

用語解説

新しい公共

人々の支え合いと活気のある社会。それをつくることに向けたさまざまな当事者の自発的な協働の場が「新しい公共」。行政が独占的に公共サービスを提供し、市民は供給される立場とされていたものを、「新しい公共」の考え方では、公共サービスを市民自身や市民団体も主体となり提供することで、市民・事業者・行政が協働して「公共」を実現する社会を目指す。

アウトリーチ(outreach)

公共的文化施設などが行う、地域への出張サービス。

生きる力

自分で課題を見つけ、自ら学び・考え・主体的に判断・行動し、よりよく問題を解決する能力、自ら律しつつ他人と協調し、他人を思いやる心や感動する心など、豊かな人間性とたくましく生きるための健康や体力をさしている。(中央教育審議会答申：平成10年6月30日)

NPO (Non Profit Organization)

活動によって収益を目的とせず、不特定の人々の利益に積極的に寄与する市民活動団体。

家庭教育

親がその子に家庭内で、言葉や生活習慣、コミュニケーションなど生きていく上で必要なライフスキル(生きていく上での技術)を育てる教育。

学校教育

教育基本法に定める学校で行われる教育。教育の目標が達成されるように教育をうけるものの心身の発達に応じて体系的、組織的に行われる教育。

キャリア形成

「なりたい自分」を掲げ、それを叶えるためのプロセス。

協働

異なる主体が対等な立場でそれぞれの長所を生かし、共通の目標に向けて協力すること。市民と行政が対等の立場に立ち、共通の課題に協力しあって取り組むこと。

グランド・デザイン (grand design)

壮大な図案・設計・着想。長期にわたって遂行される大規模な計画。

グローバル化

地球規模。世界規模。国ごとに独自の言語、通貨、文化、伝統、風習などがベースにあって、それを基準に世界が回っていたものが、地球市民のように地球単位、世界単位に収斂されていく様。

ゲスト・ティーチャー (guest teacher)

指導者として特別に学校に招いた一般の人々のこと。

高齢社会

高齢化社会とは、高齢者の増加により、人口構造が高齢化した社会をいう。指標としては、総人口に占める高齢人口（65歳以上人口）の比率が高まっていくことをいう。高齢化率によって分類され、高齢化率7%～14%が高齢化社会、14%～21%が高齢社会、21%～が超高齢社会に分類される。日本は1970年（昭和45年）に高齢化社会に、1994年（平成6年）に高齢社会になり、2007年（平成19年）には超高齢社会となった。

コミュニティ (community)

同じ地域に居住して利害を共にし、政治・経済・風俗などにおいて深く結びついている人々の集まり（社会）のこと（地域共同体）。

社会教育

社会において行われる教育であり、学校教育や家庭教育に対比されることが多い。なお、現在では「社会教育」に換えて「生涯学習」という用語を狭義の同義語として使う場合もある。

生涯学習 生涯教育

「生涯学習」とは、人々が生涯にわたり、生活や職業、社会的活動、趣味などに関する能力を向上させるため、主体的に学び続けることをいう。「生涯教育」とは、全ての人々が生涯にわたって、それぞれ必要な学習を進めていくことができるよう、その条件の開発、整備、調整していくことをいう。最近では、「生涯教育」を含めて「生涯学習」と使われることが多くなっている。

生涯学習社会

人々が、生涯のいつでも、自由に学習機会を選択して学ぶことができ、その成果が適切に評価されるような社会。「学歴社会」は、「学歴偏重社会」とも言われ、過度の受験競争をもたらすなど、教育はもとより社会の諸分野に種々のひずみを生むことが指摘されている。これに対して、「生涯学習社会」とは、学歴よりも「学習歴」が適切に評価される社会とされる。

生涯スポーツ

その生涯を通じて、健康の保持・増進やレクリエーションを目的に「だれもが、いつでも、どこでも気軽に参加できるスポーツをいう。一般に、生涯スポーツは競技スポーツよりも運動強度が低いのが特徴で、既存のスポーツに加えて、体力に過剰な負荷をかけることなく気軽に行える、さまざまなニュースポーツも考案されている。

スキルアップ (skill up)

訓練して技能を身に付けること。また、その訓練。

多文化共生社会

他者の文化の相互承認と共存が可能になっている社会。異なる立場の人々が、互いの文化的違いを認めあい、対等な関係を築こうとしながら、地域社会の構成員として共に生きてゆくこと。

トップダウン (top-down)

企業経営などで、組織の上層部が意思決定をし、その実行を下部組織に指示する管理方式。⇔ボトムアップ

ネットワーク (network)

システム作りの手法の一つ、ある目的のために地域内の人、施設、設備などの各構成要素を組み合わせることで、より良い効果の発揮をめざすこと。コンピュータで端末機を接続するための機器などによって、構成される伝達媒体や回路網。

パートナーシップ (partnership)

協力関係。共同。提携。

ハンディキャップ (handicap)

不利な条件、それによって生じる不利益。社会的不利。

フィードバック (feedback)

評価結果を、評価された本人に返すこと。もともとは工学系の用語で、ある系の出力を入力側に返すことをいう。工学では、戻された出力情報を、システムの行動の制御のためにいかに利用するか注目する。経営学では転じて、人事考課の結果を本人に伝える、あるいは組織のメンバーや部門に彼らの行動のプロセスや成果についての情報を提供する意味で用いることが多い。

プラットフォーム (platform)

様々な人がそれぞれの目的で集い、そこからそれぞれの目的に向かって旅立っていく場。「ホッ

とできる空間」「お互いを高める空間」

ボトムアップ (bottom up)

下からの意見を吸い上げて全体をまとめていく管理方式。⇔トップダウン。

ボランティア (volunteer)

単なる無報酬の奉仕活動という意味ではなく、自己の自発的・主体的な意思によって社会問題の解決や必要とされている活動を理解・共感し、勤労とは別に労働力、技術、知識を提供すること。

ユネスコ (UNESCO)

国連教育科学文化機関。昭和24年(1946年)発足。教育・文化・科学面の協力をとおして世界平和に寄与することをめざす。

ライフステージ (life stage)

人間の一生において節目となる出来事(出生、入学、卒業、就職、結婚、出産、子育て、退職等)によって区分される生活環境の段階のことをいう。

レクリエーション (recreation)

一般に「気晴らしまたは娯楽」と訳されるが高齢者のレクリエーションとはひとりひとりのレベルに合わせたゲームや体の機能回復につながる動きを取り入れながら、集団で催しを行うもの、体の機能が衰え今までどおりの生活を送ることが困難になっても、他の人との時間の共有が生き生きと充実した時間を与え、生きる力にもなる。そういう意味では高齢者レクリエーションは非常に重要な役割を担っている。