

## パブリック・コメントに提出された意見と検討結果

令和 8（2026）年 1 月 7 日  
栃木県教育委員会

- 1 実施期間 令和 7（2025）年11月12日（水）～令和 7（2025）年12月11日（木）
- 2 実施方法 ・ 県ホームページ、県民プラザ及び各県民相談室にて公表  
・ 郵送、ファックス、電子メールにて意見を募集
- 3 実施結果 7 名から計12件の意見の提出があった。

項目	意 見 の 内 容	意見に対する考え方
計画全体	とちぎ教育ビジョン」は、基本理念や目標、施策が整理されていて、QRコードや数値目標の提示など、 <u>全体的にわかりやすい</u> と感じます。	「総論」の「1 基本理念」の 4 ページ中段に記載したとおり、本基本理念の実現に向け、引き続きとちぎの教育の充実を図って参ります。
計画全体	子どもたちの未来を見据えた方向性が示されており、教育委員会にはしっかり舵取りをお願いしたいです。ただし、どんなに素晴らしい計画でも、 <u>実際に成果を出すためには、検証・評価・改善を継続することが重要です。</u>	「総論」の「4 進行管理」（1 ページ）に記載したとおり、計画推進にあたっては、 <u>外部有識者の意見も活用しながら毎年点検及び評価を行い、必要な改善等</u> を図って参ります。
表紙	表紙は令和 7 年 11 月となっていますが、パブコメが終わった後の公表であることから、ここは令和 8 年〇月に変更ということでしょうか。	表紙の「令和 7 年11月」の記載は、パブリック・コメントの実施月を記載しました。 <u>公表時に策定月に修正いたします。</u>
推進指標	教育ビジョンの推進指標は、進捗を把握し、評価し、改善につなげるために大切な数字だと思います。しかし、数字だけでは測れない部分があることや、表示された数値が、必ずしも実態と一致するとは限らないことに注意が必要です。 <u>指標の達成だけを目指すのではなく、数字に表れない部分も大切に</u> して、子どもたちを教育してほしいと思います。	御指摘の通り、設定できる推進指標には限りがあるため、本教育ビジョンにおいて設定した指標の数字だけで測れない部分がございます。 本教育ビジョンの進捗について、点検及び評価を実施して参りますが、 <u>設定した指標の数値のみをもって成果や課題を捉えるのではなく、例えば県が実施したイベントに参加した子どもたちの声や、県の事業に取り組む教職員の声なども丁寧に聞きながら、事業の実効性が高まるよう改善</u> を図って参ります。

項目	意見の内容	意見に対する考え方
総論	3ページ目下段 STEAM教育について注釈がありません。SCやSSWについて注釈をしているのであれば、STEAM教育も欄外への注釈は必要かと思います。	STEAM教育についての注釈を追記いたします。
基本施策6	探究的な学びの場面は、情報活用能力を発揮する場面です。しかし、授業でのICT活用（生成AIを含む）は遅れています。学校や先生によって差もあります。そのため、ICTを有効に使える環境を整えとともに、総合的な学習（探究）の時間を中心に、各教科でも探究的な学びを進めることが必要です。	基本施策9に掲げた「 <u>デジタル人材の育成に向けた教育の充実</u> 」や「 <u>デジタル学習基盤を効果的に活用した授業等の充実</u> 」（24ページ）と、基本施策6に掲げた「 <u>質の高い探究的な学びの充実</u> 」（19ページ）を関連付けながら一体的に推進し、探究的な学びの質の向上に取り組んで参ります。
基本施策6	全国調査によると、探究的な学びをしている児童生徒は、 <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分で考えて課題解決に取り組む割合</li> <li>・学んだことを次の学習や生活に生かす割合</li> <li>・自分の考えをまとめる活動をしている割合</li> <li>・学び方を工夫できる割合</li> <li>・教科の勉強が好きな割合</li> <li>・地域をよくするために何かしたいと思う割合</li> </ul> が高い傾向にあります。こうした学びを取り入れることで、 <u>子どもが主体的に問題解決に取り組む力を伸ばしてほしい</u> と思います。	基本施策6に記載した「 <u>質の高い探究的な学びの充実</u> 」（19ページ）、基本施策8に記載した、「 <u>地域の魅力や課題等について探究する学習の推進</u> 」（23ページ）などにより、学ぶ意味、社会やキャリアとのつながりを意識した実践的な学習や地域の課題について探究する学習を推進し、 <u>主体的に問題解決に取り組む力を育んで参ります。</u>
基本施策6	日本財団が不登校又は不登校傾向にあるこどもを対象に実施した調査では、不登校又は不登校傾向にあるこどもにとっての「 <u>学びたい場所</u> 」として、「 <u>自分の好きなこと、追求したいこと、知りたいことを突き詰めることができる</u> 」を選んだ回答者が半数を超える結果となっております。 このことを踏まえると、「 <u>質の高い探究的な学び</u> 」の授業実践により、 <u>結果として、その取組が不登校対策にもつながる可能性</u> があるかもしれません。	基本施策2に記載した「 <u>学業指導の充実</u> 」（9ページ）の「 <u>達成感を味わえる授業づくり</u> 」の一つとして、探究的な学びも活用して、児童生徒の自己有用感を育み、基本施策3の「(2) <u>不登校の未然防止に向けた取組の充実</u> 」（12ページ）に記載した、「 <u>全ての児童生徒にとって居心地のよい学校・学級の雰囲気づくり</u> 」の実現につなげて参ります。

項目	意見の内容	意見に対する考え方
基本 施策 6	上段囲み部分の説明文について、前半に書かれた「 <u>自分のよさや可能性を認識</u> 」や「 <u>あらゆる他者を価値ある存在として尊重</u> 」の部分が、「 <u>持続可能な社会の創り手として学び続ける人材を育成</u> 」することにどのようにつながるのかわかりにくい印象があります。	基本施策6（19ページ）の各施策により、児童生徒が課題の解決に向けて、 <u>地域の人々や大学・企業と連携・協働する学習に取り組む中で、自分のよさや可能性に気付き、学んだことが自信につながるようにしていきたいと考えております。</u> こうした経験を通して、 <u>児童生徒が現在及び将来の自己の在り方や生き方について考え、他者と協働して、よりよい社会を実現しようとする意欲を高め、「持続可能な社会の創り手」として必要な力を育ていけるよう取り組んで参ります。</u>
基本 施策 8	基本施策のタイトルや上段の囲み部分の説明文では「ふるさとや日本の自然・歴史・文化を学ぶ機会や、生涯にわたる学びの機会を充実させる」の順で書かれていますので、「 <u>主な取組</u> 」(1) (2) の順序を入れ替え、「(1) <u>ふるさとを学ぶ機会の充実</u> 」「(2) <u>生涯にわたり学び続ける機会の充実</u> 」とした方が自然だと思いました。	御指摘のとおり <u>修正いたします。</u>
基本 施策 8	ビジョン自体には異論はありませんが、「参考資料」にある「 <u>子どもの意見聴取結果</u> 」を見て、学校で力を入れてほしいこととして「文化・芸術」に関する項目が子どもも保護者も低い数値でした。これは、社会が目先の「学力」を重視しすぎている現状を反映しているように思います。 <u>「不確実な時代」において豊かな人生を送るためには文化・芸術は欠かせないと思います。</u> 数値の高い項目に注目して施策を決めることは重要ですが、数値が低くても注目すべき課題がありますので、見落とさないでほしいです。	基本施策8に記載した「 <u>文化芸術や文化財に触れる機会の充実</u> 」（20ページ）において、 <u>児童生徒を含め、県民が気軽に文化芸術に触れる機会の充実に取り組むことで、基本施策5に記載した「豊かな心を育む教育の充実」にもつなげて参ります。</u>
基本 施策 9	ICTを有効活用するにあたり、 ・児童生徒がICT（生成AIを含む）を活用する <u>頻度やタイミング等の検討</u> ・児童生徒や教職員が安心してICT（生成AIを含む）を <u>使えるよう、分かりやすいガイドライン等の作成</u> などが今後の課題として考えられます。御検討ください。	基本施策9（24ページ）の「 <u>教員のICT活用指導力の向上</u> 」に記載した「 <u>デジタル学習基盤を活用した質の高い学びの実現</u> 」に向けて、 <u>ガイドラインを含めた指導資料の充実や教員研修の充実、セキュリティポリシーの周知徹底</u> などに取り組み、児童生徒、教員ともにICTの効果的な活用を図って参ります。