

袋井市と凸版印刷、経済産業省『「未来の教室」実証事業』に参画
 ～EdTech(※1)の活用により、教科学習(授業)の効率化と協働学習による応用のサイクルに関する実証事業を推進～

静岡県袋井市(市長:原田 英之、以下 袋井市)と凸版印刷株式会社(本社:東京都千代田区、代表取締役社長:金子 眞吾、以下 凸版印刷)の「教科学習(授業)の効率化と協働学習による応用のサイクル」(以下、本実証事業)が、経済産業省の実施する『「未来の教室」実証事業』に採択されました。2018年9月より実証を開始する計画です。

本実証事業では、多様な子どもの集う公教育において、子どもたち一人ひとりの資質・能力に適応する学習プログラムの提供を目指します。

具体的には、子どもたち全員が、各々の資質を開花させていくことを目標に、独習を可能とする教える機能を持ったアダプティブサービス(デジタル教科書+アダプティブ・ラーニング)(※2)を開発。このアダプティブサービスを活用し、基礎・基本学習の効率化と、子どもの能力に応じた学びの実現を図ります。さらにアクティブ・ラーニング(※3)を実践する授業時間を増やし、自ら課題を発見し解決できる創造力豊かな人材の育成を目指します。

本実証事業のフロー図



■『「未来の教室」実証事業』について

世界は「課題解決・変革型人材(チェンジ・メイカー)」の輩出に向けた能力開発競争の時代を迎え、各国で就学前・初中等・高等・リカレント教育の各段階におけるEdTechを活用した「学びの革命」が進んでいます。

このような世界の流れを背景に、経済産業省は『「未来の教室」とEdTech研究会』での議論を踏まえ、「未来の教室」実現に向けて必要なサービスやプログラムについての実証事業を行うこととし、平成29年度補正予算で「学びと社会の連携促進事業(「未来の教室」(学びの場)創出事業)」を予算措置し、これを本年4月、(株)ボストン・コンサルティング・グループに業務委託しました。

この予算の一部を活用した『「未来の教室」実証事業』は、大きく3つがあり、1つは就学前・初等・中等教育、残り2つは高等・リカレント教育を対象としています。このうち、就学前・初等・中等教育が対象の『「未来

の教室』創出を目的とした実証事業」は、目指すべき「未来の教室」を実現するためのサービスやプログラムの実証を行うものです。

※経済産業省「未来の教室」実証事業の詳細は以下。

http://www.meti.go.jp/committee/kenkyukai/mono_info_service.html#mirainokyositu

■本実証事業の概要

(1)ねらい

子どもたち一人ひとりの資質・能力に適した学習を進めるため、タブレットを使った新しいスタイルの授業(=未来の学び方)を実践し、その効果を検証します。

(2)実施体制

- ・事業主体者:凸版印刷
- ・授業学習システムの開発および提供:凸版印刷、学校図書株式会社、株式会社LoiLo ほか
- ・実施フィールドの提供:袋井市、袋井市教育委員会(袋井市立三川小学校)

(3)実施内容

袋井市立三川小学校の5年生(2年目以降は5、6年生) 約40人(2年目以降は約80人)を対象に、一人一台タブレット端末を貸与し、新しいスタイルの授業を実践します。

① 基礎・基本を効率的に学び、発展的な学習時間を生み出す学習プログラム

映像を活用したレクチャーで、小单元ごとに児童が独習可能な学習システムを開発。デジタル教科書やデジタルドリルと組み合わせ、子ども一人ひとりが効率的に学習を進めます。

② アクティブ・ラーニングを実践し、思考を深める学習プログラム

デジタル授業支援ツールを活用、子どもが自身の考えをツール上でまとめることで、授業中の発表やグループワークをデジタル化し効率化を図ります。さらにシンキングツールを使い、自身の思考過程を細分化・振り返ることで、より論理的な発表を行うことができるようになるなど、考える力の向上のサイクルを進めます。なお、関西大学総合情報学部 黒上晴夫教授がアドバイザーとして参画します。

(4)実施期間

3ヵ年(平成30～32年度)

(採択事業の契約は単年度毎です。来年度以降は別途公募がある見込みです)

■今後の展開について

袋井市と凸版印刷は、本実証事業を皮切りに産官学の連携による、意欲関心領域において地域企業との連携による本物に触れる教育プログラムの開発を行うとともに、教科学習への橋渡しとなるデータベース(知のナビゲーター)の検討を行い、学力の3要素(知識・技能、思考力・判断力・表現力、主体的学習態度)への影響の効果検証(非認知能力の検証については、東京大学発達保育実践政策学センター 遠藤利彦教授による監修)を予定しています。

また凸版印刷は、本実証事業で開発する新しいアダプティブサービスの提供を進めるとともに、授業の知識習得型から課題解決型へ変換(教科学習の効率化とアクティブ・ラーニング主体の授業)、さらには非認知能力の醸成を支援する取り組みを推進していきます。

(※1)EdTechとは

「EdTech」とは、Education(教育)とTechnology(技術)を組み合わせた造語です。教育を、テクノロジーを使って効率的にできるようにしようという取り組み全般のことを指します。

(※2)アダプティブ・ラーニングとは

「アダプティブ・ラーニング」とは、適応学習と訳され、個々の子どもの進捗に合わせ、学習内容や学習レベルを調整し提供しようというものです。蓄積されたログを解析することでつまづきや弱点を明確にし、子ども一人ひとりに「最適化」されたコンテンツを提供することで、効率的に学習を進めていくことができます。

(※3)アクティブ・ラーニングとは

「アクティブ・ラーニング」とは、教員による一方向的な講義形式の教育とは異なり、学習者が主体となって能動的に学習活動を行う学習方法で、能動的に学習することによって、認知的、倫理的、社会的能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図ることができます。発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等が含まれますが、教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワーク等も有効なアクティブ・ラーニングの方法です。

※本ニュースリリースに記載しているすべての名称ならびに商標は、それぞれの企業の商標または登録商標です
※本ニュースリリースに記載された内容は発表日現在のもので、その後予告なしに変更されることがあります。

以 上