

# 企業との連携による 子供の体験活動の推進について

令和 4 年 9 月  
文 部 科 学 省



文部科学省

# 教育進化のための改革ビジョン

現在進行中

- ・一人一台端末の実現
- ・小学校35人学級の計画的整備
- ・教員免許制度の見直し

- 新型コロナウイルス感染症を契機として
  - ・デジタルが持つ学びにおける可能性の提示、学びの在り方の変容
  - ・学校の持つ福祉的機能や教師の存在意義、リアルな体験の持つ価値の再認識

## 2つの基本理念と4つの柱

**誰一人取り残さず個々の可能性を最大限に引き出す教育・教職員が安心して本務に集中できる環境**

～「令和の日本型学校教育」答申内容の具体化～

- ☑ 「リアル」×「デジタル」の最適な組合せによる価値創造的な学びの推進
- ☑ これまでの学校では十分な教育や支援が行き届かない子供への教育機会の保障
- ☑ 地域の絆を深め共生社会を実現するための学校・家庭・地域の連携強化
- ☑ 教職員が安心して本務に集中できる環境整備

## 今後の施策展開の方向性

同一年齢で同一内容を学習することを前提とした教育の在り方にとらわれず、これまでの日本型学校教育の優れた蓄積も生かして、**個々に最適な学びを提供**するとともに、地域や企業とも連携し、**学校内外での豊かな体験機会を確保**するため、以下の施策に重点を置いて検討。

### ○個別最適な学びと協働的な学びの日常化

- ・全ての子供に対する、幼児期からの学びや生活の基盤を育む質の高い教育の提供
- ・デジタル教科書等を活用した学びの充実
- ・授業時数の弾力化や、学年を超えた学びの検証・開発（研究開発学校、その他の特例制度も活用）

### ○特別な指導や支援が必要な子供への学びの場の提供

- ・特別なニーズのある子供（障害、不登校、特異な才能、日本語指導等）やへき地の子供を対象としたオンライン等を活用した教育・支援の充実
- ・特例校の設置促進などによる、通常の学校だけでは十分な教育、支援が届かない子供への学びの場の確保
- ・学校内における個々のニーズに応じた取り出し指導など柔軟な指導の実施（障害、特異な才能、学習の遅れ、日本語指導等）

### ○地域や企業力を巻き込んだ学校運営や「リアルな体験」機会の充実

- ・全ての学校でのコミュニティ・スクールの導入を加速（重点期間：令和4～6年度）し、地域に開かれた学校運営の実現と防災活動等での学校・地域の連携強化
- ・地域や企業と学校が連携した形での学習支援や、起業家との触れ合い、豊かな体験機会の提供
- ・地域や企業と連携し**全ての子供に学校内外での体験活動**の定着（異年齢集団での地域活動、職業体験、ボランティア、自然・文化芸術体験、読書等）や**課題を抱える子供たちを対象とした体験活動**の充実

➡ **経済界との直接対話により強力に推進**

### ○教員研修の高度化、働き方改革の実効性を高める観点からの環境整備

- ・デジタル技術の活用を含めた教員研修の更なる高度化や教師のICT活用技術の向上・校務の情報化をはじめとする学校における働き方改革を具体化する抜本的方策を検討

➡ **学校DX推進本部を設置し強力に推進**

（※本部長：文部科学大臣）

※上記の取組と連動して、教育と社会の接続の多様化・柔軟化を推進する観点から、大学の機能強化、学びの支援、リカレント教育の推進についても教育未来創造会議において検討

# 子供の体験活動の推進にかかる文部科学大臣と経済界との意見交換について

令和4年2月に公表した「教育進化のための改革ビジョン」に基づき、企業と連携した子供たちの「リアルな体験」機会の充実を全国規模で推進するため、本年6月文部科学大臣と経済界との意見交換を東京と大阪で実施し、参加企業より取組事例について発表いただくとともに、文部科学大臣より「子供の体験活動推進宣言」を発表。

賛同いただける企業、自治体、教育委員会、青少年団体、NPO等を募集するとともに、各分野の実務者による「リアル体験推進チーム」を立ち上げ、体験活動に関する推進方策を企画・立案し、子供の体験活動を推進する。

## 東京での意見交換（令和4年6月16日（木））

### ○参加者

- ・文部科学大臣
- ・日本経済団体連合会
- ・日本商工会議所
- ・文部科学省主催「青少年の体験活動推進企業表彰」受賞企業
  - ▶サントリーホールディングス株式会社（R3年度優秀賞）
  - ▶株式会社リコー（R3年度奨励賞）

### ○事例発表

- ・サントリーホールディングス株式会社
  - ▶「サントリー次世代環境教育『水育』」
- ・株式会社リコー
  - ▶「リコー・サイエンスキャラバン」



・サントリーホールディングス株式会社  
「サントリー次世代環境教育『水育』」活動の様子



・東京での意見交換会における記念撮影

## 大阪での意見交換（令和4年6月11日（土））

### ○参加者

- ・文部科学大臣
- ・関西経済同友会
- ・関西生産性本部
- ・関西経済連合会
- ・文部科学省主催「青少年の体験活動推進企業表彰」受賞企業
  - ▶阪急阪神ホールディングス株式会社（R2年度文科大臣賞）

### ○事例発表

- ・関西生産性本部
  - ▶「情熱教室」（産業界による学校向けのキャリア教育支援活動）
- ・阪急阪神ホールディングス株式会社
  - ▶「阪急阪神 未来のゆめ・まちプロジェクト」



・阪急阪神ホールディングス株式会社  
「阪急阪神 未来のゆめ・まちプロジェクト」活動の様子

体験の風を  
おこそう

# 子供の体験活動推進宣言

次代の社会を担う者として新たな価値を創造する力、対立やジレンマを克服する力、責任ある行動をとる力等を身に付けていくためにもリアルな体験活動は重要です。しかしながら、少子化や核家族化、デジタル化が進む中、現代の子供たちはリアルな体験が不足しています。さらにコロナ禍でこの傾向に拍車がかかり、また、家庭の経済環境によって体験機会に格差が生じているとの指摘もあります。今こそ、異年齢交流や職業体験、自然体験、ボランティア体験等、子供たちに豊かな体験機会を提供するため官民が一体となって取り組まねばなりません。

文部科学省は子供たちの体験活動を推進するため、経済界と連携して以下を目指した取組を進めます。

- 一、 経済界の協力を得て、子供の体験活動の量的・質的な充実を目指します。
- 一、 働く人が学校や地域の活動に参加しやすい環境づくりを目指します。
- 一、 経済界との対話を促進し、体験活動における学校と地域・企業の連携体制の構築を目指します。



令和4年6月  
文部科学大臣

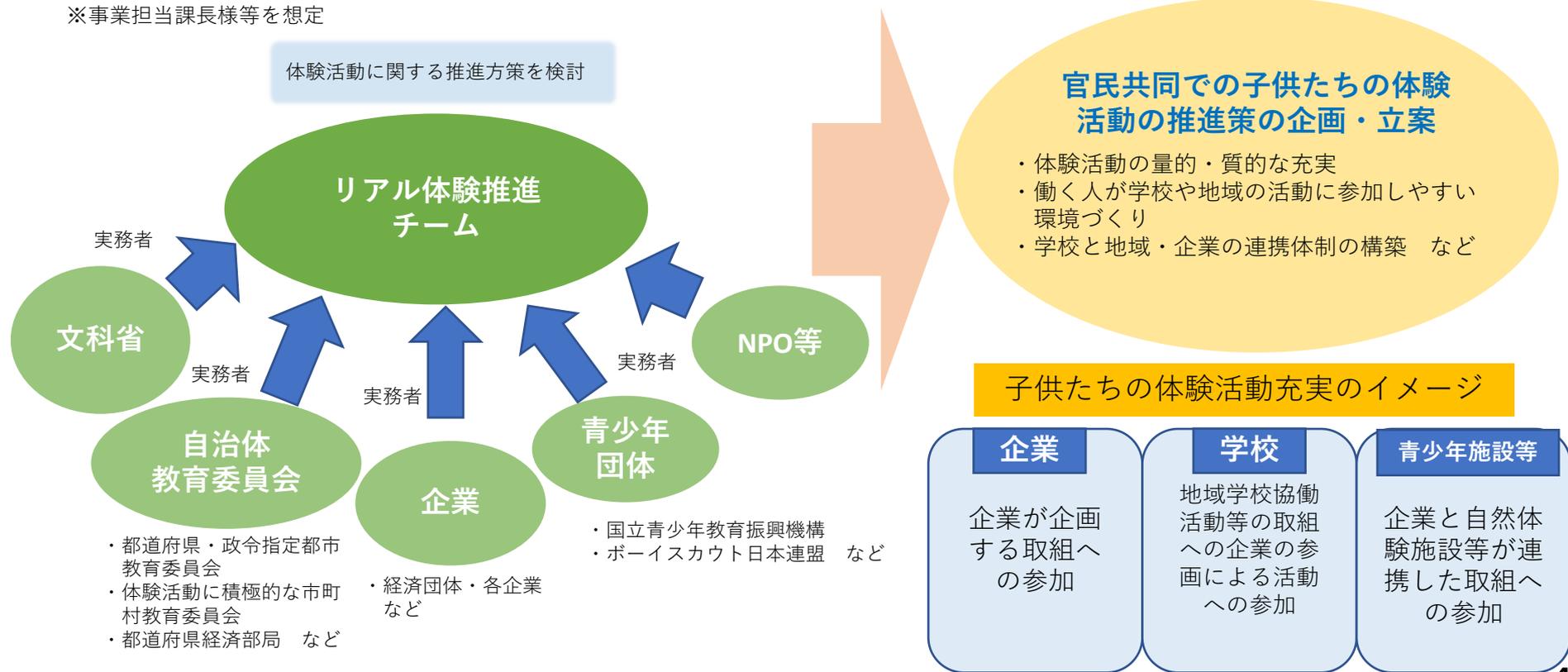
末松信介

# 企業との連携による子供の体験活動の推進について（案）

## 1. 推進体制について

- ①文科省において、「子供の体験活動推進宣言」に賛同し、協力いただける企業、自治体、教育委員会、青少年団体、NPO等を募り、リスト化。
- ②取組を加速するため、文科省において、賛同いただける企業等の中から、各団体の推薦等を踏まえ、実務者※（20名程度）レベルによる「リアル体験推進チーム」（事務局；文科省）を立ち上げ。（経済団体の本チームへの関与については今後相談）  
「リアル体験推進チーム」では、体験活動に関する課題等を抽出し、その推進方策を企画・立案する。  
（「リアル体験推進チーム」で企画した内容については、賛同企業等にフィードバック）

※事業担当課長様等を想定



## 2. 「リアル体験推進チーム」今後のスケジュール（案）

- 令和4年6月 大臣と経済界との意見交換（6/11大阪、6/16東京）
- 7～8月 「子供の体験活動推進宣言」に賛同する企業、自治体、教育委員会、青少年団体、NPO等の募集（各団体から呼びかけ、文科省による個別訪問、ホームページでの周知等）  
「リアル体験推進チーム」への参加団体の調整
- 9月 「リアル体験推進チーム」第1回目会合  
（今後の進め方、体験活動の推進方策の募集開始）
- 10月～12月 「リアル体験推進チーム」を数回開催
- 12月末 「リアル体験推進チーム」における体験活動の推進方策案を策定。  
賛同企業、自治体、教育委員会、青少年団体、NPO等にフィードバック。
- 令和5年1月以降 文科省、賛同企業、自治体、教育委員会、青少年団体、NPO等において、推進方策を順次実施。
- 毎年度 「リアル体験推進チーム」において、推進方策を検証の上、見直し。

### 3. 「リアル体験推進チーム」での検討内容（想定案）

#### ○企業と教育関係者とのマッチングの強化

- (1) 現在複数ある企業の体験活動に関するポータルサイトを1つに集約
- (2) 企業と教育関係者をマッチングするコーディネータの育成・確保方策の検討  
(研修の実施、アドバイザリー組織の設置等)
- (3) 企業の体験活動をアピールするフォーラム等の企画、文部科学省「情報ひろば」の活用

#### ○企業側の参加インセンティブの拡充

- (4) 文部科学省が実施している「青少年の体験活動推進企業表彰」に、特別賞を企画するなど、企業の取組を後押し
- (5) 優良な企業の取組に対するシンボルマークの作成、大臣感謝状の授与

#### ○教育関係者の参加を促進する仕組みの構築

- (6) 企業と教育現場（学校、地域学校協働活動等）をつなぐ地域単位での枠組みの構築
- (7) コミュニティ・スクール推進フォーラムをはじめとした各種フォーラムや教育長協議会等での発信
- (8) 全国の国立青少年教育施設と企業等が連携したプログラムの実施

※上記の内容を踏まえて、地方での推進体制についても検討

# 企業と教育関係者とのマッチングの強化

## ○情報発信体制の強化

- ・ 情報の一元化、掲載情報の増加、文科省「情報ひろば」での発信等

## ○マッチング機能の強化

- ・ 学校が必要とする情報を整理し発信
- ・ 具体的な企業の実践事例の発信
- ・ コーディネーターの育成とその情報の発信

アクセス拡大方策などを検討

新しいポータル  
サイト



文部科学省

<土曜学習応援団>



国立青少年教育振興機構

<体験の風をおこそう>



経団連

<経団連ポータルサイト>

コーディネータを育成し、  
マッチングを強化

コーディネータ

- ・ 地域学校協働活動推進員
- ・ 国立青少年施設職員
- ・ 青少年団体関係者
- ・ 社会教育関係者
- ・ 企業OB、教員OB など

マッチング

企業等

教育  
現場

## 企業側の参加インセンティブの拡充

- 文部科学省が実施している「青少年の体験活動推進企業表彰」に、**特別賞を企画**するなど、企業の取組を後押し
- 優良な企業の取組に対するシンボルマークの作成、大臣感謝状の授与

### 「青少年の体験活動推進企業表彰」に特別賞を企画

例えば、

- ・各種団体による特別賞
- ・活動内容に応じた特別賞 等

障害を持つ児童生徒を対象とした活動、不登校やひきこもりの子供たちを対象とした活動等

<過去の受賞企業の取組>

阪急阪神ホールディングス株式会社様  
「ゆめ・まちキャリア教育プログラム」



### シンボルマークの作成

例えば、

- ・企業の体験活動の質を担保するシンボルマーク

「青少年の体験活動推進企業表彰」で受賞した企業に対するマークの付与等



- ・体験活動に参画する企業が幅広く使用できるシンボルマーク  
例) 「体験の風をおこそう」運動



### 大臣感謝状の授与

例えば、

- ・企業の体験活動をアピールするフォーラム等に協力した企業への感謝状の授与
- ・国立青少年施設と連携してプログラムを実施した企業への感謝状の授与 等

# 教育関係者の参加を促進する仕組みの構築①

## コミュニティ・スクールと地域学校協働活動の一体的推進

～学校との日常的な連携と信頼関係の強化～

### ○ 企業等の地域学校協働活動への参加・協力

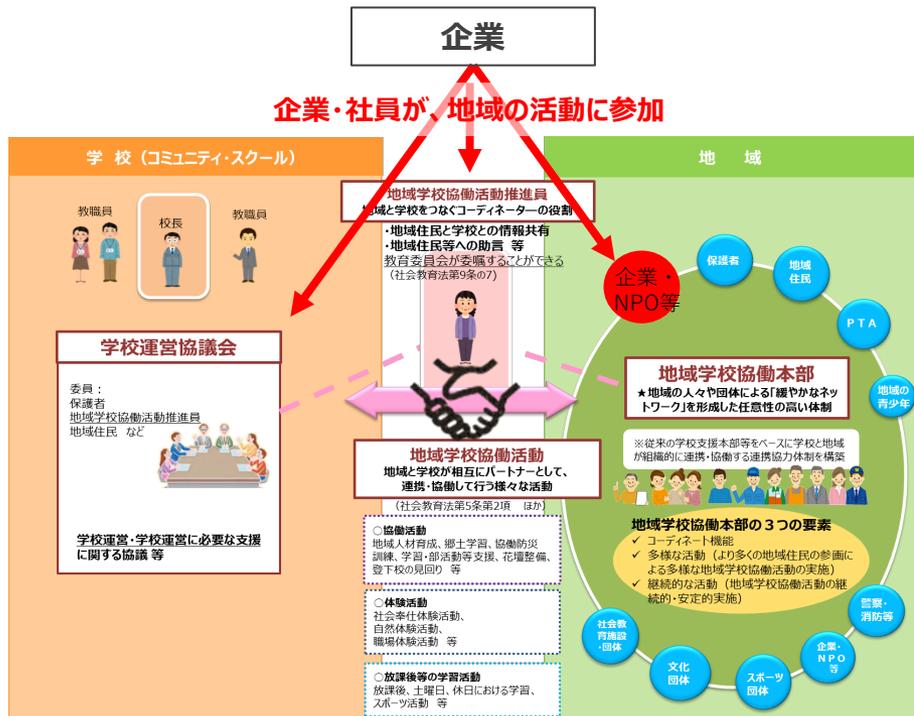
放課後等に学習支援や体験・交流の機会を提供する放課後子供教室や、登下校の見守り、学校の授業支援など、地域と学校が連携・協働して行う地域学校協働活動において、ポータルサイトの活用や企業・社員が地域の活動に参加することを推進

### ○ 地域学校協働活動推進員による情報共有

地域学校協働活動推進員をつなぎ役として、学校（コミュニティ・スクール）と地域・企業等の情報共有を促進

### ○ 学校との日常的な連携と信頼関係の強化

学校との日常的な連携により、学校と企業の相互理解・信頼関係が強化されることで、企業等と連携した多様な活動が円滑に実施されるようになる（マッチングの円滑化）とともに、活動を通じて子供たちや学校・地域の企業活動への理解が促進



### 【 企業等と連携した多様な活動の充実 】

**（事例）**

**「まち探検」  
地域の企業への訪問学習**

**（兵庫県尼崎市）**

**（事例）**

**地元企業との連携による  
エネルギー・環境学習  
（太陽光・電気）**

**（大分県由布市）**

※地域学校協働活動の表彰事例から抜粋

## 教育関係者の参加を促進する仕組みの構築②

### 全国の国立青少年施設と企業等が連携したプログラムの実施

- **企業・社員の方に参画**をいただき、国立青少年施設のプログラムを実施
  - ・ ICTに精通した社員を講師とした、デジタル技術を活用した自然体験活動
  - ・ 英語が得意な社員を講師とした、イングリッシュキャンプの実施 など
- 国立青少年施設のプログラムの中で、**企業の体験活動の取組を展開**
  - ・ フレンドスクール事業における企業の体験プログラムの実施 など

### 「教育進化のための改革ビジョン」を踏まえた事業の展開

①「リアル」×「デジタル」の最適な組合せによる価値創造的な学びの推進

②これまでの学校では十分な教育や支援が行き届かない子供への教育機会の保障

③地域の絆を深め共生社会を実現するための学校・家庭・地域の連携強化

④教職員が安心して本務に集中できる環境整備

#### 探究型デジタル事業

企業及び自治体等と連携し、デジタルツールを活用しながら、**STEAM教育**や**環境教育**を実施し、世の中の課題をリアルな体験を通して解決していく事業

- ・ドローン
- ・ICタグ
- ・GPS
- ・プログラミング
- ・ロボット
- ・iPad

デジタルツールを活用した課題解決

#### インクルーシブ事業

支援が届かない特別なニーズがある子供(障害・不登校・特異な才能・日本語指導等)に対して支援する事業

- ・イングリッシュキャンプ
- ・パラレルキャンプ
- ・トッパーリーダーズキャンプ
- ・在住外国人との事業

#### 連携キズナ事業

学校・地域・家庭の3つとサンマ(時間・空間・仲間)を繋ぎなおす事業

- ・施設開放事業
- ・放課後出前事業

#### フレンドスクール事業

学校と施設での体験を結び付けた事業(子供たちが施設から学校に通学するケースでも教師が施設に通動するケースも柔軟に対応)

- ・セカンドスクール(那須甲子)
- ・フレンドスクール(妙高)

4泊5日程度共同生活を体験しながら、学校のカリキュラムを進める。