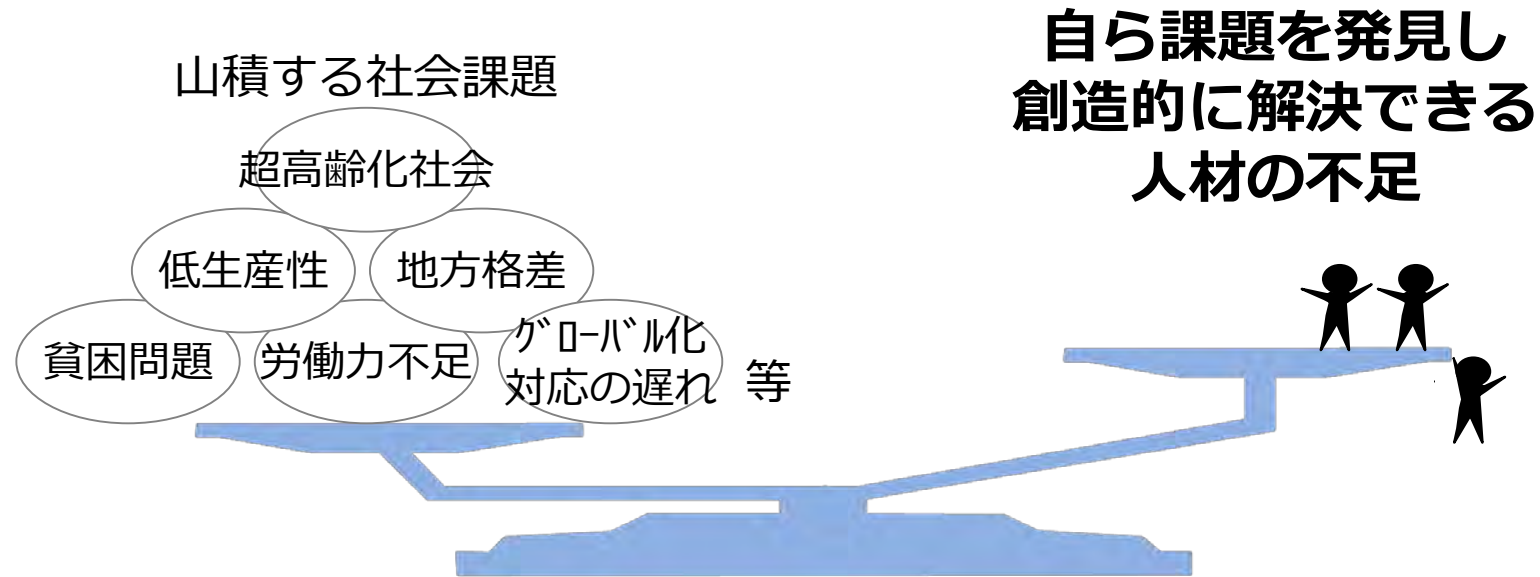


このような変化の中、日本は...



「課題先進国」ではあるが、
まだ「課題“解決”先進国」であるとは言えない

「創造的な課題発見・解決力」を備えた
無数の「チェンジ・メーカー」が必要

チェンジ・メーカーの資質（ワークショップのまとめ）

創造的な課題発見・解決力

『50センチ革命』を起こす力*

- ・自己肯定感・自己効力感
- ・圧倒的な当事者意識
- ・他者への共感力
- ・課題の発見力
- ・(勝算や成否を恐れず)
最初の一歩を踏み出す力 等

『越境』する力

- ・思考の軸になる専門性
- ・異分野の視点や知見を
理解する力
- ・多様性の受容力
- ・好割りや対立を溶かす対話力
- ・巻き込む力 等

『試行錯誤』で結果を出す力

- ・遊び心
- ・創造性
- ・正解なき中での思考力
- ・リフレクション（省察）
- ・失敗からの回復力 等

*身の回りの小さな気づきを「最初の一歩」に変えられる力

日本の教育の主な課題（ワークショップのまとめ）

「なぜ学ぶか、どう生きたいのかは
さておき、『まずは勉強』」
という姿勢

「浅く広く基礎を固めて
はじめて応用ができる」
という前提

「秩序やルールは作り上げるものではなく、
自らを適合させるもの」という考え方

「知識や常識、問いそのものを疑うこと」
に重きが置かれていない

そもそも「学びの生産性」
「目的と手段の一致」
という視点の弱さ

「未来の教室」をどうイメージするか①

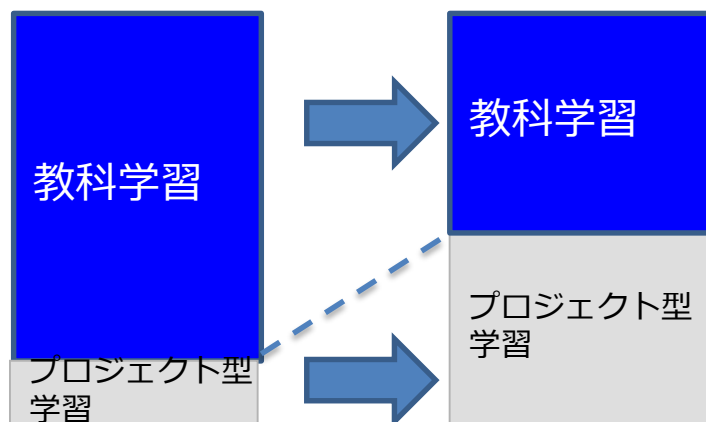
- 誰でも、いつでも、離島でも山間部でも、自宅からでも学校からでも、何歳になっても、
 - ① 良質の教育コンテンツに、安価にアクセスできる
 - ② ワクワクに出会い、「探究プロジェクト (STEAMS) ⇔ 教科学習」のサイクルを作ることができる

講義動画で「最適な講義」を受けられる

- ・ 教育産業が提供する安価なオンライン講義動画
- ・ 大学が提供する無料公開動画 (MOOCs)

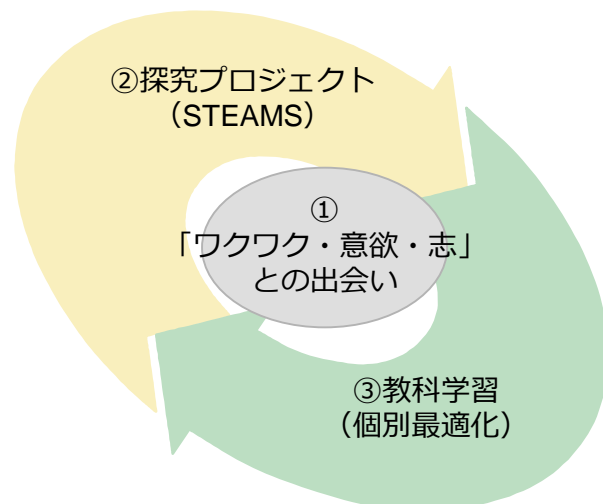
AIが学ぶべきポイントに導いてくれる

- ・ 確認テストの結果をもとに、「どの単元が理解できていないか」を探し当て、復習が必要な単元に導いてくれる



「プロジェクト」と「教科学習」のサイクル

- ・ オンラインの検索・マッチング機能が「ワクワク」(不思議・社会課題・先端・一流)や、自分に必要な「先生」を見つける確率を高める
- ・ 産業界 (CSR/CSV) と教育界の協力で、リアルな社会課題の解決に向けた探究プロジェクトが充実
- ・ プロジェクトを進める上で必要な教科・教養・専門知識へ導く「知のナビゲーター」としてのEdTech
- ・ VR/AR、プログラミング、3Dプリンター等のツールが学びを深める可能性

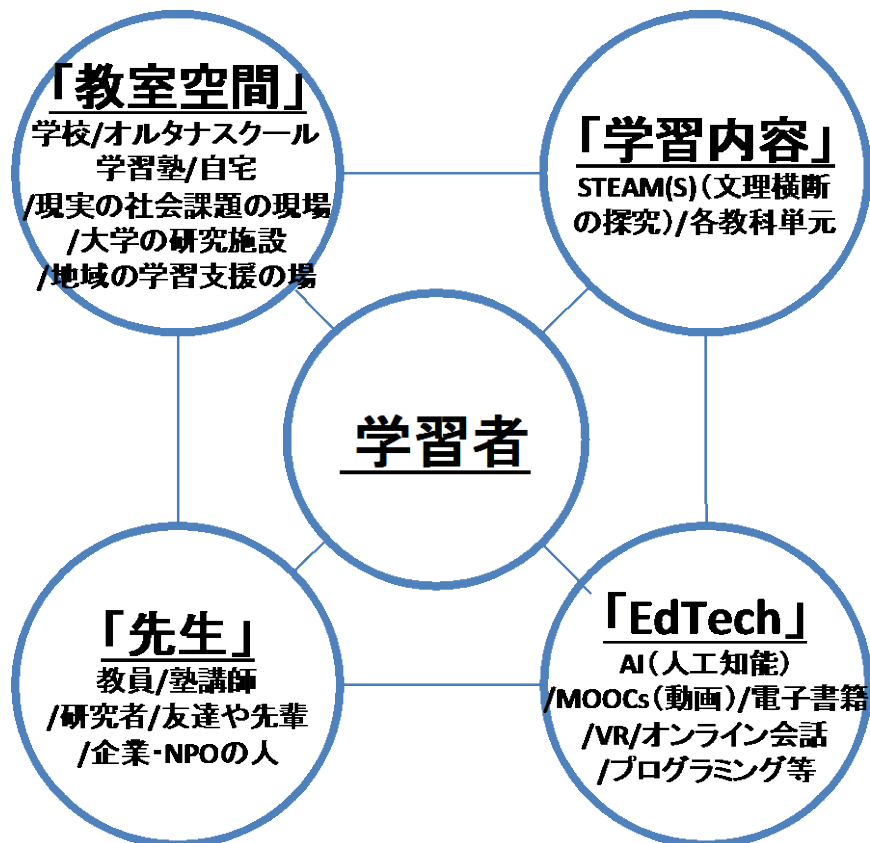


「未来の教室」をどうイメージするか②

- 「未来の教室」は、「人それぞれ適した学び方は多様である」ことを正面から認める。
- 学習者が様々なEdTech、様々な「教室空間」、様々な「先生」、様々な「学習内容」を選びとれる。

学習者が学び方をデザインする

「学びの社会システム」



(例) 中学生 A さんの物語

※ワークショップに参加した中高生等の現実の学びの姿をベースにして描いた仮想の物語。

- ・ テレビで見た「日本の農業とイノベーション」という話題に興味を持った。
- ・ 午前中は近所の農業高校で AI やロボットを農業に活用する STEAM (探究) プログラムが始まるというので、少し背伸びして参加してみる。しかし、オンラインでつながれた企業のエンジニアや大学の研究者との会話は理科嫌いの A さんにはほとんどわからない。
- ・ 午後はこの話についていくために講義動画や AI 内蔵の EdTech 教材で、興味のなかった理数の勉強を試みる。高校レベルまで、興味と理解度に合わせて教材が提示されるので、効率よくどんどん勉強が進めることができる。
- ・ このとき A さんにとっての「先生」は、スマートフォンから見る講義動画のカリスマ塾講師と、親身に質問に答えてくれる学校の教員の両方。
- ・ 「もっと知りたい」という気持ちが強くなり、今まで興味がなかった理系科目も最近では楽しい。