

1 経緯

- 少子高齢化・人口流出、グローバル化、技術革新（AI、IoT等）、子どもの貧困、地域間格差など社会状況が激変。
 - ふるさと福井を次世代に継承し発展させていくために、教育の役割は一層増大。
- ⇒ 令和元年度、教育に関する大綱および教育振興基本計画（5年間のアクションプラン）を策定。

- 本県には、教員の「まじめさ」や教員間の「協働性」の豊かさ、家庭・地域・学校のつながりの強さなど、優れた教育文化が存在。
- こうした財産のよいところは継承しつつ、子ども自身の個性に気づかせ、それを伸ばしていくような「**引き出す教育**」や、教員がすべてを教え込むのではなく、子どもたちが知的好奇心や探究心を持って学びを自ら進んで「**楽しむ教育**」を進め、新たな教育文化を創造。

2 引き出す教育・楽しむ教育の全体イメージ

- 基本計画に掲げる基本理念・目指す人間像の実現に当たっては、学校・家庭・地域における総合的な取り組みが必要。
- 引き出す教育・楽しむ教育は、施策の方向性を端的に表現するスローガン。施策の中には両者を併せ持つものも存在。
- 今後、学校現場も含め、引き出す・楽しむ教育のイメージを具体化・共有し、各々の立場で取り組みを推進することが重要。

<引き出す教育>

（施策例）

- ◆ ふくい理数グランプリの開催
- ◆ 高校生の留学支援、グローバルキャンプ
- ◆ 高校生の起業家精神の育成
- ◆ 特別支援教育の推進
- ◆ 外国人児童生徒等の支援
- ◆ 文化芸術活動の充実
- ◆ トップアスリートの養成 等

<楽しむ教育>

（施策例）

- ◆ タブレット端末等のICT活用
- ◆ 探究的な学習、体験学習の推進
- ◆ 小学校のクラブ活動の支援
- ◆ 読書活動の充実
- ◆ 通うのが楽しい魅力ある学校づくり
（教育相談体制の充実、ポジティブな言葉かけ）
- ◆ 部活動の推進（ゆる部活 等）
- ◆ 県立図書館等の機能充実 等

将来ビジョン

- 一人ひとりが生涯にわたって、自ら学び、新たな可能性に挑戦する、創造性豊かな人材を育成
- 多様な個性や価値観を認め合い、女性や若者、高齢者、障がい者、外国人など、一人ひとりが自分らしさを発揮できる「全員参加型」の共生社会の実現
（福井県長期ビジョン（令和2年7月）より）

引き出す教育・楽しむ教育について ②

3 普通の授業における引き出す教育・楽しむ教育のイメージ

(1) 引き出す教育・楽しむ教育とは何か

(教育大綱、基本計画より)

- 子ども自身の個性に気づかせ、それを伸ばしていくような「**引き出す教育**」
- 教員がすべてを教え込むのではなく、子どもたちが知的好奇心や探究心を持って学びを自ら進んで「**楽しむ教育**」

(2) 普通の授業における引き出す・楽しむ教育のイメージ (例)

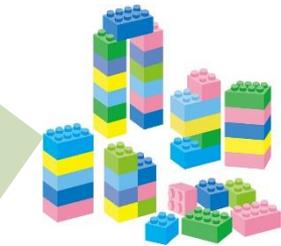
- 子どもたちが「なぜ?」、「おもしろい!」と感じる
- 身につけた知識や技能を活用する
- 自らの強み・得意分野を発見できる
- 子ども主体の学びで進む (自ら進んで学ぶ、子ども同士で学び合う)
- 学んだ内容が普段の生活と結びつく
- 自らのアイデア・解答が否定されず、多面的なものの見方・考え方に気づく
- 成績のみに固執せず、学びへの興味関心や自己肯定感を育むような工夫がある

【参考】普通の授業における教員がすべてを教え込む教育のイメージ (例)

- 板書をノートに黙々と書き写すことが多くを占める授業
 - 一方的な知識の伝達のみで終始する授業
 - 型にはまった特定の正解・解法に誘導する授業
- ※ 基本的な知識・技能の習得はいつの時代でも重要であり、そのための学習がすべて否定されるものではない。

【ジグソーパズル型学力】

- ・完成図 (正解・課題) は一つで他から与えられる



【ブロック型学力】

- ・完成形は多様かつ無限で自ら創造する

(注) 本県では、既に(2)のような内容を取り入れている学校・授業もあり、また、必ずしもすべての授業が教え込む教育となっているわけではない。