が重要であり、そこに生涯学習の役割がある。
- 常に学ぶことが可能な世の中で、スキルを身に着けるだけでなく、人間力を高めることや人としての品格、他者への慈しみといったことも育む工夫が今後必要であり、生涯学習・社会教育がその重要な役割を担っていることも発信していくべき。
- 今後、人工知能が発達し、産業構造や雇用構造が変化していく中で、我々が今までこの近代社会をつくる過程で基本的な考え方として持っていた自我や自己意識をこれからどう考えるべきかが問われてくるだろう。その中で、システムと個人の在り方、新しい自分たちの生活の在り方や学びをどうとらえ返しながらか、一人一人の幸せを考えるのかについても議論する必要がある。

(3) 地域における各コミュニティ同士や他の共創主体との連携

- デジタル化の中でのまちづくりと生涯学習の関係性もみていくべき。 デジタル・ディバイドの解消に向けて、若年層が中高年層に教える場など多世代が交流しながら学べる場があるとよいし、デジタルトランスフォーメーシ

ョン（DX）を地域活性化につなげる自治体の取組と連携するのもよい。

- 大都市と地方は分けて考えるべき。特に地方都市において組織・機関別で考えるのではなく連携の意識が必要である。
- 基礎自治体の中心部だけでなく周辺部を巻き込むことも必要。個人にとっては自己実現ができ、地域にとっては可能性を広げて、地域の魅力を発信していける活性化が望まれる。
- 社会教育施設で人を集めて一緒にオンライン講座を受講する、アカデミックな領域のみならず地域づくりの視点に重点を置いたコンテンツを作るなど、地域コミュニティにおいて展開する学びとオンライン学習との接続について可能性を探りたい。
- 次の世代の育成という視点で考えた際、特に市町村レベルにおいて、社会教育や公民館を教育委員会の中にもうまく位置付けながら、そこと福祉、産業、地域づくり等の一般行政部局とがうまく連携できるような仕組みが必要。
- 自治体においては様々な部署が地域コミュニティづくりに関わる同様の事業をしているように見え、それが負担感にもつながりうるため、社会教育をより効率よく効果的な取組にすることが重要。
- 地域コミュニティは、人材や資金の面で大きな課題を抱え弱さも持っているため、そこをどう補完しながら基盤として機能させていくのかを考える必要がある。その中で、学びは地域コミュニティを維持するための手段にも目的にもなるため、学びとの関係を整理する必要があるし、地域コミュニティとそれ以外のコミュニティとを結びつけることで地域コミュニティを機能させるという発想も必要。
- 国内外の様々な課題を我々は日常生活の中で引き受けなければならなくなっており、その際のベースとして地域コミュニティや新しいコミュニティ形成という議論が出てくるが、その基盤となるのが社会教育であろう。