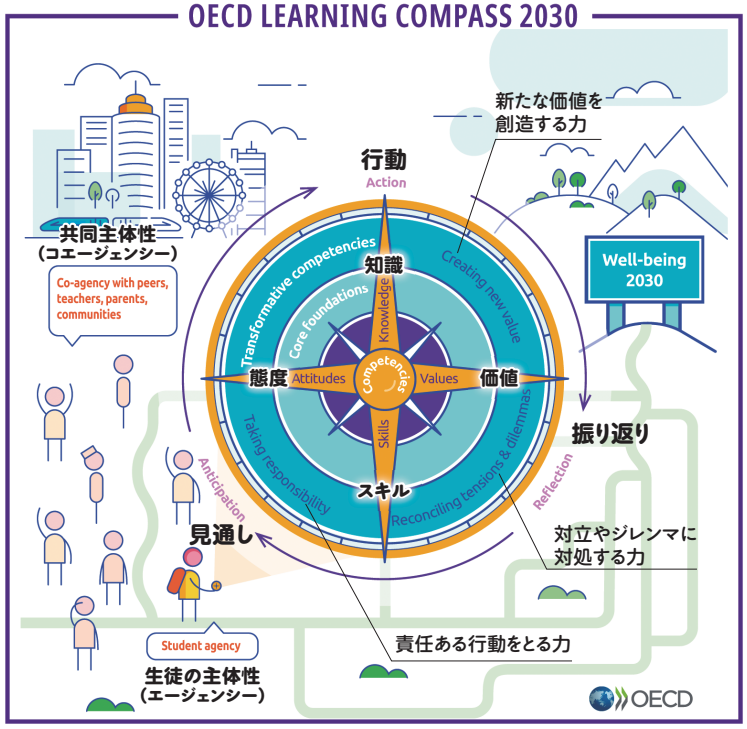
保護者のみなさまへ

コレだけは知っておきたい！ イマどき教育NEWS



▲ OECD の Education2030 プロジェクトで創り上げた
ラーニング・コンパス（学びの羅針盤）

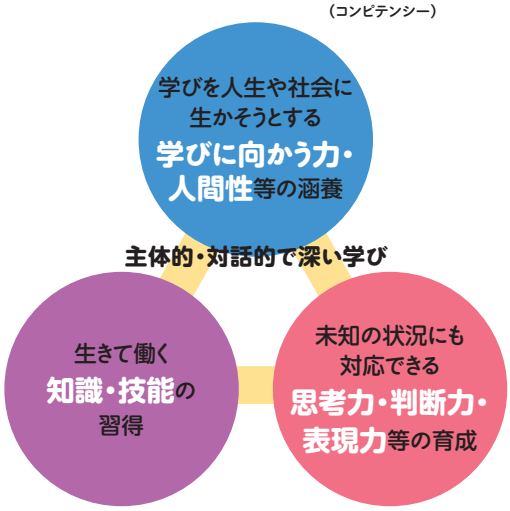
未来を切り拓くコンパスとなる力（コンピテンシー）を持とう！

10年後、お子さんにはどんなふうに育っていてほしいですか？
デジタル化、グローバル化、AIの進化などに加え、コロナ禍のような地球規模での感染症や気候変動による自然災害など、変化が激しく予測が難しい時代を迎えています。
人生100年時代、未来を切り拓く原動力となる「コンピテンシー」について、東京大学の秋田喜代美先生に伺いました。

今、子どもたちに必要な世界標準のコンピテンシー

昨年4月から小学校で実施され、今年4月から中学校、2022年度から高校で実施される新しい学習指導要領は、左の図に示した3つの「資質・能力」を育成することを大きな柱としています。

学習指導要領が示す資質・能力
（コンピテンシー）



新しい学習指導要領では、教科書に太字で書かれたような知識を暗記し「知っている」ことよりも、その知識の背景にある概念を理解し、知識を組み合わせたり、知識を深掘りしたりして考え、表現できる。さらには生活や社会の中で「使える」ことを目指し、生きる力につなげていくことに重点が置かれています。

学習指導要領の3つの資質・能力と関連が深いのがOECD（経済協力開発機構）のEducation 2030プロジェクトで創り上げた「コンピテンシー」です。そして、そのコンピテンシーを育てるプロセスをわかりやすく示したのが、上に示した「ラーニング・コンパス」です。

コンピテンシーとは、有能さ、能力、力量、行動特性などのことですが、日本語で学習指導要領に表すとき「資質・能力」と統一されました。

以前は、国によって、コンピテンシーの定義やそれを教育する枠組みはさまざまでした。しかし、今、国籍・宗教・文化・価値観などが異なる多様な人々と学び、働く時代を迎えています。世界標準のコンピテンシーがなければ、それこそコロナ禍のような前例のない地球規模の課題を解決しようというとき、建設的な議論ができません。

そこでOECDでは、1997年からDeSeCoというプロジェクトを立ち上げ、複数の国や研究者が参加して、グローバル時代にふさわしいコンピテンシーを議論してきました。DeSeCoが2005年に定義したコンピテンシーは、

- **自律的に行動する力**
- **異質な人々から構成される集団で相互にかかわり合う力**
- **道具を相互作用的に用いる力**

お話してくださったのは……

秋田喜代美先生
東京大学大学院教育学研究科長・教育学部学部長

東京大学文学部を卒業後、銀行勤務、専業主婦を経て、東京大学教育学部に学士入学。同大学院教育学研究科博士課程修了。2019年、教育学部・教育学研究科で東大初の女性の学部長・研究科長に。専門は発達心理学、教育心理学、保育学、学校教育学。内閣府子ども子育て会議会長、教育再生実行会議委員、国立教育政策研究所幼児教育センター上席フェロー、OECDイノベーションスクールネットワーク研究総括などを務める。

でした。しかし、時代が急速に変わっていくなかで、コンピテンシーも時代に合わせて見直していくべきだ、という議論が起こりました。

またOECDが2000年から実施しているPISA調査においても、年々参加する国や地域が増えるなかで、世界標準のコンピテンシーを定義する必要性に迫られてきました。そこで生まれたのが、Education 2030プロジェクトです。

きっかけは東日本大震災 2030年に必要な生きる力

Education 2030プロジェクトはOECDの教育分野の中でも大きなプロジェクトで、現在参加している国と地域は50を超えます。私も初期から参加しています。

このプロジェクト誕生のきっかけのひとつは、2011年の東日本大震災でした。OECDが子どもたちのために考えた復興支援が「これからの新たな教育」だったのです。そしてOECD東北スクール・プロジェクトが実施されました。

OECD東北スクールには、福島・宮城・岩手の3県から約100人の中高生が参加。2030年の『新しい東北・日本の未来』に向け、東北地方の経済活性化に必要な産業やイノベーションを生み出すための人材育成を目指しました。

たとえば、高校生が被災地の農産物を流通するしくみを考え、実際に地元の農家や企業と特産品の開発を行うなど、プロジェクト型学習（PBL）や探究型学習が行われました。

2030年というのは、2011年に生まれた子どもが成人するとき。OECD東北スクールに参加した中高生が、20年後の世界を見据え、地球規模の課題に対応するために、どのような知識、スキル、行動が必要かを考え、自分たちなりの教育のモデルを創り出したことは、Education 2030プロジェクトに大きな影響を与えたのです。

未知なる未来を「コンパス」を手に切り拓く！

20年後には今ある仕事の半数がAIにとって代わられるという話は、2014年ごろからさかんに言われていますよね。そういう時代に必要な子どもたちの学びを示す意味でも、2030年をひとつのゴールと定め、「ラーニング・コンパス2030」（オモテ面参照）ができたわけです。

ラーニング・コンパスは、海路や地図ではなく、一人ひとりの子どもが「コンパス」を手に、自ら多様な方向性を探っていく、というイメージを具体的に表したものです。よりよく生きるために不可欠な「知識」「スキル」「態度及び価値観」とは何か、コンピテンシーを構成する要素とは何か、といった議論（左の囲み参照）を尽くし、4～5回の変遷を経てコンパスの形に落ち着きました。

概念枠組みの整理

（2016年10月時点）

【知識】
- 教科の知識、教科横断的な知識、実用的知識
- STEM、数学、歴史、科学、芸術
- 持続可能な開発、グローバル・シチズンシップ、ノウハウ

【スキル】
- 認知的・メタ認知的スキル、社会・情動的スキル、身体・実用的スキル
- 批判的思考力、創造的思考力、問題解決能力
- 協働性、共感性、自己管理、手先の器用さ

【態度及び価値観】
- 好奇心、自己効力感、適応性
- 責任、開かれたマインドセット、成長志向のマインドセット

（『OECD Education2030 プロジェクトが描く教育の未来：エージェンシー、資質・能力とカリキュラム』ミネルヴァ書房より）

ラーニング・コンパスは、「生徒が教師の決まりきった指導や指示をそのまま受け入れるのではなく、未知なる環境の中を自力で歩みを進め、意味のある、また責任意識を伴う方法で、進むべき方向性を見い出す必要性」をわかりやすく示したものです。いつも頭の片隅に置いて、子どもたちに向き合っていただけたらと思います。

コンピテンシーを育てる「ラーニング・コンパス」のポイント！

1 ラーニング・コンパスが示すコンピテンシーとは？

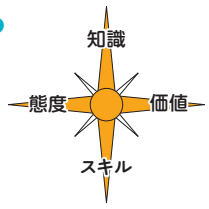
ラーニング・コンパスの外側の円にある3つが「よりよい未来の創造に向けた変革を起こすコンピテンシー」。VUCA（不安定、不確実、複雑、曖昧）の時代を生きる子どもたちに必要不可欠な力。

新たな価値を創造する力
Creating new value

対立やジレンマに対処する力
Reconciling tensions & dilemmas

責任ある行動をとる力
Taking responsibility

2 ①のコンピテンシーを支える学びの中核的な基盤とは？



ラーニング・コンパスの4つの針に示されているのが、「学びの中核的な基盤」となるコンピテンシー。

2030年に必要とされるのは、あらゆる物事を学ぶうえで核となる、以下のような基礎・基本の力。

- 読み書き能力
- ニューメラシー（数学活用能力・数学的リテラシー）
- データ・リテラシー（データ活用・解析能力）
- デジタル・リテラシー（デジタル機器・機能活用能力）
- 心身の健康管理
- 社会情動的スキル（非認知能力）

など

3 AARサイクルでコンピテンシーを育てる

①②のコンピテンシーを育成するプロセスが、ラーニング・コンパスの外にある「Anticipation（見通し）」→「Action（行動）」→「Reflection（振り返り）」の「AARサイクル」。

Anticipation……見通しや予測だけでなく、ワクワクする期待にあふれたもの。子ども自身が「こうすればうまくいく！」「こんなふうにできるかも！」と思いめぐらせること

Action……子どもが主体的に行動を起こすこと

Reflection……行動のあと、子ども自身で、あるいは他者とかかわりながら「こんなこともできそう！」「こういう可能性もあるかな？」と、ポジティブに振り返ること

このサイクルを回しながら、最終的には、「ウェルビーイング（よりよく生きる）」の山を目指していく。

4 生徒の主体性と共同主体性

ラーニング・コンパスを持つのは「生徒」。「Student agency」の「Agency（エージェンシー）」とは、主体性だけでなく、最後までやり抜く、責任ある行動を取る、逆境から立ち直る、という概念も含む。「共同主体性（Co-agency）」とは、友達、仲間、学校や塾の先生、保護者、コミュニティなど。

すべての人がエージェンシーを持ち、主体的・対話的に、お互いの持ち味を発揮しながらかかわりあうことで、コンピテンシーが育っていく。

NEA 一般社団法人 Networks of Educational Alliance 教育アライアンスネットワーク
2021年2月19日発行
担当／NEA事務局（生澤和弘、千代延勝利、柳裕樹）
イラスト／堀口順一朗
デザイン／髙橋郁子　編集／渡邊良子