

「50cm革命 誰もがチェンジメーカー」 を実現する教育



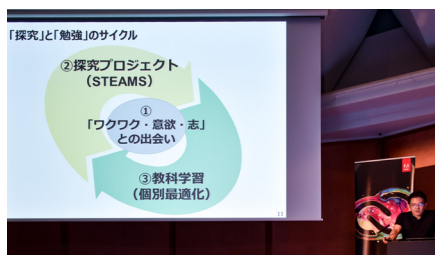
Adobe Education Forum 2018 | 2018年7月23日(月) 東京大学 伊藤国際学術研究センター

2017年経済産業省が設置した『「未来の教室」とEdTech研究会』では、日本の将来を拓く未来の教育のあり方とその導入における課題について検討し、その内容を2018年6月「第1次提言」として公開しました。その詳細と今後の展望について、商務・サービスグループ サービス政策課 教育産業室長 浅野大介氏にご講演いただきました。

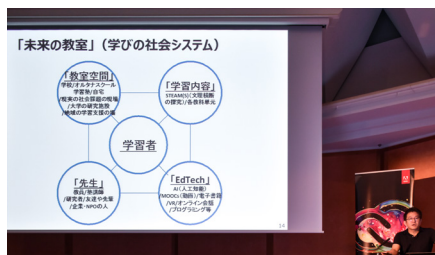


経済産業省 商務・サービスグループ サービス政策課長
兼 教育産業室長
浅野 大介 氏

2001年入省。資源エネルギー（石油・ガス）、流通・物流・危機管理、知的管理、地域経済産業、マクロ経済分析等の業務を経て、2015年6月より資源エネルギー庁資源・燃料部政策課長補佐（部内総轄）、2016年7月より商務流通保安グループ参事官補佐（大臣官房政策企画委員）として部局再編を担当し、教育サービス産業室（現：教育産業室）を立ち上げ、2017年7月より大臣官房政策審議室企画官、10月より教育産業室長を兼務。2018年7月よりサービス政策課長に就任。教育産業室長は引き続き兼務。



今後目指すべき探究形学習サイクルの説明では「現在は③ばかりだが、①の『出会い』が重要」と強調した



新しい学びの社会システム「未来の教室」では複数の教育空間・学習内容・先生・EdTechから選択可能となる

課題先進国・ニッポンを「課題解決先進国」に。チェンジメーカーを育てる教育へ

各国でIT技術を活用した革新的な教育「EdTech」の実用化が進み、産業分野のみならず教育・人材育成分野においても国際競争が激化する現在。それを踏まえ日本の経済産業省でも、教育に関する有識者会議『「未来の教室」とEdTech研究会』を設置し、未来の人材を育成するための教育のあり方と、それを支えるEdTechの開発について討議を開始しています。浅野大介氏の講演は、その背景と意図するところを丁寧に解説するところから始まりました。氏はまず日本経済の直面する課題を、超高齢化と人口減少、IoTとAIがもたらす第四次産業革命、低生産性経済の3点に整理。こうした社会課題を前に、「専門や組織の壁を越えて創造的に問題を解決し、高い生産性と付加価値性を生み出す“チェンジメーカー”を育てる教育を起こしたい」と狙いを語りました。

“身近な”課題に向けて“一歩を”踏み出す = 「50cm革命」の力を鍛えたい

同研究会ではこれまでに5回のワークショップを開催し、教育界で活躍する委員のほか全国の学校関係者や教育産業関係者、産業界、中高大学生まで交えた討議を重ねてきました。その研究成果は2018年6月「第1次提言」として公開されています。氏はそこでまとめられた「チェンジメーカーの資質」を3項目に整理して紹介。第一に、自己効力感や当事者意識を持ち、身近な違和感を解決するための一歩を踏み出す「50センチ革命」の力、第二に、専門性を超え多様な他者を巻き込んでいく「越境」の力、第三に、正解のない問いに挑戦し、失敗しても再チャレンジできる「試行錯誤」の力が挙げられました。一方で、こうした力を育成するという観点からみたと、現在の教育が抱えている課題についても多くの提言を得たといいます。「既存の秩序や知識を疑い直すことに重きを置いていない」「学びの目的や理由はさておきまず勉強という姿勢」「学びの生産性という視点が弱い」「基礎を学んではじめて応用ができるという前提」などの鋭い指摘の中には、教育を受ける側の当事者である中高大学生の声も数多く含まれていると氏は言及しました。

現実の社会課題が学びに理由を与える。未来を創造する「学びのシステム」の再構築を

次いで今後推し進めていくべき学びの姿を、氏は「探求」と「勉強」のサイクルを回す図として提案。氏自身が、入省後業務の必要にかられて理系科目を学び直した際の「社会課題が目の前にあり、それを解くための勉強はこんなに楽しい」と感じた経験を披露しつつ、「まずは解決すべき社会課題や未来の目標に触れる『ワクワク・意欲・志との出会い』が大前提であり、その実現に必要な学力を、STEAMS*による探求プロジェクトと教科学習の両輪により身に付ける」と説明しました。また、こうした教育には基礎学力も必須であり、従来の教科学習をいかに短縮・効率化して余裕を生み出すかも重要とする一方、クラウドネイティブ世代の「基礎学力」や「どこで誰に何をどのように学ぶか＝学びの社会システム」は再定義・再構築が必要と問題提起。一人一人の学習者と最適な学びをマッチさせるために、公教育の自由／公教育からの自由の双方を追求し「学校教育・民間教育・研究機関・企業などの知恵を結集した未来の学びの社会システムを作っていきたい。まずその実証事業を進め、情報発信していく」と述べられました。

*STEAMS Science, Technology, Engineering, Art, Mathematicsの頭文字を取ったもので、科学・数学・芸術領域を横断的に教育する手法

アドビ システムズ 株式会社

〒141-0032 東京都品川区大崎 1-11-2

ゲートシティ大崎イーストタワー

www.adobe.com/jp/

Adobe Systems Incorporated

345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704 USA

www.adobe.com

その他のEducation Forumレポートはこちら

www.adobe-education.com/jp/aef2018/report



Adobe Creative Cloud教育機関向けについて詳しくは

アドビ教育

検索