

1. 生涯学習推進大綱とは

生涯学習大綱とは、子どもから高齢者まで、いつでも、家庭や地域、職場、公園など様々な場所で、主体的に行われる多様な学びを進めるための計画のこと。

(1) 策定方針

第2次大綱：理念や基本的指針は継承

【理念】

- ・いつでも、どこでも学び、豊かな人生を送る
- ・学んだ成果を活かし、ともにまちを創っていく

大人の学び直し
(リカレント教育*1・リスキリング*2等)

社会経済環境の不可逆的な変化に対応する
(長寿化に伴う人生のマルチステージ*3化、DX*4の進展、リモートワーク環境の整備等)

(2) 策定のポイント

- ① 4次総、SDGs等との整合性を図る
- ② 重点的に取り組む課題解決のためにリーディングプロジェクト*5を位置づける
- ③ ロジックモデル*6により 施策を組み立てる

2. 現状と課題

現 状

静岡市の生涯学習を取り巻く状況

令和2年度生涯学習団体構成員の年齢構成



60歳以上の年代別の非労働力人口率



課 題

経済社会の変化への対応

- (1) DXの進展やポストコロナ社会などの激しく変化し複雑で予測困難な時代に適応していくため、学校教育を終え、社会に出てからも常に学習し続け、新しい考え方やスキルなどを身につけていく必要がある。特に仕事や就職活動など職業生活に関わる学びを提供していく必要がある。
- (2) 長寿化による人生100年時代となり、マルチステージ化して、生涯を通じて学び続ける必要がある。
- (3) 利用の少ない若い世代にとっても魅力を感じられ、使いやすい施設づくりや魅力ある学習機会の提供に取り組む必要がある。
- (4) より幅広い層の学習ニーズに対応するため、従来の対面式の学習だけでなくICTを活用したオンライン形式の学習などを提供していく必要がある。

職業生活に係る学びの指標をプラス

学んだことを仕事や就職活動に活かしている市民の割合



第2次大綱の評価

- (1) 誰もが気軽に学び合える環境づくり
生涯学習を行っている市民の割合

目標値	H25年度	H30年度	R3年度
50.0%	30.5%	46.1%	53.7%

達成!
- (2) 学びを活かすための支援
学んだことを地域や社会での活動に活かしている市民の割合

目標値	H25年度	H30年度	R3年度
20.0%	11.0%	14.6%	10.0%

未達成
- (3) 生涯学習を支える基盤づくり
生涯学習施設の耐震化率

目標値	H29年度	H30年度	R4年度
100%	80.0%	82.5%	100%

達成!

3. 「ワタシゴトをアップデート！」とは

「ワタシゴトをアップデート！」とは、これまでの生涯学習のイメージから離れ、若い世代の「大人の学び直し」を含めた幅広い学びのイメージを伝えるためのキャッチコピーのことです。

※「ワタシゴト」とは、
わたしの「好きなこと」「知りたいこと」「役に立つこと」+「仕事」につながる学びのこと。
生涯学習やまちづくりを自分ごとと感じてもらうための、静岡市の新しい言葉。
ワタシゴトをアップデート・・・今よりも成長した「ワタシ」になること。

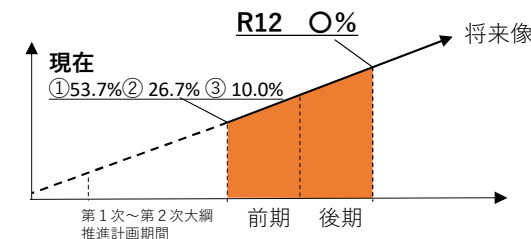
4. 将来像

だれもが、いつでも、どこでも学び、
学んだ成果を活かすことのできるまち



8年後の目指す姿

- より多くの市民が生涯学習を行っている
成果指標：生涯学習を行っている市民の割合…①
- より多くの市民が学んだことを職業生活や、地域、社会での活動に活かしている
成果指標：学んだことを仕事や就職活動に活かしている市民の割合…②
学んだことを地域や社会での活動に活かしている市民の割合…③

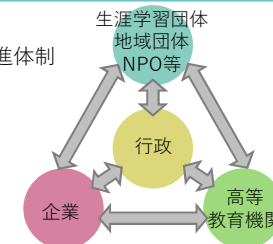


※成果指標のR12年度目標値はパブリックコメント後に設定する。
※R5～R8年度の4年間を前期推進期間、R9～R12年度の4年間を後期推進期間とし、前期推進期間終了時に中間見直しを行う。

5. 推進体制

行政、企業、高等教育機関、生涯学習団体・NPO等が連携した生涯学習推進体制

- 行政の役割
学習機会・施設の提供、人材養成、啓発事業、情報提供など
- 高等教育機関の役割
リカレント教育も含めた継続的な学習の提供、公開講座など
- 生涯学習団体・地域団体・NPO等の役割
地域の学習活動の場、活動の受け皿、人材と行政・企業との橋渡しなど
- 企業の役割
CSR（企業の社会的責任）、学習機会・場の提供、社員の教育・自学の奨励（ワークライフバランスの推進）など



【用語注釈】

- *1リカレント教育：学校教育からいったん離れた後に、必要なタイミングで再び教育を受けること。
- *2リスキリング：転職や今の職業で必要とされるスキルの大幅な変化に適応するために、必要なスキルを獲得すること。
- *3マルチステージ：リンダ・グラットンが提唱する、社会に出てから会社勤めや学び直し、起業など様々なステージを並行・移行しながら生涯現役であり続けるというモデルのこと。
- *4DX：Digital Transformationの略。最新のデジタル技術を駆使した、デジタル化時代に対応するための変革のこと。
- *5リーディングプロジェクト：事業全体を進める上で核となり、先導的な役割を果たすプロジェクトのこと。
- *6ロジックモデル：施策や事業について、目的と手段を論理的に整理し、可視化したもの。

【施策体系図】

将来像：だれもが、いつでも、どこでも学び、学んだ成果を活かすことのできるまち

8年後の目指す姿

○より多くの市民が生涯学習を行っている
 <成果指標>
 ・生涯学習を行っている市民の割合

○より多くの市民が学んだことを職業生活や、地域、社会での活動に活かしている
 <成果指標>
 ・学んだことを仕事や就職活動に活かしている市民の割合
 ・学んだことを地域や社会での活動に活かしている市民の割合



■学びのサイクルとは
 自分らしく生きていくために必要なことを様々な人と共に学び、認め合い、高め合い、主体的に社会やまちづくりに参加、活動し、自己や他社の承認を通じてさらなる成長に向かうこと

- 施策を進めるうえでの視点
- 年代や国籍、障がいの有無など様々な属性をもった市民一人ひとりへの配慮**
 ・国籍や障がいの有無に関わらず学習機会を提供する
 ・やさしい日本語を使用するなど情報発信に配慮する 等
 - テーマや対象者に合わせた事業の実施**
 ・年代やライフスタイルに合わせた学習機会を提供する
 ・時代の変化に対応した学習形態を取り入れる 等
 - 学びを通じた市民の交流の推進**
 ・地域の交流の場として生涯学習施設を位置づける
 ・学習を通じた市民同士の交流の機会を提供する 等

