

主 論 文 要 旨

No.1

報告番号	甲 乙 第	号	氏 名	石戸奈々子
主論文題目： デジタルキッズ デジタル時代における協働と創造の学び				
<p>本研究は、情報社会にふさわしい教育改革を進めるため、「デジタル時代の協働・創造の学びの場」を産官学連携を含む多様な主体の連携で社会実装することを目的とする。</p> <p>まず、学習論からみる創造・協働・産官学の学びについて俯瞰し、産官学を含む多様な主体により形成される創造的で協働的な学びの意味を示している。次に、創造性が重要視され、協働による問題解決の必要性がうたわれるようになった社会的背景について述べ、それらがデジタル技術によって容易となった状況を説いている。情報化社会を迎え、技術的な進展により理想として語られていたがコスト的に実現に困難があった学びが実現可能となり、また、技術革新により大きく変容を遂げた社会が求める学びの変化がそれら学力観・学習観と一致していることを論じている。</p> <p>本研究の実践に先立ち、実態を把握すべく国内・海外の調査を行い、社会実装をするに当たっての課題を抽出し、社会実装のデザインを提案している。具体的には、「開発」と「普及」に分け、実装方針を立て、15年の実践を踏まえたモデル化を行っている。</p> <p>「開発」に関しては、「デジタル技術を活用したワークショップ」及び「ワークショップに活用できるツール」を開発する考え方の整理を行い、実際に開発を通じた検証を行っている。</p> <p>普及に関しては、必要な事項を「横断的組織作り」、「ワークショップのパッケージ化」、「ファシリテーター育成」、「地域での継続的取り組みを促進する仕組み作り」、「情報拠点作り」であるとし、総合的な推進策を講じている。</p> <p>継続して社会課題に対応するために必要な組織の持つべき要素の抽出、パッケージ化に向けた知財等考え方の整理、各地の自律的で継続的な取組を促進する仕組みづくりに必要な要件の整理等、各事項について複数回の実証を通じてモデル化に取り組んでいる。</p> <p>しかし、学校教育との接続は課題を残したため、公教育への導入を目指し、教育情報化推進とプログラミング教育の導入を実践の新たな目標として掲げた。</p> <p>教育情報化においては、企業、先導的な先生方、先導的な自治体のコミュニティを形成し、開発及び実践、課題整理や政策提言等を通じて、あるべき教育情報化の姿の提示を行った。これも一助となり、政府・知財計画へのデジタル教科書導入の記載がなされ、デジタル教科書導入に向けた法制度改正の方針が示される等一定の成果を残している。</p> <p>プログラミング教育に関しては、学校で推進するに当たっての課題に対する対応方針を示した。これも一助となり、2020年からプログラミング教育を必修化する政府方針が示された。さらには、教育情報化を総合的に推進する法案の策定も超党派の国会議員連盟において開始され、国会提出が準備されている。これは、策定した普及に向けた方針が実現されるひとつのあり方として 2005 年に掲げていた「デジタル技術こども利用促進法」に準拠するものである。</p> <p>これにより、当初の実装方針に示した社会実装が達成された。</p> <p>キーワード：教育情報化、デジタルキッズ、協働、創造</p>				