

2023年2月28日

株式会社ベネッセホールディングス  
代表取締役社長 CEO 小林 仁

ベネッセ教育総合研究所「高等教育の未来を考える会」  
各界の有識者とともに「大学教育ビジョン」として4つの提言を発表  
学生よ 野望を抱け～希望ある未来を描く大学教育ビジョン～

株式会社ベネッセコーポレーション（本社：岡山市、代表取締役社長：小林 仁）の社内シンクタンクであるベネッセ教育総合研究所は、2022年1月より各界の有識者とともに「高等教育の未来を考える会」を立ち上げ、大学がどんな学びの場になり、学生がどのような経験をして成長していくのか、そのために大学のあるべき姿や役割はどう変わらなければならないのか、これからの大学教育のビジョンを検討しました。

多様化、複雑化する世界の構造的課題を解決し、よりよい未来を創りあげていく担い手となる若者を育むために、ますます大学教育への期待と重要性が高まっている中、「**学生よ 野望を抱け～希望ある未来を描く大学教育ビジョン**」として、未来を創る担い手を育む大学教育の在り方への提言をまとめました。提言の概要は以下の通りです。



希望ある未来を描く大学教育ビジョン  
Student Ambition

「未知を探求し、新たな価値を創り出す創造性を育むこと」は教育の目標の一つであり、未来を創る学生を育むために、大学教育の役割はますます重要なっています。

未来を創るために、学生は、「自分や社会の未来をつくる大志に満ちた夢を持つこと」「自分だけでなく社会の未来を共に創造し、未来に自分自身が歩む道をデザインする意思をもつこと」「今を前提としない大きな未来にもひるまず挑戦する気持ち」という「野望」を一人ひとりが掲げ、それに向けて行動することが必要です。大学は、「野望」を抱く学生が育まれる場でなければなりません。大学がそのような場になるために、以下、4つを提言します。

### **提言1 挑戦と観察を繰り返して創造性を育む学び場へ**

創造性とは未知の問いを見つけ、そこに仮説を立て、それを立証し、実現する力。

「創造性」は属人的な才能とみなされているが、教育によって育めるもの。教育本来の最も大切な達成目標の一つである「創造性」を体系的に学ぶ場が大学である。

### **提言2 学生が自分で決定し評価する経験ができる場へ**

大学は、学生が人生を考え、テーマと出合う場。学生自身が自己決定、自己評価する経験を通して、学ぶ意義や目的を考えることで、主体的な学びにつなげる場である。

### **提言3 社会と学生自身がつながる経験を提供する場へ**

学生が自己肯定感を高め、大きな「野望」を育むために、社会の中で小さな成功体験を積み重ねることが大切だ。学生が、その経験を積み重ねるために、地域、社会、世界への接点となる場が大学である。

#### **提言4 未来を学生自身が変える目標と実感を育む場へ**

学生が自身の「創造性」に自信を持ち、自分自身を知り、自分で決め、社会とつながる。こうしたプロセスの先にこそ、得られた専門性によって関係を構築できる実感が育まれ、社会の未来を自分で変えられる可能性に気づく。この希望ある野望が育まれるプロセスを体験的に学び、この学びが大きな夢や目標へとつながる場が大学である。

本提言では大学を「4つの場」として提案していますが、それに限らず大学を創造的で自律的な学びの場にするために、学生にどんな学びを提供し、どのような仕組みを構築するかには、多くの可能性があります。

人生100年時代に求められる大学の役割は、年齢によらず、あらゆる世代の自己探究と社会の接点をつくり、仕事と学びの場である大学を往還することで、自らの可能性に気づく状況を提供することです。多様な学びの中から、学生がときめき、夢中になれるることを自分自身で選択し、目標をかなえるために学ぶための「学びのプラットフォーム」になること。これらが大学という「場」に求められることとなるでしょう。

#### **【提言概要】**

名称	学生よ 野望を抱け～希望ある未来を描く大学教育ビジョン～
テーマ	未来を創る「野望」を抱く学生を育むための大学教育のビジョン
検討・編集時期	2022年1月～11月
検討メンバー ※敬称略 ※座長以外、 50音順で記載	「高等教育の未来を考える会」 座長 太刀川英輔(NOSIGNER 代表、JIDA 理事長、金沢美術工芸大学客員教授) 委員 木村健太(広尾学園中学校・高等学校医進・サイエンスコース 統括長) 委員 キリーロバ・ナージヤ(電通Bチーム クリエーティブ・ディレクター) 委員 小林一木(ベネッセ教育総合研究所 教育研究推進室 室長) 委員 佐藤昌宏(デジタルハリウッド大学 教授・学長補佐) 委員 塩瀬隆之(京都大学総合博物館 准教授) 委員 林寛平(信州大学大学院教育学研究科 准教授) 委員 平岩国泰(学校法人新渡戸文化学園 理事長) 委員 松本美奈(上智大学特任教授、一般社団法人 Q ラボ代表理事、ジャーナリスト)

#### **【ご参考：本提言の構成について】**

提言「学生よ 野望を抱け～希望ある未来を描く大学教育ビジョン～」は以下の構成となります。

内容	<ul style="list-style-type: none"><li>・創造性を育てる大学教育へ</li><li>・野望を抱く学生が育まれる場とは</li><li>・野望とは</li><li>・4つの提言</li><li>・提言1 挑戦と観察を繰り返して創造性を育む学び場へ<ol style="list-style-type: none"><li>1-1 偶然の変化へと自分を開く</li><li>1-2 観察から適応性を身につける</li><li>1-3 試しに創造してみる経験を提供する場</li></ol></li><li>・提言2 学生が自身で決定し評価する経験ができる場へ<ol style="list-style-type: none"><li>2-1 自分を改めて知るための学び</li></ol></li></ul>
事例	武蔵野大学アントレプレナーシップ学部 2年生対象科目「キャリアデザイン3」

	<p>2-2 履修や方針を自己決定する学び</p> <p><b>事例</b> 国際基督教大学</p> <p>2-3 自分の学びを自己評価する</p> <p><b>事例</b> 東京電機大学 東京千住キャンパス「人間科学プロジェクト」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・提言3 社会と学生自身がつながる経験を提供する場へ</li> </ul> <p>3-1 社会と自分をつなぐ学び</p> <p><b>事例</b> 帝京大学 総合基礎科目「質問力を磨く」</p> <p>金沢工業大学情報フロンティア学部心理科学科 2年生対象「心理学データ解析応用」</p> <p>3-2 自分の憧れへと近づく学び</p> <p><b>事例</b> 武蔵野大学アントreプレナーシップ学部</p> <p>3-3 世界と自分がつながる学び</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・提言4 未来を学生自身が変える目標と実感を育む場へ</li> </ul> <p>4-1 夢を探究し目的とつなぐ学び</p> <p><b>事例</b> 新渡戸文化学園</p> <p>4-2 未来を変える野望を持つための学び</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・これからの大学教育の役割</li> </ul>
--	--

#### 【本提言作成に至った背景～データで見る大学生の意識や行動の変化】

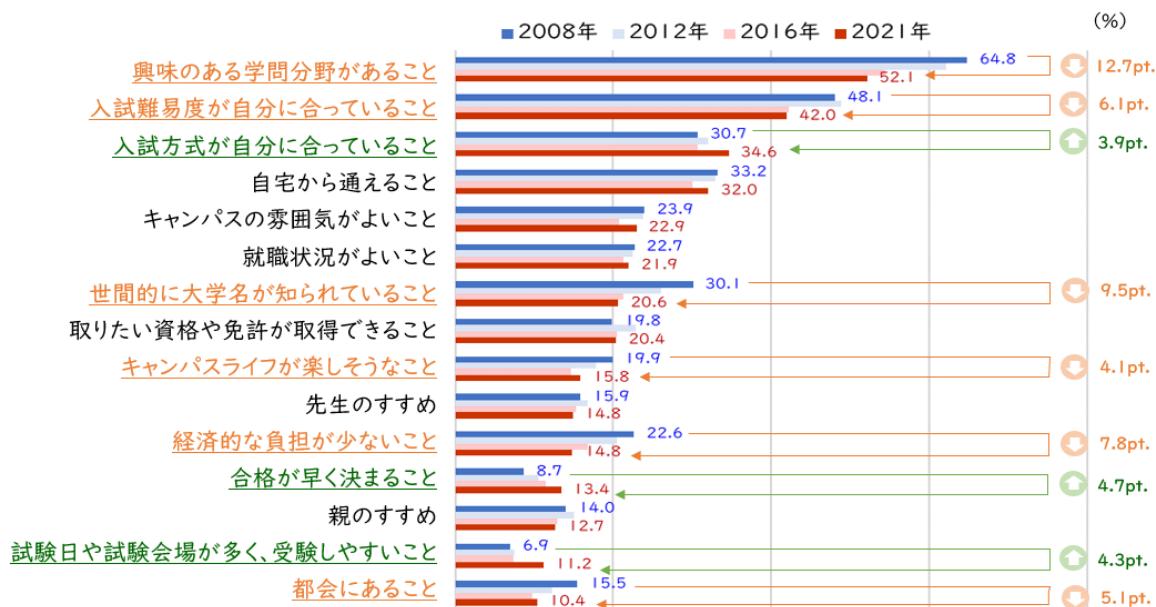
「学生よ 野望を抱け～希望ある未来を描く大学ビジョン」をまとめるために、その背景や課題認識にいたったデータを大学生の意識や行動の変化を中心にピックアップします。ここであげたデータ以外にも大学教育を取り巻く環境変化など、別途、【提言のための参考資料】としてまとめ、ダウンロードできるようにしています。

大学に進学するのは、学生個人の知りたいことや好きなことを探究したり、自分の周りにある不満や憤りを感じる問題を解決するために必要なことを「学ぶ」ためのはずが、半数以上が「興味ある学問分野」を重視していないという1)の結果や2)～4)の調査結果から大学教育の重要性は高まっているにもかかわらず、未来を創る担い手を育む大学教育になっているかとの課題意識をもちました。この課題解決の一助として、今回、提言をまとめました。

1) 大学進学理由として「興味のある学問分野」が減少、「入試方式が自分に合っている」など入試制度・日程に関することが増加

### ● 「興味のある学問分野」「大学名が知られている」が減少

◆受験する大学・学部を決める際に重視した点について、あてはまるものをお選びください。



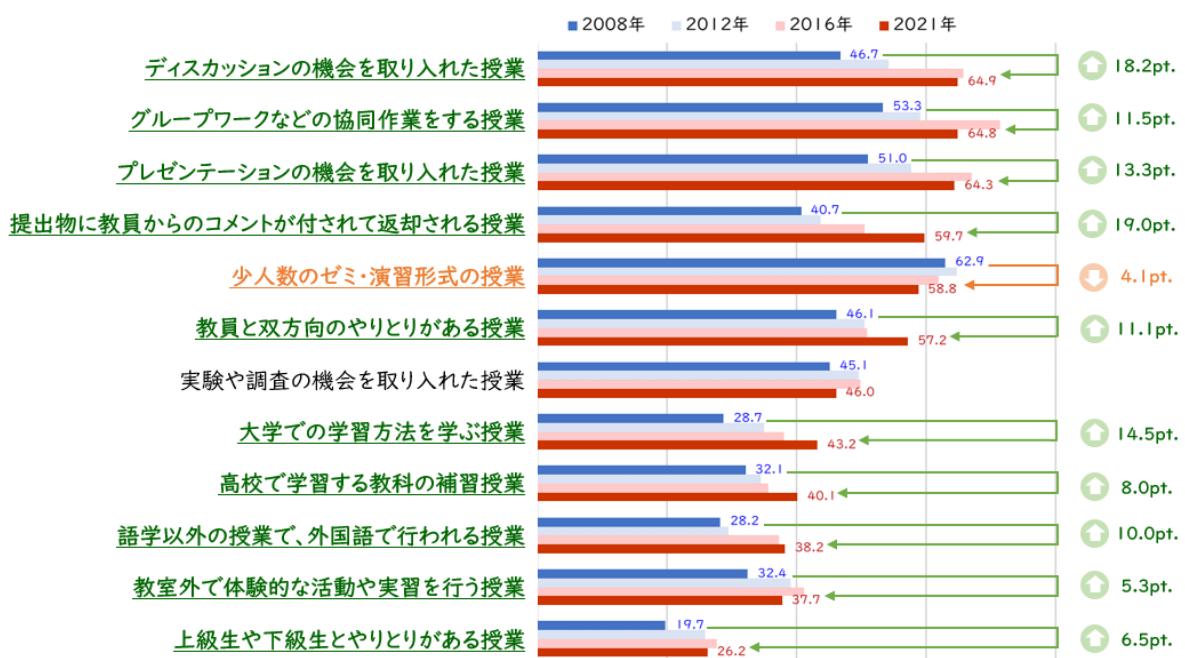
※4時点で比較できる項目のみを抜粋、2012年と2016年の数値の表記は省略した  
※ベネッセ教育総合研究所「第4回大学生の学習と生活実態調査」2021年

ベネッセ教育総合研究所が、2021年12月に全国の大学1~4年生4,124人を対象に行った「第4回大学生の学習・生活実態調査」では、本来、学びの場である大学への進学理由として「興味のある学問分野」が48.1%と半数をきり、自分にあった入試方式や試験日、試験会場が多いなど「受験のしやすさ」が増加していました。

### 2) 大学の授業は、対話的・探究的な学び(アクティブ・ラーニング)が増加

#### ●対話的・探究的な学び(アクティブ・ラーニング)の機会は広がっている

◆あなたはこれまで大学で、次のような授業を経験しましたか。※「よくあった」+「ある程度あった」(%)



※ベネッセ教育総合研究所「第4回大学生の学習と生活実態調査」2021年

大学の授業の形態は、「ディスカッションの機会を取り入れた授業」「グループワークなどの協同作業をする授業」「プレゼンテーションの機会を取り入れた授業」が2008年と比べて10ポイント以上増加するなど、アクティブ・ラーニング型の授業が増えています。教えるだけではなく、学生同士の対話や興味あるテーマを探究する学びを提供することで、学生の成長をサポートしようとする工夫もみられます。

### 3) 「成長実感」について「実感しない」学生はコロナ禍もあり2020年度入学生で高く、4割

#### ●他の学年と比べて2020年度入学生の成長実感が低い

◆大学の各学年における成長実感について、あてはまるものを1つお選びください。

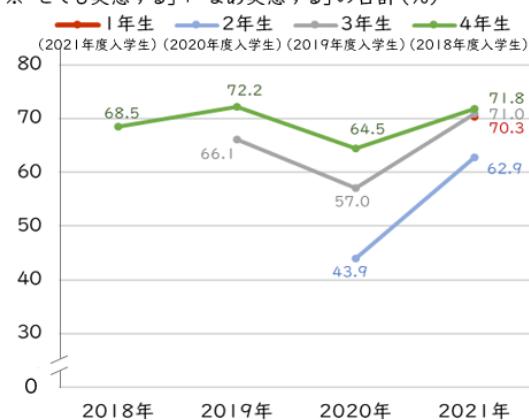
#### ●成長実感「大学全体」

※2008年、2012年は調査していない。



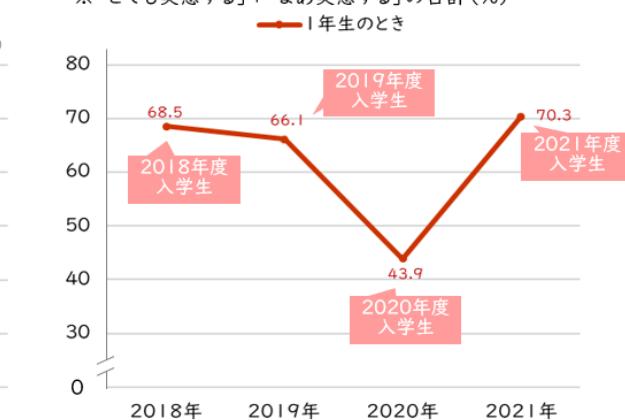
#### ●成長実感（学年別）

※「とても実感する」+「まあ実感する」の合計(%)



#### ●1年生のときの「成長実感」

※「とても実感する」+「まあ実感する」の合計(%)



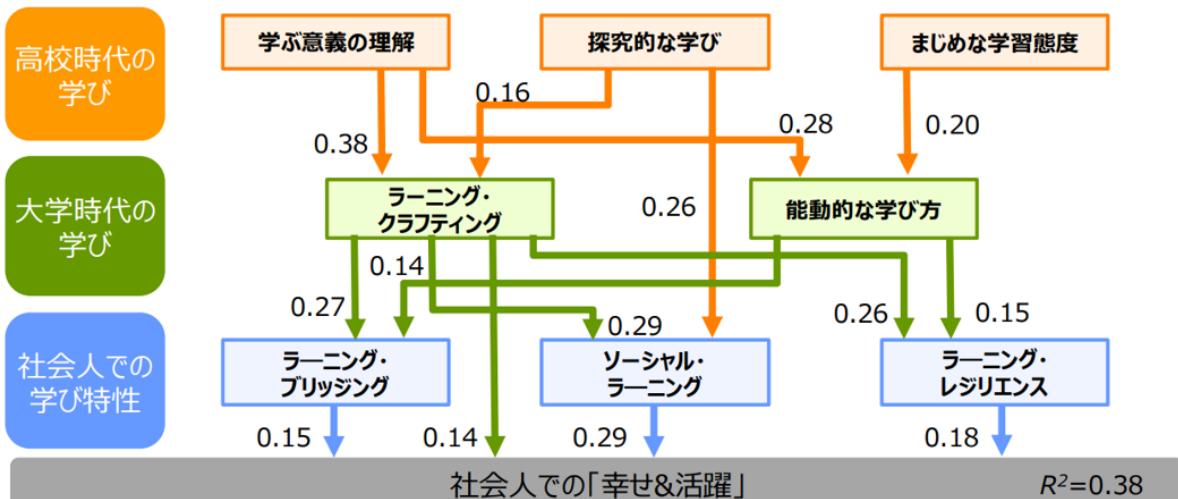
※ベネッセ教育総合研究所「第4回大学生の学習と生活実態調査」2021年

大学の授業の工夫やサポートにもかかわらず、コロナ禍もあり、特に2020年度入学生に成長実感がもてていない学生が多いことがわかります。

#### 4) 大学での学びが、若手社会人の「幸せな活躍」につながっている

●高校・大学・社会での学びは連続性があり、「幸せな活躍」につながっている

◆高大社での学びが社会人での「幸せな活躍」に与える影響(パス解析)



カイ2乗値： 267.06(df=15,p=0.000) GFI=0.972, CFI=0.971, RMSEA=0.092 ※バスの数値は標準化回帰係数、共分散、誤差間共分散は省略した

①高校-大学-社会での学びには連続性がある

②大学での「ラーニング・クラフティング」が社会人での「ソーシャル・ラーニング」「ラーニング・ブリッジング」「ラーニング・レジリエンス」につながり、幸せな活躍をもたらす

※パーソル総合研究所・ベネッセ教育総合研究所・中原淳「若年就業者のウェルビーイングと学びに関する定量調査」2021年

ベネッセ教育総合研究所と株式会社パーソル総合研究所、立教大学中原淳教授との共同研究プロジェクトで行った調査「若年就業者のウェルビーイングと学びに関する定量調査」(2021年11月に大学卒・大学院卒の有期雇用を除く25~35歳の就労者2,000人を対象に実施)では、高校、大学での学びが「ソーシャル・ラーニング(人を巻き込んで学ぶ)を中心とした社会人での学びを形成し、その学びが社会人での「幸せな活躍」につながっていることがわかりました。

##### 【データ出典】

■第4回大学生の学習・生活実態調査(2021年)

<https://berd.benesse.jp/koutou/research/detail1.php?id=5772>

■ベネッセ教育総合研究所・株式会社パーソル総合研究所・立教大学中原淳教授

「若年就業者のウェルビーイングと学びに関する定量調査」(2021年)

<https://berd.benesse.jp/magazine/research/detail1.php?id=5731>

- ベネッセ教育総合研究所のホームページから、  
「学生よ 野望を抱け～希望ある未来を描く大学教育ビジョン～」、  
「提言のための参考資料」をダウンロードできます。  
詳細はこちらをご覧ください。  
<https://berd.benesse.jp/koutou/research/detail1.php?id=5833>



ここで取り上げた以外にも、大学の授業や新しい取り組みについて、継続的に取材し、  
まとめています。

[https://berd.benesse.jp/special/university\\_report/?utm\\_source=top&utm\\_medium=slider&utm\\_campaign=202202\\_top\\_to\\_uni](https://berd.benesse.jp/special/university_report/?utm_source=top&utm_medium=slider&utm_campaign=202202_top_to_uni)