

「研修会等名称」

第5回 EDIX（教育 総合展）関西

『GIGA スクール活用 3自治体パネルディスカッション』

モデレーター：信州大学名誉教授 東原 義訓 氏

他、2つのセミナー

場所：インテックス大阪

期間：2022年6月16日(木)

1. 研修の内容

この催しは教育分野に関する展示会としては西日本最大のもので、教育 IT ソリューション EXPO、学校施設・サービス EXPO、STEAM 教育 EXPO、保育・幼稚園 ICT 化 EXPO、人材育成・研修 EXPO の5展で構成されている。文部科学省や大学、学校トップによる各種セミナーが開催されており、そのうち

① 『DX 企業への「人材」の変革』

富士通（株）ビジネスマネジメント本部 人材開発部 山田 竜輔氏

② 『デジタル・トランスフォーメーション時代の教育方法論 - 何をどのように教えるべきか - 』（独）日本学術振興会 顧問／内閣 AI 戦略実行会議 座長 安西 祐一郎氏

③ 『GIGA スクール活用 3自治体パネルディスカッション』

モデレーター：信州大学名誉教授 東原 義訓 氏 他パネリスト3名

の3つのセミナーを受講した。その他、出展企業のブース見学を通して教育をめぐる最新の試みに関する情報を収集した。

①の『DX 企業への「人材」の変革』では、最新の企業人のキャリア教育としての DX のあり方が紹介された。企業も学校機関と同様に社員教育の効果の可視化とその応用が求められており、多くの企業では「人材力の向上」に力が入れられていた一方で、それを「人事制度」に活用しきれていないというギャップをかかえているという現状にあるとのことであった。言い換えると素晴らしい人材の教育には成功しているが、そのような専門技術をもつ人材がどこにどれだけいるのかについて人事部門が把握しておらず、適材適所の人材配置を行うという現状である。こうした問題を解決すべく、研修プログラムを「パッケージ化」「カフェテリア化（自分で好きな研修を選ぶ）」「可視化」することが提案された。ポイントは「いかに社員に研修し続けるモチベーションを維持させるか？」という点にあり、その答えの一つとして『ゲームのように夢中になって学ぶ』方法が紹介された。社員研修プログラムにゲーミフィケーションのアイデアを取り入れ、クエスト方式でアバター化した自身が次々とメタバースの中でクリアしていくというものである。この方法は大学でも有効なのでは思えた。例えば学生が卒業するまでの単位取得をクエスト化してモチベーションを維持することができるのではないかと考えた。

②の『デジタル・トランスフォーメーション時代の教育方法論 - 何をどのように教えるべきか - 』では、GIGA スクール構想で重要なのは、デジタルデバイスで教育を受ける方法論を身に着けることではなく、DX 以前にはできなかった学びを DX で補完・強化することであると紹介された。そのなかで12の学びの基本が出され、「知識を鍛える」「経験から学ぶ」「認知バイアスから脱却するスキル」「知識のチャンク化」「合理的思考のスキル」「目標を発見する体験」「得意・不得意の理解」「協働学習に参加する」「歴史の見方と世界の動向の見方を学ぶ」「尊敬できる人を見つける」「言葉の力をつける」「社会的関係を築く力をつける」を意識することが重要であると指摘した。

③の『GIGA スクール活用 3自治体パネルディスカッション』では、神戸、福岡、大

分の小中高の教育現場でコロナ後に急速に進んだ GIGA スクールの深度状況が報告された。その中でも興味深かったのは、生徒一人一台のタブレットの使用が可能になってもお課題に取り組む際には、生徒各個人の判断で「鉛筆とノートで取り組む」、「タブレットで取り組む」、「併用して取り組む」といったように、それぞれ最適な方法を使用することが望ましい姿であると感じてきたという点である。また、教育現場での DX の利用に際しては「目指すべきゴール」をよく考えるべきであり、決してデジタルデバイスを使うこと自体が目的ではなく、何のために使うのか？といった見通しを付けることが重要であると指摘した。GIGA スクール構想はあくまでもアナログな教育方法を強化するツールであって、既存教育をデジタルに置き換えるだけのものではないということでセミナーは終了した。

2. 研修の成果

成果としては以下のようなものがあげられる

① 教育における DX に対する理解の深度：

教育において DX の導入は、あくまでもアナログな方法論を強化するツールであるべきであり、既存教育を単にデジタルに置き換えるだけのもでは不足しているという点である。その点、大学教育におけるデジタル化は目下、オンデマンドという形で通常講義を動画収録し、それを配信するという「既存講義の単なるデジタル化」にとどまっている。デジタルとアナログが相互補完的な関係になるべき方法を模索する必要があるという理解が深まった。

② 将来、1人1台端末および GIGA スクール教育を 12 年間受けてきた高校生を受け入れる大学教育のあり方について：

GIGA スクールはまだ数年の実績ではあるが、高校の現場においてもすでに実施されており、近年中にはそうしたデジタルとアナログが融合した教育に慣れた学生を大学は受け入れることとなる。小中高の現場ではまだその導入や活用方法について試行錯誤をしている段階であり、現段階で生徒の学び方にどのような変化・影響をもたらすのかを評価するにはまだ早い。しかし、一方で小中高の DX 教育は、専門家による優れた教育ソフトが数多く開発されており、生徒たちはそうしたデジタルコンテンツをアナログ世界と連結させて物事を学ぶ習慣がつくという事である。そういった学びのあり方に慣れ親しんだ生徒が大学に入学し、現状の大学教育を受けた際に違和感（時代遅れの方式等）を感じてしまわないか？「既存講義の単なるデジタル化」を越えたサイバーキャンパスの構築が求められるが、そのコンテンツは単一大学で取組むには限界があり、大学間の横の連携が重要になると感じた。

③ 大学生のデジタルデバイスの利用のあり方について

近年、講義やゼミにおいて学生たちが、ペン・ノートに加え、デジタルデバイスによる利用する局面が多くなった。現在の GIGA スクールの理想的なあり方としては、それぞれ個々が自身の学習において最適であると思う方法を使用することが望ましい姿であるという事なので、大学においてもとりわけ教員から、学習方法を強く指定することなく、今しばらくこういったやり方が適切であるのかを模索する過渡期にあるのだと理解した。




④ 今後重要とされる 12 の学びの基本について：

今後の学びにおいて「知識を鍛える」「経験から学ぶ」「認知バイアスから脱却するスキル」「知識のチャンク化」「合理的思考のスキル」「目標を発見する体験」「得意・不得意の理解」「協働学習に参加する」「歴史の見方と世界の動向の見方を学ぶ」「尊敬できる人を見つける」「言葉の力をつける」「社会的関係を築く力をつける」を意識することが重要とされている。DX の時代では「知識の量」の重要性は下がり、その知っている知識をいかに展開させることができるのか？いわば知識を鍛え、知恵に変化させる能力が求められている。大学教育はまさにそうした点を育むには最適な教育機関であるため、知識に基づき、その文脈や意義を他のなんらかの事項に結び付けることのできる思考を身につけさせることに注力すべきであると感じた。また、「歴史の見方と世界の動向の見方を学ぶ」という点では、イデオロギーとしての捉え方でなく、人類の経験を基に仮説思考を養うことができると指摘されており、学部の特質上、歴史と関連性の薄い科目であっても、歴史的な事例でもって現状や今後のあり方を仮説的に考えさせる方法もあるのではないかと考えた。

以上のことを踏まえて、近い将来の教育のあり方に備える。

3. 授業への研修成果の反映状況

今後は講義やゼミにおいても、積極的にスマートフォンやタブレットによる検索を促し、「議論（ディスカッション）というアナログ的手法」と「デジタルによる即自的情報補填」の相互補完的な方法を模索する。また、講義においてもできる限りアクティブラーニング方式を採用し、学生たちに「知識を鍛える」機会を頻繁に提供したい。また学生の講義中のデジタルデバイスの利用についても、どのようなスタイルが最適であるのかを見定めていきたい。

| | | | | |
|-----|---|----------------|---|--|
| 学部長 | 学習・教育支援センター委員長 | 学習・教育支援センター委員長 | 名古屋教務課長 | 係 |
| |  | |  |  |