

我が国 SDGs 達成に向けた教育のデジタル化の取り組みと P2M の創造的統合マネジメントの有効性について

国際 P2M 学会員 神崎 博之¹

1. はじめに

SDGs (持続可能な開発目標) は、極めて多面的な視点からそのゴールやターゲットが定められており、その達成には全体使命を実現する複数のプロジェクトを有機的にマネジメントする体系が有効と考える。P2M と SDGs との関係を扱った先行研究としては、中村 (2015) があり、地球規模課題の現状を俯瞰しつつ、それらに対処し、持続可能な社会の実現に向けて必要となる実務的アプローチにつき、プログラムマネジメントの観点より考察している²。また、岡田 (2019) らは、P2M の各手法をバランスよく取り入れることによって、SDGs 事業形成を進める手法を示し、広範な範囲の過去の事例をもとに P2M の各手法の有効性を検証している³。

本稿では、我が国の SDGs の達成にむけた教育分野でのデジタル化の取り組みと P2M の創造的統合マネジメントの有効性を概説し、同マネジメントの SDGs 関連事業への適用に向け、今後の研究が進むことに期待を述べる。

2. 我が国における教育デジタル化への取り組みと SDGs

我が国は、他国と比較してインフラ、

教員の IT リテラシー、支援体制といった面において教育分野でのデジタル化が遅れている。OECD によれば「学校のインターネットの帯域幅や速度が十分である」、「教師は、デジタル機器を授業に取り入れるために必要な技術的・教育的スキルを持っている。」、「教員が授業でのデジタル機器の活用方法を学ぶための効率的・専門的なリソースが利用可能である。」と校長が認識している学校に在籍している生徒の割合はいずれも OECD 加盟国の平均値以下である⁴。

このような状況下、文部科学省では「文部科学省におけるデジタル化推進プラン」(令和 2 年 12 月 23 日)を策定し、教育分野におけるデジタル化に取り組んでいる。同プランでは「教育におけるデジタル化の推進」として、①GIGA (Global and Innovation Gateway for All) スクール構想による一人一台端末の活用をはじめとした学校教育の充実、②大学におけるデジタル活用の推進、生涯学習・社会教育におけるデジタル化の推進、教育データの利活用による EBPM (Evidence Based Policy Making) の推進、の 4 つの施策を掲げている。一方で我が国は SDGs の推進において 8 つの優先課題と 4 つの

¹ アビームコンサルティング株式会社、産業インフラビジネスユニット、シニアエキスパート

² 中村明「持続可能な社会の実現に向けた将来展望と挑戦ープログラムマネジメントの視点より」*Journal of International Association of P2M* Vol.11No.2, pp.11-21, 2016 Invited Paper

³ 岡田久典、永井祐二、中野健太郎、中川唯、勝田正文「SDGs 事業の形成に関する P2M 分析」*Journal of International Association of P2M* Vol.14No.1, pp.1-15, 2019 研究論文

⁴ OECD (2020), "A framework to guide an education response to the COVID-19 Pandemic of 2020", OECD Policy Responses to Coronavirus (COVID-19), OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/6ae21003-en>.

優先事項を掲げている⁵が、教育のデジタル化は教育格差の改善・解消や学習効果の改善、教育現場の働き方の改善等を通じ、あらゆる人々が活躍する

社会・ジェンダー平等の実現（優先課題）と一人ひとりの可能性の発揮と絆の強化を通じた行動の加速に貢献していると言える（図1）。

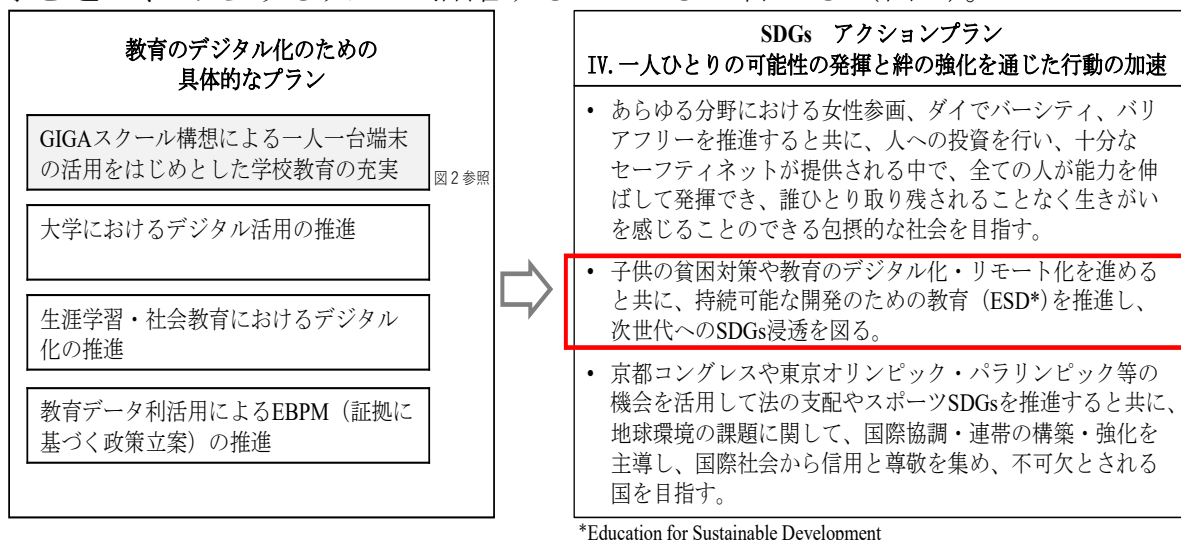


図1 教育のデジタル化とSDGとの関連性

出典：「文部科学省におけるデジタル化推進プラン」、「SDGs アクションプラン 2021」より作成

3. GIGA スクール構想と創造的統合マネジメントの有効性

本節では、早い時期での基礎的学習能力の獲得の重要性という観点から小・中学校を対象としているGIGAスクール構想に焦点をあて、創造的統合マネジメントの有効性を述べる。

GIGA スクール構想は、ハード・ソフト・人材が一体となり、子供たち一人ひとりの多様な実情をふまえ、誰一人取り残すことのない学びの実現を目標としている⁶。同構想は全体使命を有

する複数のプロジェクトが有機的に結合された事業であり、定義⁷によればプログラムとみることができる（図2⁸）。

同構想はすでに2020年度から開始されているが、教育の平等・公平性、教育の効果、人材育成等の関連からいくつかの懸念事項が指摘されている⁹。これらの懸念事項への創造的統合マネジメントの管理知識の適応性を図3にまとめる¹⁰。

⁵ SDGs 推進本部(令和元年)、「SDGs 実施指針改定版」及び、SDGs 推進本部(令和2年)、「SDGs アクションプラン 2021～コロナ禍からの「よりよい復興」と新たな時代への社会変革～」

⁶ 文部科学省（令和2年）、「文部科学省におけるデジタル化推進プラン」

⁷ 小原重信「P2M 入門」P. 32, 2002年、株式会社エイチアンドアイ

⁸ 「文部科学省におけるデジタル化推進プラン」では13の取組みが列挙されている。図2では各取組みの内容を吟味し、4つの領域に整理し

た。

⁹ 松本市議会厚生員会（令和3年）、「GIGA スクール構想への取組に関する報告書」

¹⁰ GIGA スクール構想実施上の懸念事項については、「GIGA スクール構想への取組に関する報告書」で指摘されている懸念を列挙し、内容に応じて4つの領域に整理した。創造的マネジメントについては小原重信「P2M 入門」2002年、株式会社エイチアンドアイ、吉田邦夫、山本秀男「実践プログラムマネジメント」2014年、日刊工業新聞を参照した。

GIGAスクール構想の使命： Society 5.0 時代を生きる子供たちに相応しい、誰一人取り残すことなく公正に個別最適化され、創造性を育む学びを実現するため、全ての児童生徒の「1人1台端末」等のICT環境を整備

GIGAスクール構想による一人一台端末の活用をはじめとした学校教育の充実

1. インフラの整備					2. 新しい学習方法の提供				3. 教職員養成・育成		4. 支援体制の構築	
1-1	1-2	1-3	1-4	1-5	2-1	2-2	2-3	2-4	3-1	3-2	4-1	4-2
よる G I G A スクールの構想等に	活用の促進	備通信・ネットワーク環境の整備	幼稚園における ICT 環境	学校のデジタル化・クラウド	遠隔・オンライン教育の推進	普及促進	C B T の活用の促進	先端技術の効果的な利活用	教師の ICT 活用指導力の向上、ICT 活用方法の支援	教職課程における ICT の活用に関する内容の習得	一人一台端末の効果的な活用促進のための支援体制	学校における具体的な活用等による支援人材・専門的による

図 2 GIGA スクール構想の構成

出典：「文部科学省におけるデジタル化推進プラン」より作成

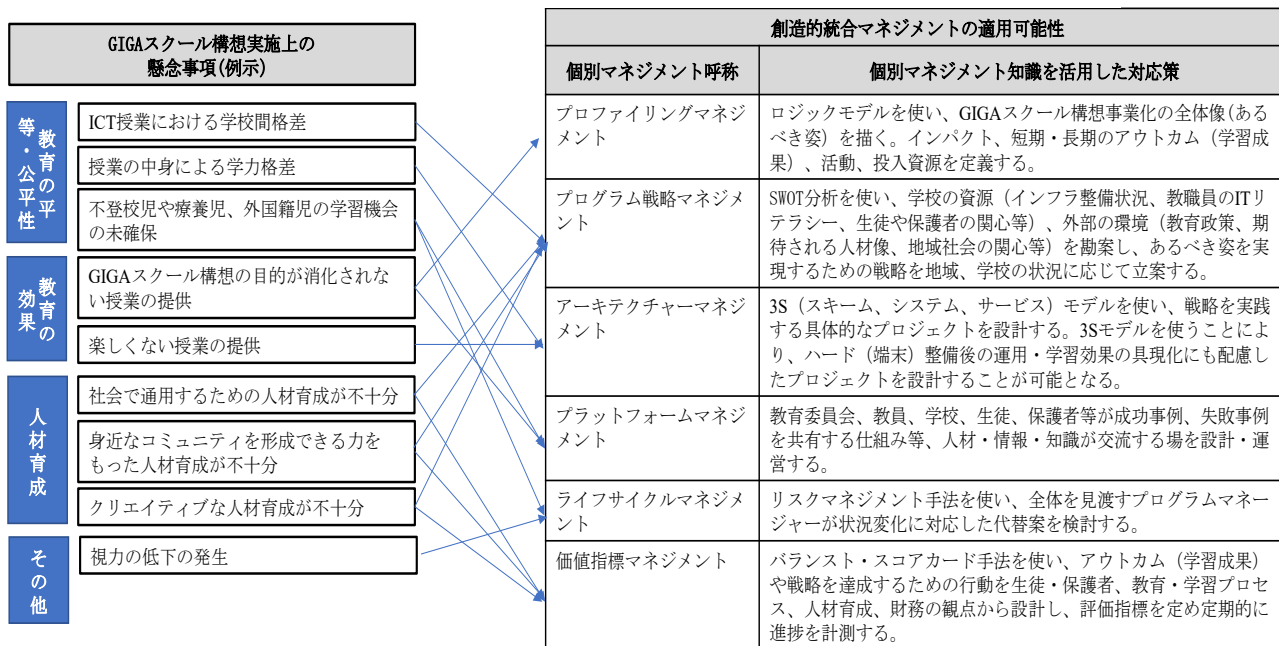


図 3 GIGA スクール構想の実施における創造的統合マネジメントの適用可能性

出典：「GIGA スクール構想への取組に関する報告書」、「P2M 入門」、「実践プログラムマネジメント」より作成

SDGs のゴールやターゲットを達成する際に全体使命を実現する複数のプロジェクトを有機的にマネジメントすることが必要となる事業においては、P2M の創造的統合マネジメントが有効であることがわかる。

今後は、P2M のフレームをつかって、GIGA スクール構想の進捗や成果をモニタリングし、P2M のフレームの有効性についてさらに研究を深めていきたい。

(2021年9月27日 受理)