べた語義

Vol. 147

CONTENTS

【コラム】教育 DX は大学・学校での学びをどのように変えるか…溝上 慎一
【解説】文部科学省が実施する大学教育のデジタライゼーション・イニシアティブ「スキーム D」…村上 寛和
【解説】教員と学生の協働による教育工学研究の社会実装の試み― EdTech サービス「LearnWiz One」の事業化を通じて―…中條 麟太郎

基 般 Jr.

COLUMN

教育 DX は大学・学校での学びをどのように変えるか

文部科学省高等教育局専門教育課が主催する Scheem-D（スキーム D）は，学生中心の新しい学びを創造するデジタライゼーション・プロジェクトである．文部科学省がスキーム D の参画者を公募し，ピッチイベントでアイディアを提案するピッチアクターを応募の中から選定する．ピッチアクターは，AR，VR，XR，Web3.0，メタバースなどの最先端の教育 DX に向けたアプリやソフト等の開発を提案する．ピッチアクターの関心は，教育課程内の学習や教材等に必ずしも限定されるものではなく，学校外の新たな学習の機会にも向けられている．我々は，このような提案や関心を受けて，それを大学・学校教育がどのように利用していくのかを見通していかねばならない．

3 年間のピッチイベントを開催してきて，見えてきた教育 DX の主なポイントを 3 点述べる．

第 1 に，教育 DX は，大学や学校の外での学びを良くも悪くも促進し，結果として大学・学校と外との境界を曖昧なものへとしていくだろう．ピッチアクターの提案の中には，学習者の自習教材や自習環境の提案が多く含まれており，外での学びを意欲的に進める生徒・学生に対して，大学・学校は今後どのようにかかわっていくかが検討課題となる．

第 2 に，学習パラダイムをさらに加速させることである．アクティブラーニングや探究的な学習・PBL 等を導入する時は，学習パラダイムは教授パラダイム（講義で一斉に教えること）のカウンターパートとして提起されたが，この段に至ると，学習パラダイムそれ自体の中で生徒・学生中心の学びがいっそう加速することになる．与えられる課題さえ取り組まない生徒・学生がこれからも少なからずいる中で，取り組む学生はますます取り組み，学習の個人差を拡大していく．しかし，生徒・学生中心，学習パラダイムへの転換を進めた時点で，この点はすでに織り込み済みである．学習パラダイムを進めるとはそういうことである．

第 3 に，特にメタバース空間の開発に認められるように，教育 DX は体験量の増加を目指すものになるだろう．リアルで体験できないことを，いかにバーチャル空間でリアリティをもって体験できるようにするかに技術開発の関心が向けられている．情報化社会の中で大量の情報を十分に処理できない今日の学生は，果たしてさらに加わる「体験量」という名の新たな情報をうまく処理し，自らの血肉にしていけるのだろうか．学校現場に求められる古くて新しい課題である．

溝上慎一（学校法人桐蔭学園理事長・桐蔭横浜大学教授）mizokami@toin.ac.jp

神戸大学教育学部卒業，京都大学助手，講師，准教授，教授を経て，2019 年学校法人桐蔭学園理事長，現在に至る．桐蔭横浜大学学長（2020 ～ 2021 年）．京都大学博士（教育学）．

LOGOTYPE DESIGN...Megumi Nakata

べた語義は pedagogy（教育学）を元にした造語です．常設の教育コーナーとして教育や人材育成に関する記事を広く掲載しています．
べた語義に掲載された記事は，情報処理学会 Web ページの「教育・人材育成」からどなたでもご覧いただけます．