



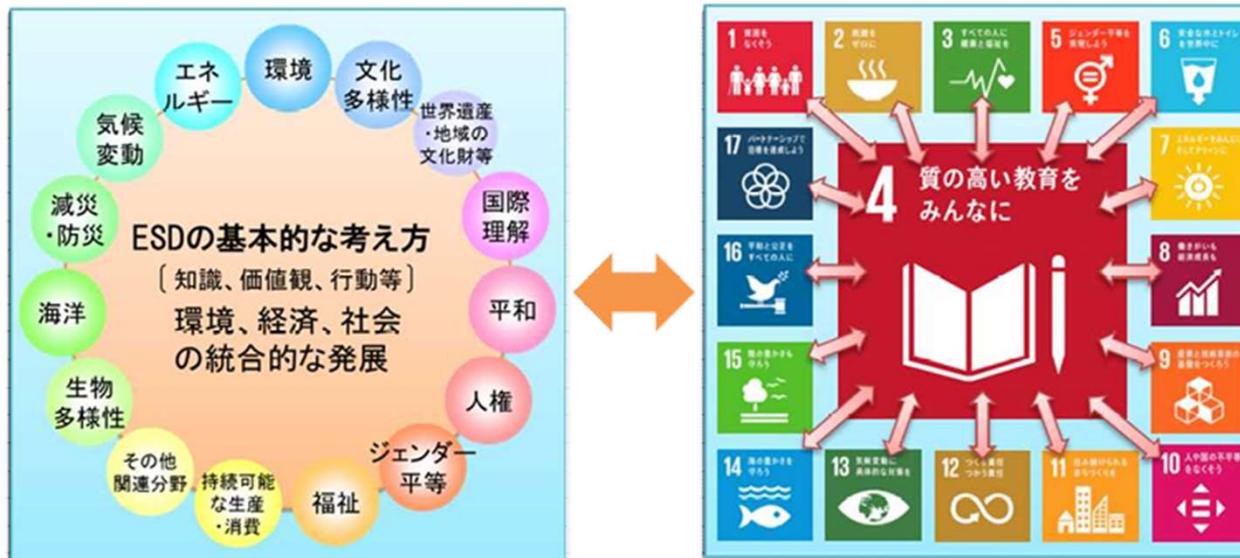
2040年 ボーダーフリー社会の実現

ESDチーム：神谷・鬼頭・倉知・中村・古川

アドバイザー講師：矢野 昌彦、豊田 将也、志水 剛

ESDとは？

価値観・行動の変容をもたらし 持続可能な社会の創り手を育む教育



ESDの充実が
SDGs目標達成に
不可欠

2017年の学習指導要領
より現場導入

出典: ESD(持続可能な開発のための教育)推進の手引

**ジェンダー・技術・国籍・言語・年齢を問わず
普及・推進する必要性**

SDGsの日本の現在地

日本のSDGs進捗度は166か国中21位
しかし、5項目において「**深刻な課題**」があるとされている

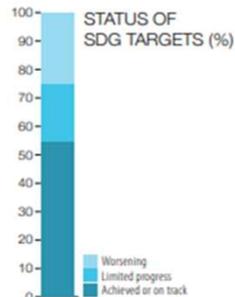
JAPAN

OECD Countries

OVERALL PERFORMANCE

COUNTRY RANKING
21 / 166

COUNTRY SCORE
79.4
REGIONAL AVERAGE: 77.8



AVERAGE PERFORMANCE BY SDG



SDG DASHBOARDS AND TRENDS



17の目標ごとに
「達成済み」「課題が残る」
「重要な課題がある」
「深刻な課題がある」
の4段階で評価

「深刻な課題がある」は5項目

目標5「ジェンダー平等を実現しよう」

目標12「つくる責任、つかう責任」

目標13「気候変動に具体的な対策を」

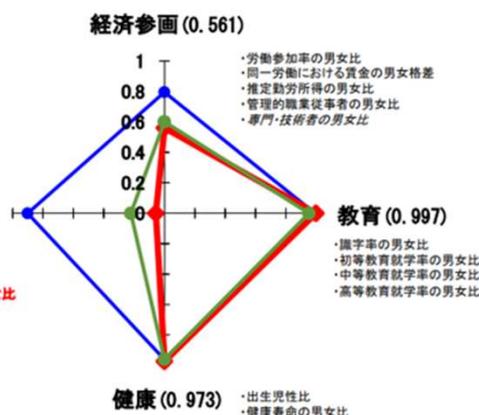
目標14「海の豊かさを守ろう」

目標15「陸の豊かさも守ろう」

ジェンダーギャップ指数と 2040年なりゆきの姿

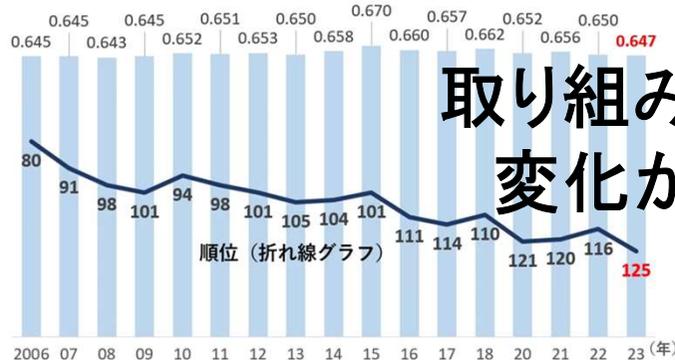
ジェンダーギャップ指数 125位(146か国中)

- アイスランド(0.912)
1位/146か国
- 日本(0.647)
125位/146か国
- 平均(0.684)



順位	国名	値
1	アイスランド	0.912
2	ノルウェー	0.879
3	フィンランド	0.863
4	ニュージーランド	0.856
5	スウェーデン	0.815
6	ドイツ	0.815
15	英国	0.792
30	カナダ	0.770
40	フランス	0.756
43	アメリカ	0.748
79	イタリア	0.705
102	マレーシア	0.682
105	韓国	0.680
107	中国	0.678
124	モルディブ	0.649
125	日本	0.647
126	ヨルダン	0.646
127	インド	0.643

ジェンダーギャップ指数 (棒グラフ)



取り組みに対して
変化が少ない

2040年なりゆきの姿

変化する内容

- 労働人口が減少, 過疎化による衰退
- 新技術により遠隔地でも身近なコミュニケーション
- AI、ロボット技術により活躍の場が変化(人間性に基づく仕事へシフト)
- 自由な働き方
→企業への帰属意識の希薄化
- 介護、子育て負担が減少 (新技術)
- 生涯教育への熱量が増加
(やり直し教育、多様な人材への教育)

2040年 ありたい姿

ジェンダー・技術・国籍・言語・年齢 などを取っ払い

完全な**ボーダーフリー社会**の実現



あらゆる境界,
違いに対する
理解浸透

ジェンダー, 障がい者
への理解浸透

新技術・起業への
理解浸透

アクションプラン概要

アクションプラン	概要	対象
①ジェンダーフリー バリアフリー	新規教育内容 AIの活用	小学校・中学校 の生徒
②テックフリー	官民連携セミナー VRの活用	高齢者 (受け入れ全年代)
③ボーダーフリー (バーチャルスクール)	仮想空間における交流 MRの活用	全年代



目標の達成

アクションプラン① 2030年

ジェンダーフリー・バリアフリー

課題

- ・自認する性に対する認識の齟齬
- ・権利の活用、運用の浸透不足



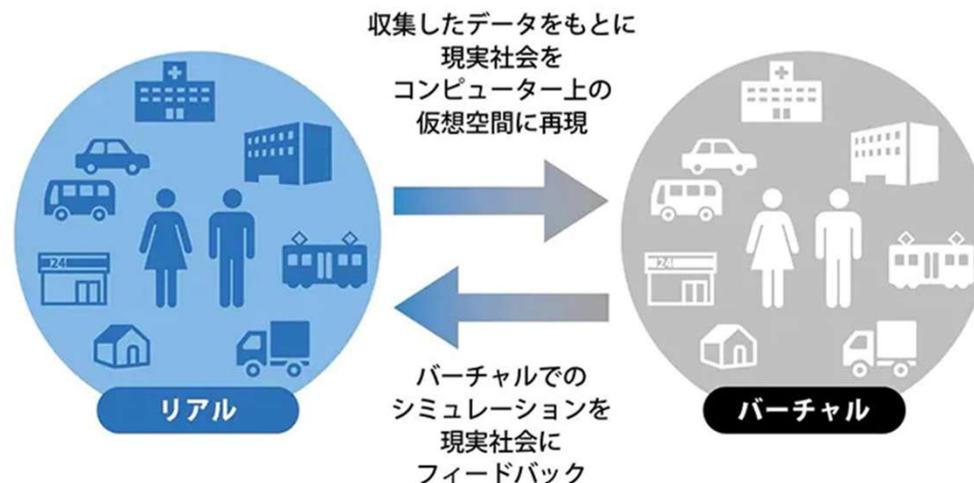
対応策

小、中学における

- ・生物学的な違いの理解
- ・制度、ルールを理解
- ・管理者の部下マネジメント
- ・アントレプレナーシップ教育

新規技術を用いた
指導方法の変更

デジタルツイン

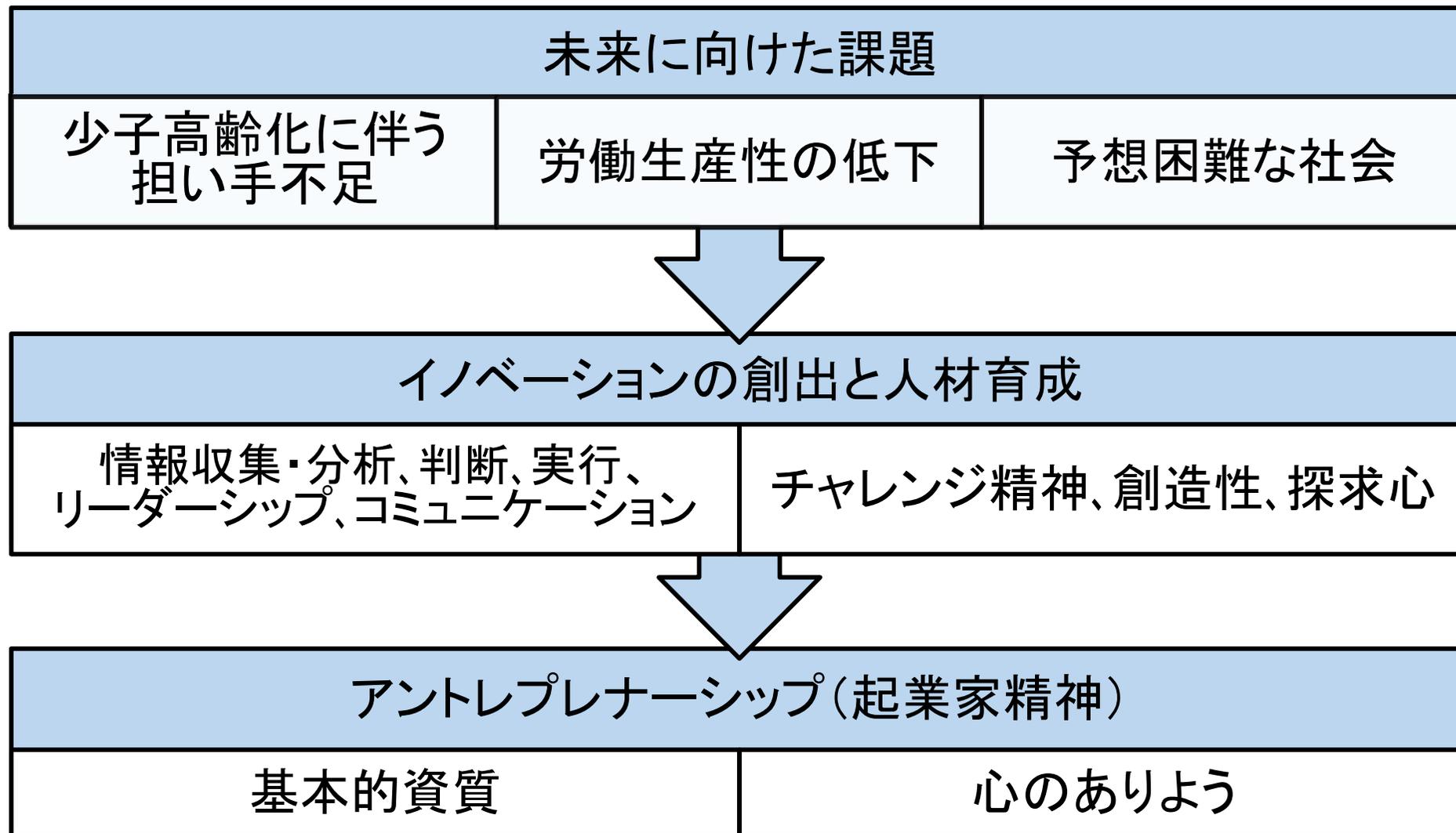


出典：<https://social-innovation.hitachi/ja-jp/article/digital-twin/>

スライド 7

- 1 **・ジェンダーフリー・バリアフリーの最初の点を消しました。**
古川智史, 2023/11/17

アントレプレナーシップ教育



生物的な違いの理解 制度・ルールを理解 管理者の部下マネジメント

現行の教育指導要領で実施
新技術を取り入れ、手法を改良
教員間の差、負担を改善

具体的な教育手法：**対面教育と新技術の融合**

- 多角的視点からの理解度の向上
- 社会的意見の収集

現実世界

自分の人生

- 体験
- 指導
- 規則

を元に学習



仮想世界

第三者の人生

- 年齢、性別
- 障がい、病気
- 職業、働き方

を変えて学習



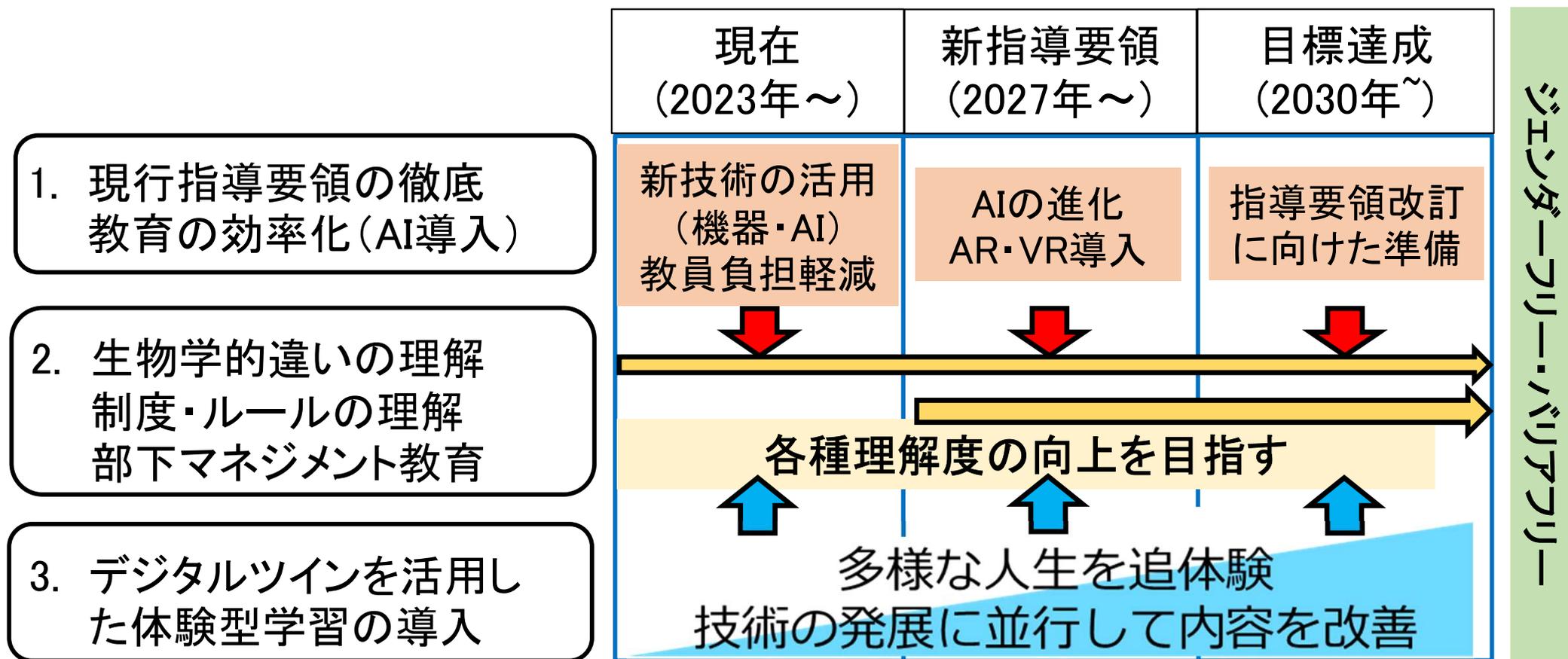
AIによる
体験型学習

- 学習の効率化

アクションプラン①

【学習指導要領とアクションプラン導入のプロセス】

- ・ベースは現行の学習指導要領(AIや新技術導入は記載済み)
- ・教員の負担を軽減/指導内容は限界を超えて均一化



スライド 10

- 2 ・教員の負担や指導内容の差→効率化 この分の意味が分かりません。また指導内容の差を突っ込まれる気がします。
古川智史, 2023/11/17
- 3 参考スライドに
・生物学的な違い
・制度、ルールの理解
・部下マネジメント
でどのような内容を想定しているかあった方が質疑があった際に対応しやすくてよいと思います。今の参考スライドだと伝わらないかも。
古川智史, 2023/11/17
- ス株1 教員の負担軽減、指導内容は個々で教えられる限界を超えて均一化するとしました。
スタイ 株式会社, 2023/11/17

アクションプラン②

テックフリー

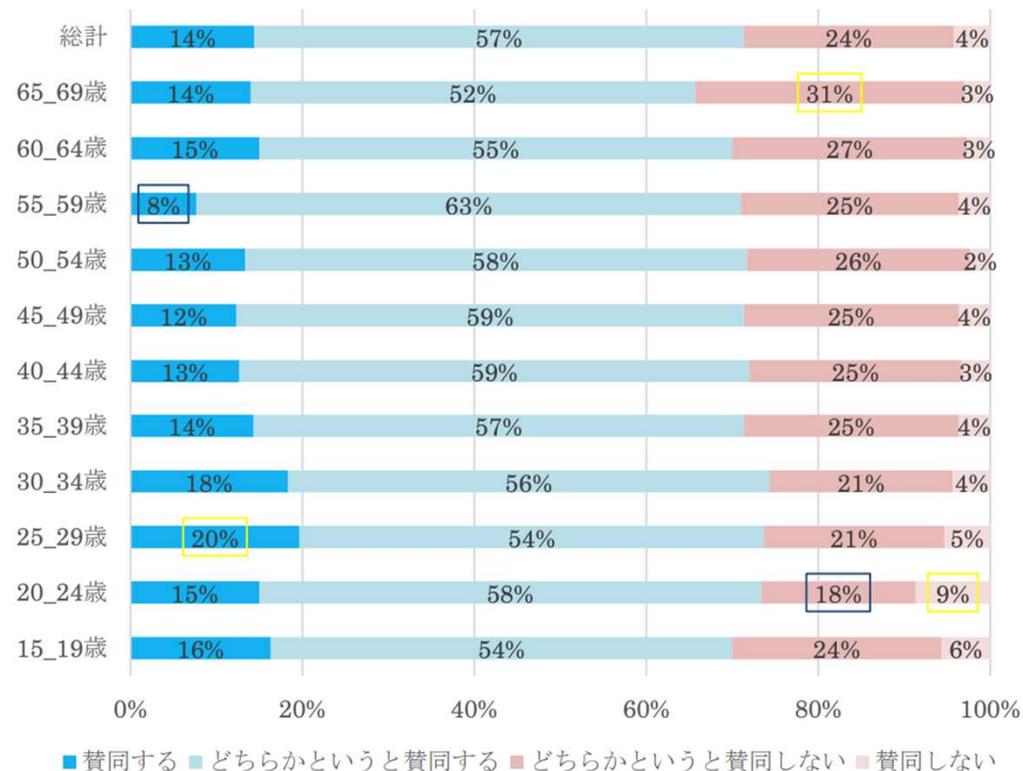
課題

- ・分からないことが多く
新技術が恐ろしくて触れない
- ・技術理解の格差の解消



対応策

- ・教育機会の創出/提供
最新技術
アントレプレナーシップ教育



出典:内閣府 科学技術に関する意識調査 2022

意識レベルで大きな差は無い
高齢者向けの機会が少ない

スライド 11

4 テックフリーの説明文(技術の発展による格差をなくす)を消して、
課題を説明文の言葉にしてはどうでしょうか。アクションプラン①とフォーマットが揃います。

- ・技術理解の格差の解消

- ・新技術を学ぶ機会がない
は消してよいと思います。

古川智史, 2023/11/17

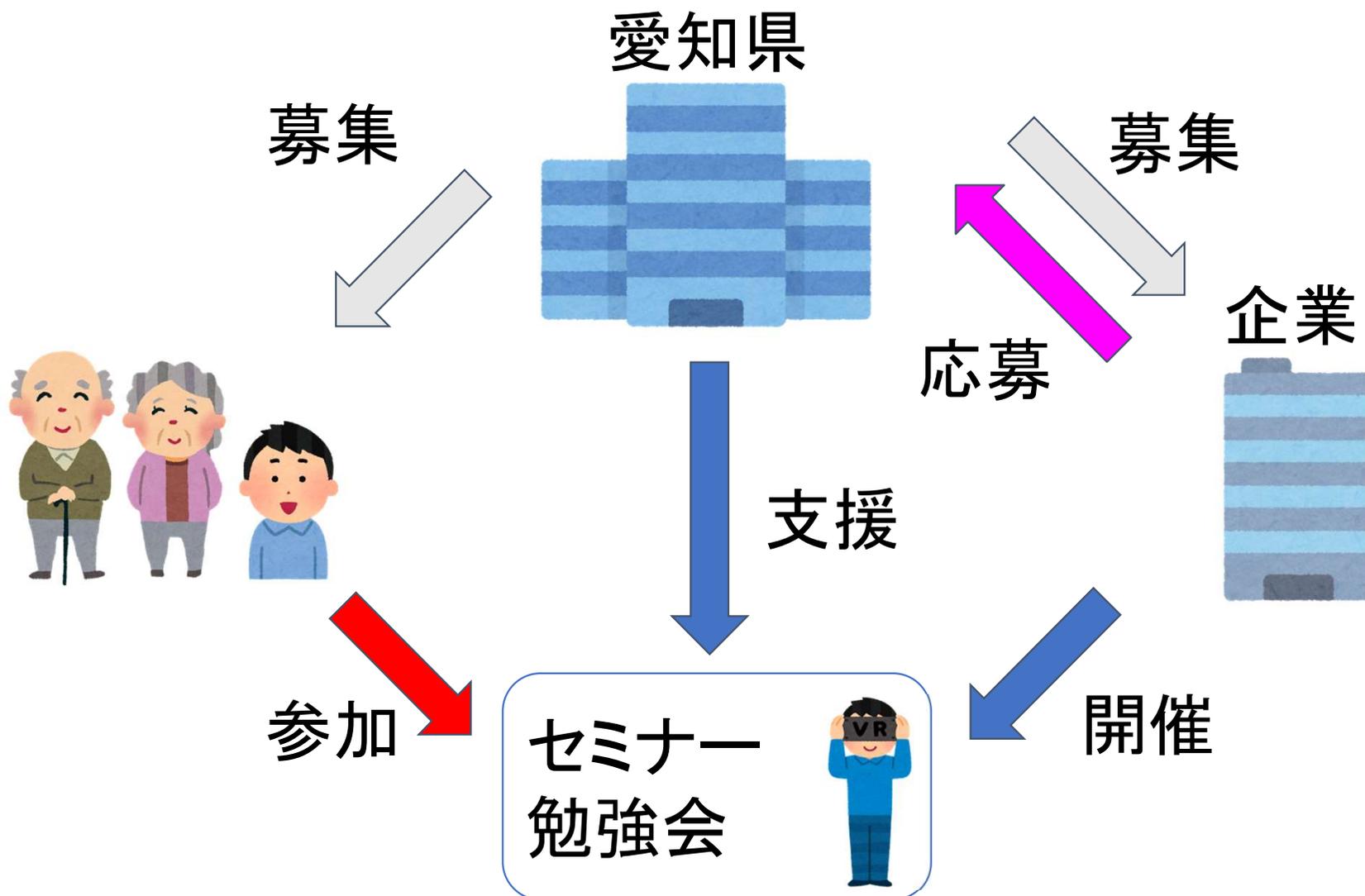
ス株2

対応

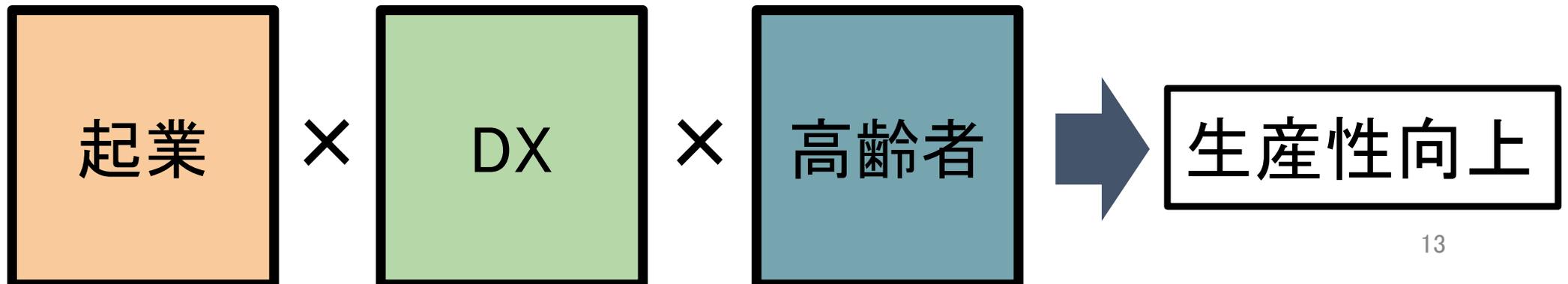
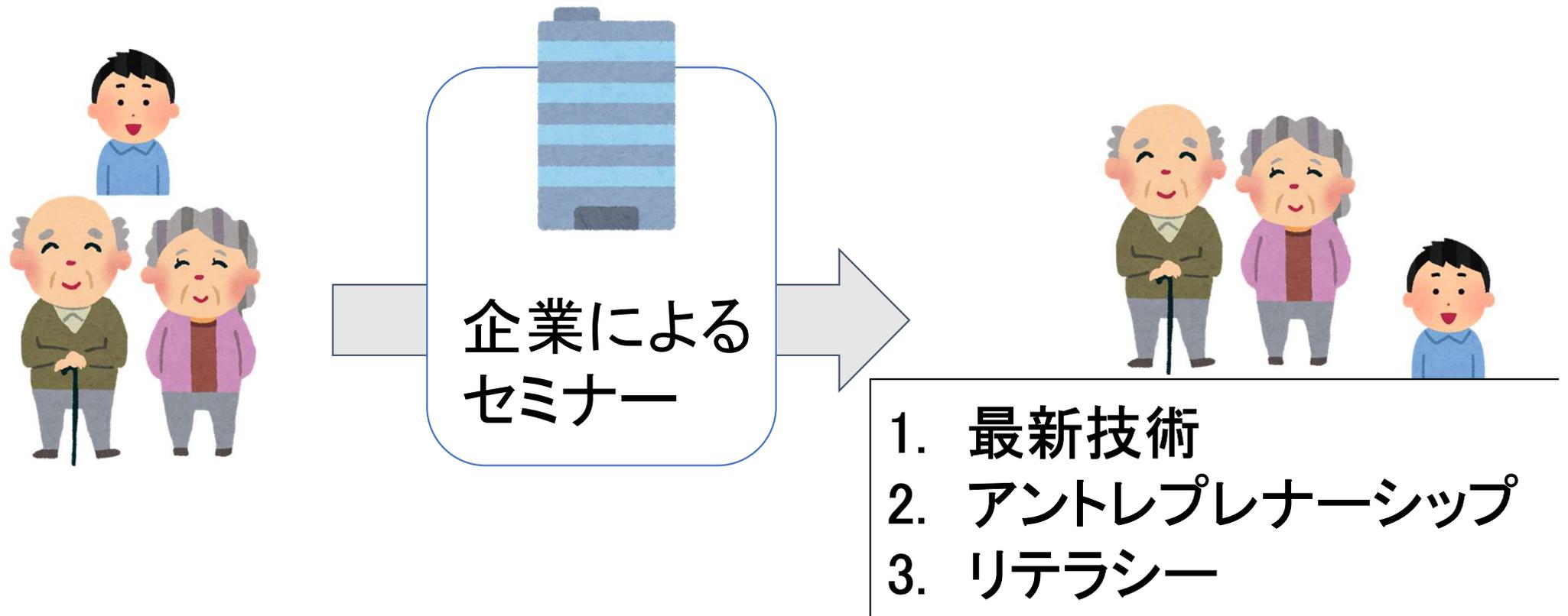
スタイ 株式会社, 2023/11/17

教育機会の創出/提供

内容: 最新技術の活用、運用及びアントレプレナーシップ教育



最新技術・アントレ教育



スライド 13

2

自分でスライド作成しておいて申し訳ないのですが、起業×高齢者のメリットがあまりわかりません。DX×高齢者はデジタルサービスの有効活用による生産性向上だと考えています。

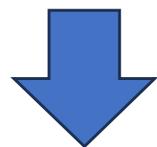
中村祐貴, 2023/11/17

アクションプラン③ 2040年

ボーダーフリー

課題

国籍・言語・性別などに境界がなく他者への理解を促すことができる価値観の浸透



対応策

バーチャルスクールの達成



スライド 14

6 ここもボーダーフリー以下の説明文と課題のところが重複しているため、課題に説明文を書いてはいかがでしょうか。

課題

国籍・言語・性別などに境界がなく他社への理解を促すことができる価値観の浸透

古川智史, 2023/11/17

ス株4

対応

スタイ 株式会社, 2023/11/17

バーチャルスクールとは

具体的な教育手法: 専門家による仮想空間上の学校で授業

対象: どこの誰でも

内容: 教師によりさまざま

専門家



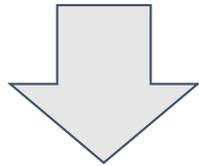
受講生徒



- MR技術を利用した双方向のコミュニケーションが可能
- 国籍、言語、性別を問わず望んだ授業を受講可能

社会対応・波及効果

専門家の講義を目的→教員免許の規制緩和など
2040年を目途にした教育指導要領の改定



バーチャルスクールの開校

VR空間に使用するサーバー管理や運営が必要に
→バーチャルスクールの運用に関するビジネス



バーチャルスクールを通じた新たな起業アイデア

まとめ

新しい時代に合わせた教育現場の改善
新時代の人材育成

「何を学ぶか」
の教育



「何ができるか」
の教育

①ジェンダー・バリアフリー



②テックフリー



③ボーダーフリー



目標の達成

ご清聴ありがとうございました