

第一生命サラッと一句！わたしの川柳コンクール  
サラ川で考える「日本の教育」

第一生命保険株式会社  
第一生命経済研究所

一生涯のパートナー  
第一生命  
Dai-ichi Life Group

サラ川最新情報はこちら

特設サイトでは様々な情報を公開しています。  
サラ川小冊子シリーズは Web でもご覧いただけます。  
サラ川特設サイト

<https://event.dai-ichi-life.co.jp/company/senryu/index.html>



川柳、雅号は、すべて応募者の表記にしたがっているため、一部当て字等での表記で掲載しています。  
この小冊子の作品の著作権は、すべて第一生命に帰属しています。無断での転載、使用はご遠慮ください。

お届けしたのは…

はじめに

## サラ川<sup>せん</sup>で考える「日本の教育」

「サラっと一句！わたしの川柳コンクール（略してサラ川）」は、「第一生命サラリーマン川柳」として1987年にスタートしました。それから35年、日本では少子高齢化やグローバル競争の激化、急激な技術革新、価値観の多様化など、様々な変化が起きました。同時に、こうした変化に対応するための「教育改革」も行われてきました。

1990年代は大学進学率が急上昇し、若者の高学歴化が進みました。一方、過度な受験競争や詰め込み型の知識偏重教育が問題視され、2002年からは「ゆとり教育」として、豊かな人間性や個性を伸ばす教育へ舵が切られました。そうしたなかでも、グローバル化や産業構造の変化はますます進み、日本企業の競争力はさらに低下。2011年からは脱ゆとり教育に転換し、外国語教育や理数教育の充実が図られました。2010年代後半からは、AI（人工知能）が台頭し始め、学校ではプログラミング教育、社会人はリカレント教育への注目が高まっています。

こうした様々な変化があった一方、35年間変わらず親を悩ませ続けるのは教育費や受験。サラ川には、変わる教育と変わらない悩みをおもしろおかしく、時に鋭く風刺した作品が数多くあります。本誌では、そうした作品とともに「日本の教育」を振り返ります。教育や学校は誰にでも身近な話。ご自身の思い出と重ねながら、ご覧頂けると幸いです。

### 本誌に登場する教育に関連する主な動き

1990～1994年	過去50年間の18歳人口のピーク 受験競争の過熱化 就職氷河期突入
1995～1999年	大学進学率急上昇
2000～2004年	「ゆとり教育」開始 完全学校週5日制導入
2005～2009年	教育基本法改正 4年制大学への進学率が50%超
2010～2014年	授業時間数増加等による「脱ゆとり化」 小学校で「外国語活動」が必修化 グローバル人材の育成促進
2015～2020年	海外留学・留学生の受入れ増加 PISA※にて日本の「読解力」急落 AI（人工知能）の台頭
2020年～	コロナ禍による国際交流の縮小 小中学校への1人1台端末導入 小学校でプログラミング教育が必修化 リカレント教育・リスキリングの広まり

※OECD生徒の学習到達度調査の略称で、国際的な学習到達度に関する調査。15歳児（日本では高校1年生）を対象に読解力、数学的リテラシー、科学的リテラシーの3分野について、3年ごとに調査を実施。

① 教育費

教育費 なんてほしいわ 価格破壊！

パートかけもち母 (第9回 1995年)

塾の前 子を待つ車で 大渋滞

歩いて帰らせよ (第9回 1995年)

ママの夢 カバンに詰めて 塾通い

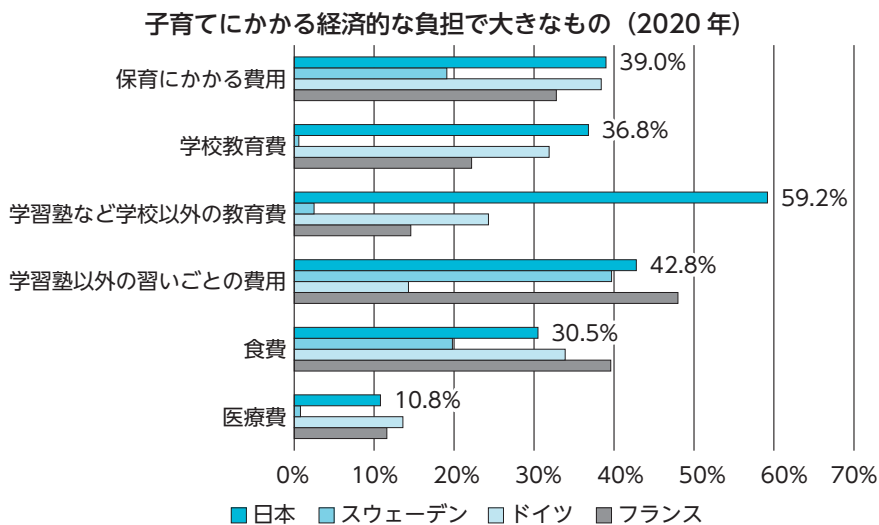
夢追人 (第12回 1998年)

デフレでも 子供の教育 インフレだ

ため息親父 (第16回 2002年)

退職金 孫の学費に 狙われる

和尚 (第26回 2012年)



(注) 20～49歳の男女で、子供が1人以上の回答者が対象。複数回答あり。  
 (出典) 内閣府子ども・子育て本部「令和2年度『少子化社会に関する国際意識調査』報告書」より作成

いつの時代も親を悩ませてきたのが教育費です。子育てにかかる経済的な負担について、日本では「学校教育費」や「学習塾など学校以外の教育費」を挙げる割合が他国よりも高くなっています。さらに「価格破壊！」を願う声に反して、教育費は年々増加傾向にあります。なかでも、学習塾代が増えており、公立小学生の1人あたりの平均額は1994年度の年間約5万円から2021年度には約8万円となりました(令和3年度子供の学習費調査)。教育費負担の重さは、日本の少子化の一因であるといわれています。

首都圏模試センターによると、2023年の1都3県の私立・国立中学校受験者は5万2600名と過去最高になりました。小学校6年生の18%にあたりと推計されています。グローバル教育やICT活用<sup>※</sup>が進んでいることが、私立・国立中学校の人気を高めている理由の一つです。こうした受験費用や入学金など積み重なる教育費に、時には祖父母の援助が求められるようです。

※ Information and Communication Technology の略称で、情報通信技術を指す。

イチローを 越えたと二浪の 息子言い

ながしめ監督 (第8回 1994年)

定年も 二年延びたが 子も二浪

読み人知らず (第12回 1998年)

難関の 大学卒業 職場なし

不況風 (第16回 2002年)

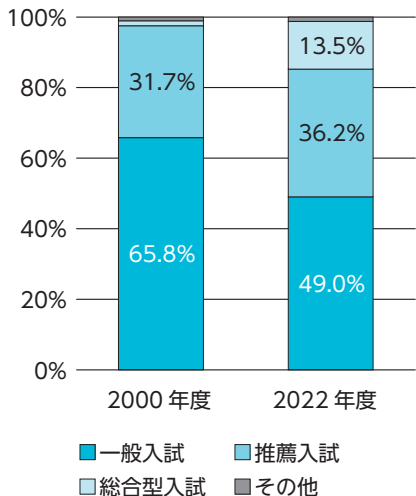
一点で 二転三転 志望校

七転八起 (第19回 2005年)

狭き門 大学よりも 勤め先

就活生 (第25回 2011年)

入試選抜別入学者割合



大学受験に関する比較

	1992年	2022年
18歳人口	205万人	112万人
大学進学率	26.4%	56.6%
現役大学入学志願者	64.1万人	59.5万人
大学入学定員	47.3万人	62.7万人
大学の数	523校	807校

(注) 大学は学部のみを対象

(出典) 文部科学省「全国大学一覽」「学校基本調査」「国公立大学・短期大学入学者選抜実施状況」より作成

大学受験も変わりました。2022年の18歳人口は、過去50年間でピークとなった1992年の半分程度。大学進学率が倍以上に伸びているので、志願者数はそれほど減っていませんが、大学自体が増えているため、志願者と入学定員の数だけを見れば昔ほど「狭き門」ではなくなっています。入試方式の多様化も進み、1点に左右される一般入試の合格者は半数です。

こうしたなか、最近では現役志向が高まっています。大学入試センターによると、2023年の大学入学共通テスト(旧・センター試験)の志願者のうち、高校等既卒者(浪人生)の割合は14%と過去最低になりました。昔と比べて二浪は珍しくなりつつあるのです。

また、大学受験を乗り越えても、バブル崩壊やリーマンショック後は多くの大学生が就職難に苦しみました。以前は、学業と就職のつながりは薄く、部活動の経験等が重視されていましたが、ジョブ型雇用※の広がりもあり、大学で専門性を身に付ける必要性が高まっています。雇用や就職活動の変化が、今後は大学選びにより影響を与えていくでしょう。

※職務内容をあらかじめ明確にして雇用する形態。

新人類 今は普通の サラリーマン

モカ再度 (第13回 1999年)

昔はと 上司言うけど 今は今

栗ポソ (第27回 2013年)

ゆとりでしょ? そう言うあなたは バブルでしょ?

なおまる御前 (第30回 2016年)

「飲み行くか?」 ゆとり世代は 「すみません」

たたたー (第32回 2018年)

さとり社員 叱らず許す ゆとり社員

よみ人知らず (第32回 2018年)

学習指導要領の変遷

1989年改訂

【社会の変化に自ら対応できる心豊かな人間の育成】  
生活科の新設、道徳教育の充実

※1992年度から順次実施

1998・1999年改訂

【基礎・基本を確実に身に付けさせ、自ら学び自ら考える力などの「生きる力」の育成】  
教育内容の厳選、「総合的な学習の時間」の新設

※2002年度から順次実施

2008・2009年改訂

【「生きる力」の育成、基礎的・基本的な知識・技能の習得、思考力・判断力・表現力等の育成のバランス】  
授業時数の増加、小学校外国語活動の導入

※2011年度から順次実施

2017～2019年改訂

【「知識及び技能」「思考力・判断力・表現力など」「学びに向かう力、人間性など」の3つの柱からなる「資質・能力」を総合的にバランスよく育む】  
プログラミング教育の導入、理数教育・体験活動の充実

※2020年度から順次実施

(出典) 文部科学省「学習指導要領」より作成

サラ川には世代間ギャップに悩む作品が昔から多くあり、教育はそうした世代の括り方にも関連しています。価値観が新しいといわれた「新人類」は、1979年に始まった共通一次試験(現・大学入学共通テスト)を最初の頃に経験した層と重なり、「ゆとり世代」は2002年度から実施の学習指導要領の下、いわゆる「ゆとり教育」を受けた層とされています。ゆとり教育は、団塊ジュニア世代頃の過熱する受験競争や、詰込み型の知識偏重教育を見直すために導入されました。完全週5日制や授業時数の削減により「ゆとり」を持たせるとともに、科目横断的な学習を行う「総合的な学習の時間」を創設するなど、自ら学び考える「生きる力」の育成を目指しました。

ゆとり世代はネガティブな印象を持たれがちですが、飲みの誘いを断る非はつきり「NO」が言える、とポジティブに捉えることもできます。今後多様で新しい世代が社会に出てきます。「今は今」と受け入れ、時に川柳にしながら、価値観や考え方の違いを楽しんでいきたいものです。

英会話 駅前上司 部下本場

ノバ&ジオス (第9回 1995年)

日本語も 出来ない子供に 英会話

教育ママ (第10回 1996年)

英会話 何年たっても 入門編

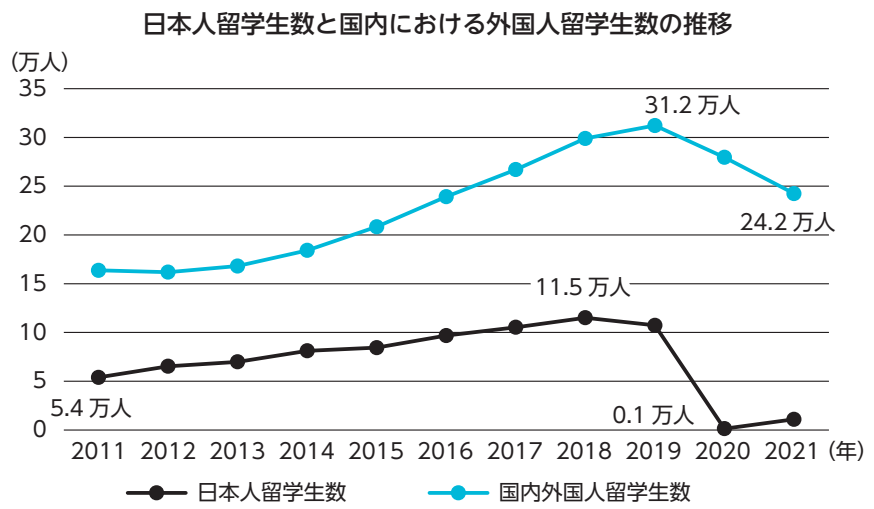
あおすじ (第15回 2001年)

留学生 俺よりうまい 標準語

微風 (第27回 2013年)

英語増え 仕事場行くと 言葉減り

ゆうくんパパ (第32回 2018年)



(注) 日本人留学生は大学等が把握している日本人留学生数(主に中短期留学)。外国人留学生数は高等教育機関と日本語教育機関の合計。

(出典) (独) 日本学生支援機構「日本人学生留学状況調査」、「外国人留学生在籍状況調査結果」より作成

サラ川が始まってから、ニーズが拡大し続けたのは英語教育です。子どもの英会話やなかなか上達しないことへの苦悩など、グローバル化の波に乗るために奮闘する様子が作品に表れています。

「グローバル人材」という言葉は、2010年頃から特に注目され始めました。英語力の低さや日本企業の競争力低下などを背景に、政府はグローバル人材の育成を重要課題としました。社内公用語を英語にする企業もあり、官民挙げて取り組みが加速したのです。

そうした成果もあって、2010年代は日本人学生の海外留学と外国人留学生の受入れが順調に増加しました。しかし、東京オリンピック・パラリンピックの開催も控え、このままグローバル化が進むと期待された矢先にコロナ禍が訪れました。国際交流は大幅に減少、各国の出入国制限が緩和された後も円安によって費用が高騰し、海外留学のハードルが高まりました。長年の日本の課題であるグローバル人材育成や英語教育は、いま再び喫緊の課題なのです。



ぼくに出す メールの打ち方 聞く上司

ホワイトエンジェル (第12回 1998年)

活字読む 子どもの手には 「ホン」より「フォン」

スマートブック (第29回 2015年)

「ママ、お願い 宿題教えて」 「ググったら」

あんどらごら (第31回 2017年)

人生が 100年となり 大慌て

老行燈 (第31回 2017年)

ロボットと 職奪い合う 新時代

チャレンジャー (第33回 2019年)

学校で実施されている新しい教育

アクティブラーニング	ディスカッションやディベート、体験学習など、生徒が能動的に参加する教育手法。
STEAM 教育	科学 (Science)、技術 (Technology)、工学 (Engineering)、芸術・リベラルアーツ (Arts)、数学 (Mathematics) の頭文字をとったもの。実社会の問題発見・解決に活かすための教科横断的な学習。
プログラミング教育	小学校では、プログラミング言語の習得ではなく、プログラミング的思考として「自分が意図する一連の活動の実現のために、必要な動きや組合せを論理的に考えていく力」を養うことなどがねらい。
起業家教育	起業家精神 (チャレンジ精神、創造性、探究心等) と起業家的資質・能力 (情報収集・分析力、判断力、実行力、リーダーシップ、コミュニケーション力等) を有する人材を育成する教育。
主権者教育	国や社会の問題を自分の問題として捉え、自ら考え、自ら判断し、行動していく主権者を育成していく教育。

学校では、プログラミング教育やSTEAM教育、起業家教育など、昔はなかった新しい教育が様々実施され始めています。コロナ禍をきっかけにデジタル化も進み、タブレットなど学習用端末が小中学校に1人1台配布されました。これにより学習記録がデータ化され、今までのような一斉授業ではなく、一人ひとりの理解度に応じた学習も可能になります。一方、今や宿題をググるだけでなく、ChatGPTなど生成AIに読書感想文を書かせるといったこともできるようになり、思考力低下の懸念も生じています。

こうした技術革新は、職を奪われるという危機感を生み、リカレント教育やリスキリングなど社会人の学びのニーズも高めています。職場にパソコンが普及した時も仕事の進め方が大きく変わりました。人生100年時代では、いくつになっても学び続けることがさらに大切です。

AIはじめ新しい技術をどう活用していくかは、子どもと大人の共通の課題。人間にしかできないことを考え、未来に向かうための学びと一緒に取り組んでいきましょう。



鄭美沙 (ていみさ)

第一生命経済研究所

総合調査部政策調査グループ課長補佐

<主な経歴>

2010年4月 第一生命保険入社

2015年4月 第一生命経済研究所出向

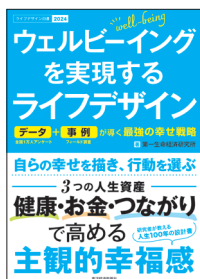
主な専門分野は教育、金融リテラシー、ダイバーシティ。

<書籍のご案内>

ウェルビーイングを実現するライフデザイン

(著) 第一生命経済研究所

東洋経済新報社刊



序章	幸福（ウェルビーイング）とは何か
第1部	健康
第1章	健康状態・意識
第2章	健康づくり
第2部	お金
第3章	家計と資産
第4章	働き方
第3部	つながり
第5章	交友関係、社会とのつながり
第6章	コミュニティ、地域
終章	ウェルビーイングを実現するライフデザイン

やうい

教育には不易流行があるといわれています。不易とは豊かな人間性や思いやりなど「時代を超えて変わらない価値のあるもの」、流行とはデジタル化やAIの活用など「時代の変化とともに変えていく必要があるもの」です。新しい技術によって生活が大きく変わろうとしているいま、それらを使いこなす（流行）とともに、AIとは違う人間ならではの資質・能力（不易）も求められています。人間らしさとは何か？とても難しい問いですが、我々に課せられている宿題です。

そして、不易を果たすには流行を取り入れる、つまり大事なものを保つには変わっていくことも必要です。サラ川には、時代の変化に戸惑いつつも、それを楽しむ人々の様子が反映されてきました。これこそが人間ならではの力なのかもしれません。これからも、サラ川が多様でイキイキとした「人間らしさ」を照らし続けていけたら幸いです。