

要領様式第2号

出張報告届

令和6年 4月12日

吹田市議会議長様

会派名 参政党議員団

代表者氏名 中西勇太

出張者氏名 久保直子

下記のとおり出張したので届け出ます。



記

出張先	東京都渋谷区神宮前1丁目11-11 グリーンファンタジア7階
期間	令和6年4月12日から4月12日まで 1日間
出張の成果	別紙のとおり
備考	

テーマ「GIGA スクール構想が目指した未来と現状について」

講師 佐藤昌宏先生

デジタルハリウッド大学学長補佐、経産省未来の教室座長代理、
「エドテックが変える教育の未来」著者

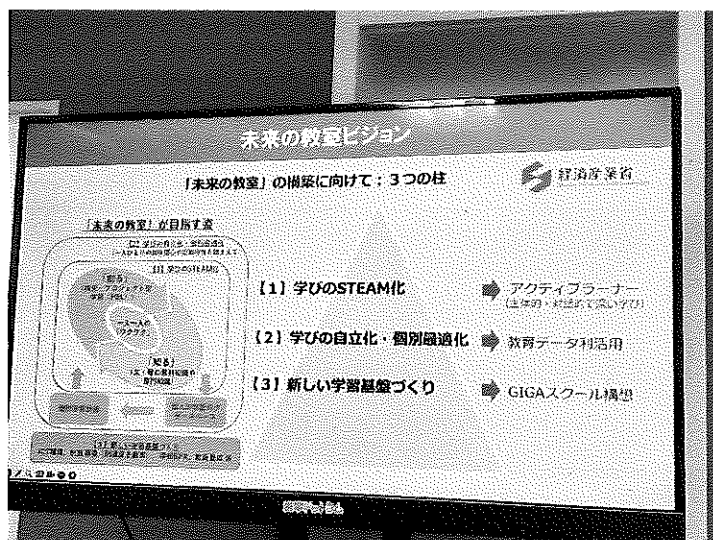
日時 令和6年4月12日（金）

開催地 〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1丁目11-11 グリーンファンタジア7階

1. はじめに

吹田市の小中学校では、児童生徒一人ひとりにタブレット端末が配布され、高速ネットワークを整備されている。その目的と課題を知り、今後の市政に活かすため受講した。

2. GIGA スクール構想が目指したもの



・「未来の教室ビジョン」の構築に向けて3つの柱がある。

この中の課題として、e-learningのマイページ活用はうまくいっていないという。スタディログという個別最適化に向けてのカルテのようなものが作れたなら、子供達の学びの足跡がしっかりと残せ、いつでも自分の段階に応じた学びが出来る。

・テクノロジーの可能性について

「テクノロジーは必ずや人類を幸せにする必要不可欠な道具だと確信している。

そして、テクノロジーの進化は社会に大きなイノベーションをもたらす。

時には破壊的であったり、これまでの価値観や常識を根底からひっくり返すことがある。

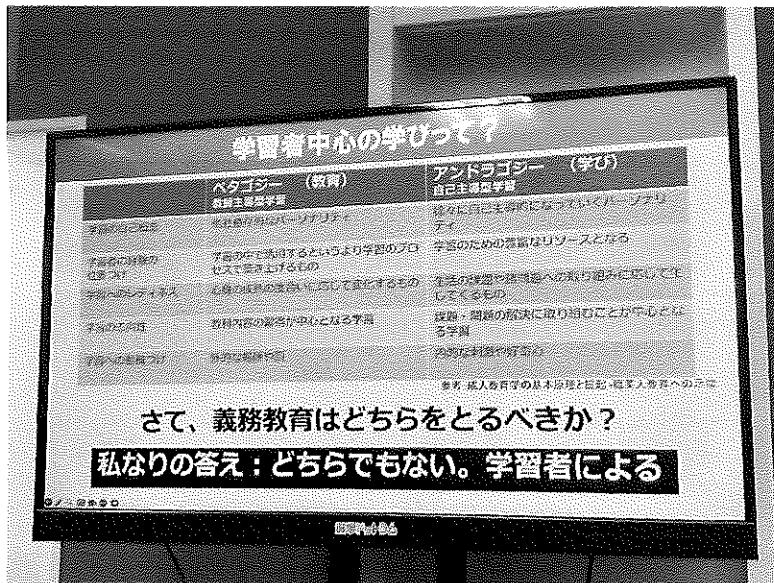
だから、上手に使い、学び続ける必要がある。」

という、先生のお話に、当初は、自然派志向でテクノロジーについては消極的な気持ちが大きかった私だが、インターネットなどのテクノロジーの変化は止まる事は知らないこの勢いと、それを使いこなす子供達の習得能力の速さから、デジタルテ

テクノロジーを活用した教育がもたらすイノベーションを学ぶ意義を大きく感じた。

・「教育から学び」へ変わり、学びが「個別最適化」する

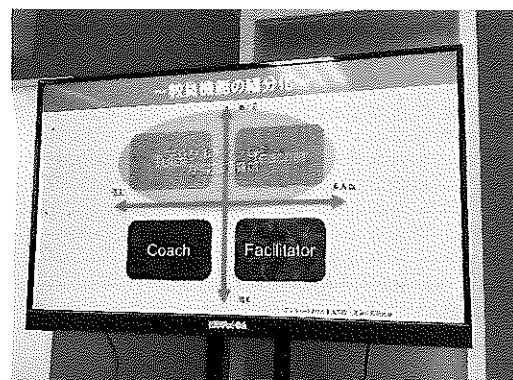
学習者中心の学びとは、児童中心主義を唱えたジョン・デューイー→大正自由教育運動→アクティブラーニングと変化したという。私はここで、寺小屋の教育をはじめ、日本の元々の教育こそ「個別最適化」だと思うが、ここでは言及しない。



EdTech が進むと、学習者一人ひとりの個性や特徴、興味関心や学習の到達度も異なる事を前提にして、各自にとって最適な学習機会を提供していくこと。スタディログなどの学習履歴を蓄積することにより、学びの情報が可視化でき、検証可能で再現性のあるものになるのだ (教育の科学)

・多様化する学習者の学び

X やインスタ 勉強垢・・・勉強仲間とつながるアカウントがある。勉強中の写真や動画を撮り、目標や反省点を共有する。ピア・プレッシャー、ミラー効果、コメントによる承認などによりモチベーションコントロールができる。下図のように、能力・学習意欲が共に高い層に効果が高い。また、デジタルテクノロジーが得意な教員機能の細分化については、教えるという分野になる。



家で動画を観て、学校でディスカッション (反転学習) するなどの活用もできる。また、ネット動画を観て、再生リストを参考にカリキュラム作りもできる。今後の教師の役割が

変化しそうであるし、人材不足解決の糸口が見えたと感じた。

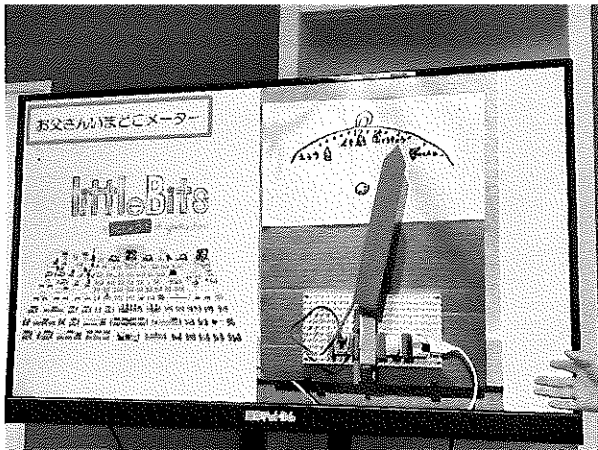
・コミュニケーションについて考える

よく、コミュニケーションについての課題が出ると言われるが、果たしてそうなのでしょうか。教育は「対面コミュニケーション・場所・人」が最良の方法なののでしょうか。デジタルテクノロジーは、現実体験の補完なののでしょうか。

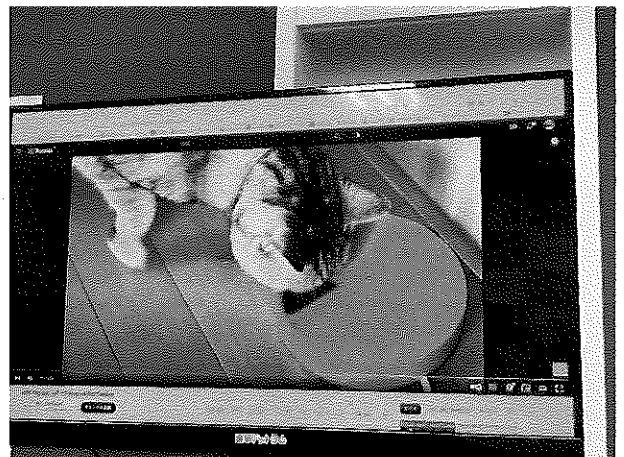
ここで、素晴らしい事例を教えてください目から鱗であった。人前では全く話すことが出来ない A 君は、ネット上ではチームのリーダーになり的確に指示を出し、人との調整をし、コンテストで受賞したそう。対面では話すことが出来ない A 君はコミュニケーション障害ではなかったという事がネットの世界があるからこそ証明された。デジタルテクノロジーによって才能が発揮された A 君がいるという事は、覚えておきたい大事なことである。

・STEM による功績

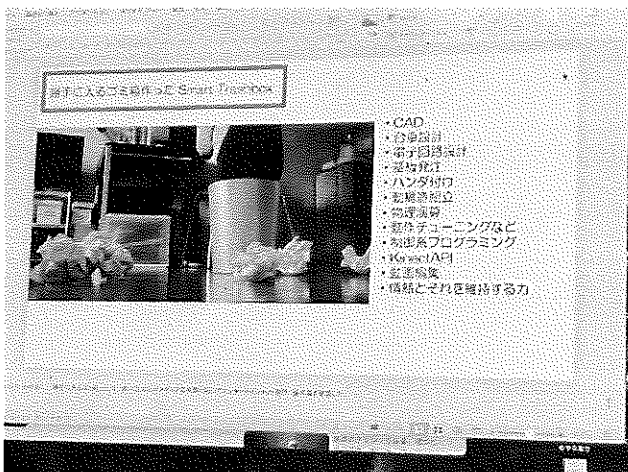
① 父子家庭の子が寂しくないように作った
「お父さんいまだこメーター」



②猫のいる家庭で家族旅行中に、
時間通りに餌をあげるマシーン



③ 自由自在にごみをキャッチできるマシーン



STEAM 教育とは、科学、技術、工学・ものづくり、芸術、数学の 5 つの単語を組み合わせた教育概念だが、これは、技術革新が進み、人工知能の影響で世の中が大きく変化する中生まれた。

デジタルテクノロジーが発展しても、作り手が「何を作ればよいのでしょうか。作りたいものがないのですが・・・」そんなケースが増えてきた。そもそも、何が好き？何が正しい？社会問題は何？そのようなことが分かっていなければ、作り方を知っても作るまでに至らない。STEMが発達した今こそ、どんな間を立てるのが重要になる。間とはAのリベラルアーツ、つまり「間を立てる力」の事である。そして、正しさを判断する倫理・道徳・哲学・真・善・美が必要になる。テクノロジーの世界と活用できる教員養成は世界的な課題である。しかし、テクノロジーの活用は、アクティブラーナー育成にとっても大きな可能性がある。何のためにデジタルテクノロジーを推進するのか。それは、答えのない時代に対応できるアクティブラーナーを育成するためである。それには、学習者中心の仕組みに変え（教育から学びへ）、個別最適化する必要があり、その基礎となる、デジタルテクノロジーの環境が必要になる。（GIGAスクール）

デジタルテクノロジーの進化は止まらない。デジタルテクノロジーは教育を科学する。そして、人間の価値を再確認する。EdTech イノベーションの目指す所は、全てのリソースをこのベクトルに向ける事である。変化を怖がるのではなく、変化をワクワクと楽しむ事で目指す方向に向かっていくのだ。

3. おわりに

新型コロナウイルスによる世界的な感染拡大の事実上の教育活動の停止が臨時休業要請によってもたらされた。この変化から教育に生じた予想外の肯定的な成果では、テクノロジーや他の革新的ソリューションの導入、子供達が自らの学びをマネジメントする自立性の伸長が挙げられている。この教育効果を鑑み、今後の学校教育課題解決に向けて大きく舵を切りたい。例えば、教える内容については、授業の上手い教師や効果的な教具を使って動画で視聴。その後、ディスカッションをする。学校に來ない児童生徒もそこで参加し自分の考えを発言したり人の考えを聴く。答えのない時代を生き抜く子供達には、答えのない問題がふさわしく意欲向上につながるはずだ。内申点や偏差値教育のために学ぶのではなく、自分を知り人との対話を通して真・善・美に気付いていく。それが生きる力になるのだ。自分の意見が尊重される体験を通して人の意見を尊重する態度が養われるし、人への思いやりの心も養われる。教職員の人材不足はこれで解消！さらに、「習っていないのでわかりません。」等の受け身な態度では、教育・学校の敗北である。学校の先生も教育委員会の先生も「上が言っていないのでお答えできません。」「指導要領にのっとって取り組んでいるので問題ありません。」この言葉が聞こえる内は、本気で子供達や時代の流れに適した学校教育改革をしているとは言えない。子供の変容の前に大人の変容と前衛踏襲の風潮は今すぐ辞めるべきであると考えます。