

デジタルネイティブ第二世代との相互作用による社会連携型の学び -学びに社会的価値を与えるために-

松尾尚（産業能率大学経営学部）[†]

春木良且（昭和女子大学現代ビジネス研究所）

ト部直也（真鶴町福祉課）

尾澤 知典（慶應義塾大学システムデザイン・マネジメント研究所）

Social Cooperative Learning through Interaction with the Second Generation of Digital Natives - To give social value to learning-

Takashi Matsuo(School of Business Administration, Sanno University),

Yoshikatsu Haruki (Institute for Research in Modern Business, Showa Women's University),

Naoya Urabe(Welfare Division, Manazuru Town),

Tomonori Ozawa(System Design and Management Institute, Keio University)

概要

社会連携型 PBL は、実社会の課題を用いたプロジェクト型の学びである。対象企業等の経営課題を取り上げ、経営学、マーケティング学を企業等と学習者の共通言語として戦略立案を行うケースが多い。連携側企業に学習者との相互作用によるイノベーションを生み出し、学習者自身の課題対象への企業、製品に対するエンゲージメントの獲得に繋がる。学びのプロセスでは、合理的な管理や意思決定プロセスに加え、両者の議論の中で悪戦苦闘を経て合意に至るといった遠回りプロセスに学びの価値を置く必要がある。

本セッションでは、デジタルネイティブである学習者側に着目する。21 世紀以降に出生した世代は、その第二世代とも言うべき特徴がある。学習行動として最短距離で提示されるプロセスに慣れており、旧来型 PBL との適合性に疑問を感じる点もある。デジタルネイティブ第二世代の特性と、価値を生み出す学びの実践例や取り組むべき課題について議論する。

概要.....	1
0. 背景：デジタルネイティブ第二世代の登場と社会環境の変化（春木）	1
1. 事例：大学生による真鶴町での学び（ト部）	3
2. 事例：初等教育におけるデジタルユースの特徴と可能性（尾澤）	5
3. デジタルネイティブに関する調査結果について（春木）	7
4. 総括（松尾）	9

0. 背景：デジタルネイティブ第二世代の登場と社会環境の変化（春木）

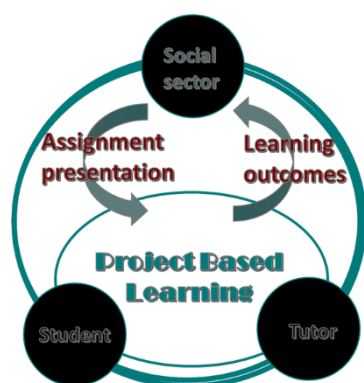
近年、社会の成熟や、情報技術、科学技術の高度化、一般化などの動きに対して、大学など教育機関が対応出来なくなっていることを感じる。そうした問題意識を元に、2014 年頃から「アクティブラーニング・AL(Active Learning)」手法が注目され、後に「主体的・対

[†] 学びとマーケティング研究会

話的で深い学び」として学習指導要領に採用されている。これは、講義形式の授業に対して、学生の能動的な参加や双方向性、知識移転だけではない形式の授業を示す概念である。

中でも、与えられた具体的な学習課題に対して、学生が少人数グループで完遂させる学習形態である「PBL(Project-based Learning)」は、一過性のプロジェクト形式で学びを展開し、与えられた仮説に対して学習者自らが仮説を立て、調査、検証する手法である。PBL 形式の学びは、様々な領域、課題に対して展開することが可能であり、大きな可能性を持っている。そこでは、学びの課題（ドライビングクエスチョン）の質が、学びの質を左右すると言っても過言ではないだろう。しかし前述のように、大学側、教育機関側からの内発から、社会的な価値を持った学びの課題を提起することは、決して容易ではない。

そこで筆者らは、企業や自治体、NGO など学外のセクターから課題をもらい学びを展開する、社会連携型 PBL（図）に注目し、研究、実践を行ってきた。社会連携型 PBL は、図に示すように、学習者だけではなく指導者（チューター）と企業側によるコミュニティ学習という側面を持っている。そこではアップトゥデートなテーマを扱うことができるとともに、社会的な動きもキャッチアップできるため、教育効果が顕著であり、教員、学生双方にとって、得るものは大きい。



本リサーチプロジェクトでは、こうした社会連携型の学びが学習者に引き起こす効果に着目する。非常に興味深い事実であるが、例えば企業からの課題に基づき PBL を展開することで、学習者はその企業や製品に対して、高いエンゲージメントを抱くようになるといった傾向がある。学びを通して、企業の資料やデータなどコンテンツに多く触れる結果として、能動的なコンテンツマーケティングがなされるということが大きな要因であろう。またさらに企業側に立った学習行動によって、疑似的な社員ともいえるべき感覚を抱くこともその背景にはあるだろう。

ここまでの本研究会設立にあたっての背景である。研究課題としては、主に教える側に纏わるものが主流であり、効果的な課題設定や学習プロセス管理などが主な興味の範疇である。本セッションでは、それらとは異なり、学習者である学生、生徒側にフォーカスを当てる。

昨今の学生は、いわゆるデジタルネイティブと呼ばれる世代グループに該当する。正確な定義や時代区分などがあるわけではないが、概ね PC やインターネットが一般化した 1990 年代後半に思春期を迎えていた世代、すなわち 1970 年代後半生まれ以降を総称するものと言っていいだろう。教育現場での肌感覚ではあるが、それらの世代グループは、共通する情報行動や科学技術館などを持っていることは否定できないだろう。そもそもデジタルネイ

ティブ概念は、2001 年に提唱されたもので、当初は非デジタル社会で人生の大半を過ごしたデジタルイミгранツとの対比といったニュアンスが強かった感がある。

そこから 20 年以上が経過し、スマホの一般化や SNS の登場など、多くの技術的なトレンドを経過し、さらに 2020 年からの丸 2 年間、感染症に起因するオンライン中心の社会活動を経験してきた、現在の若年層は、ことデジタル技術の接触という観点からは、黎明期のデジタルネイティブたちとは、明らかに多くの相違点があるように思える。

学習者のこうした特質を抜きに、社会連携型の学びは考えることはできないのではないだろうか。そこで本セッションでは、直近の社会連携型 PBL の事例などをもとに、第二世代ともいべき学習者の特質にフォーカスを当てる。

1. 事例：大学生による真鶴町での学び（卜部）

1.1 学びの場としての真鶴町

神奈川県最西部に位置する真鶴町は、2023 年 10 月 1 日現在で人口 6,755 人（※住民基本台帳 男性 3,152 人、女性 3,603 人、3,457 世帯、高齢化率 43.5%は県下一）、面積は 7.05 ㎢で、神奈川県下で二番目に小さな港町である。有名観光地である小田原市・箱根町・湯河原町に囲まれた港町で、黒潮が流れ込み、冬でも暖かい風を生む相模湾に向かって真鶴半島が形成され、半島先端には「魚付き保安林」に指定された聖なる森が豊かに生い茂っている。

「地方分権」という言葉もまだ世の中に一般的に広まっていない 1993 年に通称「美の条例」を制定し、全国紙の社説に「小さな町の大きな実験」と題して取り上げられた独自の景観づくり・地域づくりを積み重ねてきた一方で、2017 年には神奈川県で初めてとなる過疎地域に指定された。

「美の条例」は、「美の基準」と呼ばれる独自のデザインコードを掲げて、いわゆる「生活風景」の美しさを日本の景観形成において言語化・ルール化した初の試みであり、同条例の制定前後から、都市計画や地方自治の分野において大きな議論を呼び、学問分野では政治学・行政学、そして都市工学系の学生達が、その先進的・実験的な試みを学びに真鶴町に来る流れが生まれていた。

このような流れの中で、過疎地域に指定され、そして国が強力に推進を打ち出した地方創生により、近年、この港町がさらに学びの町としての価値を広げている。人口減少（得に若年女性人口の減少）、産業の高齢化・後継者不足、空き家の増加、公共交通、雇用の開拓等々。過疎地域が直面する現実を翻って捉えると「課題先進地」でもあり、その中で課題解決のアクションが行政だけでなく町民や民間ビジネスとして次々と創発している環境が真鶴町には形成されてきている。令和元年度には 11 年ぶりに人口が社会増に転じる等、地方創生の成果も現れ、これの実践そのものが、「生きた学びの場」としての価値を高め、地方自治や都市工学に留まらず、社会学や IT・芸術分野等、学問領域もさらに拡大する中で、研究者や大学生、そして高校・中学等の若い世代まで真鶴町の関係人口・交流人口が開拓されてきている。

1.2 多様な学びの関わり

1993 年の条例制定前後からの創成期における大学生と真鶴町との関わりは、ゼミ活動による調査研究や卒業論文・修士論文作成が主であった。筆者（卜部）も地方自治の観点からゼミ活動で真鶴町を訪れ、その試みと町に生き方に惹かれ行政に就職・移住し、現在まで先

進事例の持続可能性を行政の立場から模索している。

また、創成期においても調査研究に留まらず、法政大学の建築科の学生たちによる美の基準の設計提案や、筑波大学の学生たちによる小学校との連携事業（年間の総合学習時間を活用した美の基準の授業）等、実践型の提案や具体的なアクションへの参画も萌芽していた。

学生たちの関わりがより実践型に広がってきたのは、過疎地域指定前後であった。2014年に真鶴町が活性化プロジェクトを立ち上げ、役場の中堅・若手職員や町民が協働して様々な公民連携事業が立ち上がった時期から、IT分野を始め、クリエイターやアーティスト等、これまで町に来なかった「新しい人の流れ」が生まれた時期を通して、多様な学問分野から、調査・研究に留まらない多様な学びの形が派生し、基本的には、AL型、PBL型が大学生と真鶴町の関わりの定番となってきた。

共著者（春木）が立ち上げた社会連携型PBLとしてフェリス女学院大学による「鄙びた町」の地域課題の探求と複合経済・複合産業の価値提案を始め、2022年度からは明治大学の建築学生たちが総勢100人規模の地域学習（美の基準と真鶴町の可能性）に基づく課題解決提案（設計提案）が今年度も展開されている。また、実践活動への参画という新たなスタイルも増えてきており、真鶴町の名産である本小松石が東京藝術大学彫刻科の学生達にとっては聖なる教材であることが契機となり、真鶴町との交流が始まり、地元の石材組合青年部と協働して石の彫刻展を開催したり、青山学院大学や芝浦工業大学においては、地元の空き家物件の改修等に参画する展開なども生まれてきている。



1.3 地域とのエンゲージメント

地域にとって、そして大学生にとっては「学び」を通じた関わりから様々なエンゲージメントが獲得されている。前述の東京藝術大学の学生男女2名はその後、真鶴町の石材店に就職し、即戦力として石材の生業に携わる一方で、石材店をアトリエに創作・芸術活動が続けている。総合学習や設計提案で参画した筑波大学や法政大学の学生の中には、その後芸術祭や音楽祭等へのスタッフ参画と今も続く息の長い関係人口として真鶴町に関わっている。法政大学の環境社会学のゼミ活動においては、「水」という新しい観点から真鶴町の魅力を掘り起こし、井戸等の「水場のコミュニティ」を調査する中で、そこを管理する住民コミュニティに新たな住民が加わる等、調査研究から住民の輪が広がるといった地域にとって幸なエンゲージメントが獲得されている。

これらは、一方的な聞き取り調査による学び側の学習の内部化だけでなく、そこから提案や事業活動への参画（意見提言や議論、場合によっては衝突等も）を通じた相互作業が地域と発生していたプロセスがあったからこそ生まれたエンゲージメントである。学びを通じた関わりから生まれるエンゲージメントについて、真鶴町のフィールドからさらに探求ができると考えている。

2. 事例：初等教育におけるデジタルユースの特徴と可能性（尾澤）

2.1 これまでの日本の ICT 教育導入の経緯と横浜市の事例

日本の初等教育の学校現場におけるコンピュータ導入は 1985 年度から始まる。小学校への配置目標台数は、1990 年からの第一次コンピュータ整備計画にて各学校 3 台、第二次計画にて 22 台、第三次計画にて 42 台となり（堀田・木原 2008）各学校に配置されるコンピュータの台数が徐々に増えていった。その間にインターネットの普及により、学校においても通信回線が敷かれた。筆者が所属する横浜市においても、ネットデイと呼ばれる「学校と地域にお住まいの情報技術者など、ネットワークや情報技術の知識がある方や、保護者のみなさんとの協働（ボランティア）により、校内 LAN を整備した。（横浜市 Website 2023）」ことにより、「2006 年度末には「校内 LAN」整備率が、市内に約 500 校ある学校で 70%弱に達した（よこはま経済新聞 Website 2023）」」。PC 同士のつながりができたことにより取り扱う情報量が増えた。教室では 1 から 2 台の PC がインターネットに接続された。その当時児童がネット環境に触れるには PC ルームに移動する必要があった。また、インターネット回線は敷かれたが、通信速度が現在のように速くなかったため、Web サイトの閲覧に時間がかかり学習効率が良くなかった。そのため、筆者の当時の所属校においては、PC ルームでの活動は PC の電源の入り切りやマウス・キーボードの基本的な操作の学習や教科学習における一部の情報収集を目的とした利用が主となっていた。その後、国の「GIGA スクール構想」を踏まえて、市内の各学校にタブレット端末が 40 台配当された（2020 年 5 月時点）。それと並行してインターネットの無線接続が導入された（横浜市教育委員会 2020）。この導入により、児童が PC ルームに移動して作業をするのではなく、PC（タブレット端末）を教室に運ぶことができるようになった。また使用できるアプリケーションが増えたため、PC の使用機会が急激に増えていった。筆者の所属校では、文章作成アプリ、表計算アプリ、カメラアプリ、プレゼンテーションアプリ、動画編集アプリ、プログラミングアプリ等、その用途が多岐に渡るとともに、適用教科も体育や音楽などの教科も含めほぼ全教科での活用事例が確認されるようになった。さらに定期的な ICT 支援員の配置がされることとなり、ハード面とソフト面の両面において教師や児童の課題の解決のサポート体制が敷かれた。

2.2 ICT による教育目的

無線のインターネット回線が敷かれたことと、ICT 端末を教室外に持ち出すことが容易になったことで、ICT 活用の機会が増え、それに伴って使用目的が広がった。文科省（2019）では、ICT を効果的に活用した学習場面の分類例として、①教師による教材の提示、②個に応じた学習、③調査活動、④思考を深める学習、⑤表現・制作、⑥家庭学習、⑦発表や話し合い、⑧協働での意見整理、⑨協働制作、⑩学校の壁を越えた学習を挙げている。このような目的をねらった ICT 活用は次に述べるような一人一台端末の配当によってさらに実現されるようになっていった。

2.3 新型コロナ感染症の流行による一人一台端末の配当による学習の変化

2020 年初頭からの新型コロナ感染症の影響により、児童への端末配当のタイミングが当初の計画よりも早く行われた。横浜市では 2021 年 3 月から各学校にて校内の準備が整い次第児童への端末配当が実施された。それとともに、一人一アカウントの配付及びクラウドサ

「サービス活用」により、横浜市では、Google アプリ（Classroom / Meet / Jamboard 等）の使用やロイロノートスクールの使用が始まった。これらの整備により、教室の学習環境が現実の空間のみならずインターネット上の空間に増え、その空間での意見のやり取りや作業の遂行ができるようになった。横浜市において使用しているロイロノートスクールは先に述べた文科省（2019）の目的の全てを一つのアプリケーションによって達成することができている。以下図 1 から図 4 は一部教科の使用例として、課題を提出した様子を示した画面の写真である。



図 1：国語での使用例

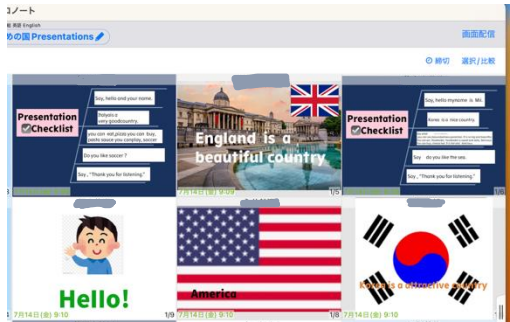


図 2：英語での使用例

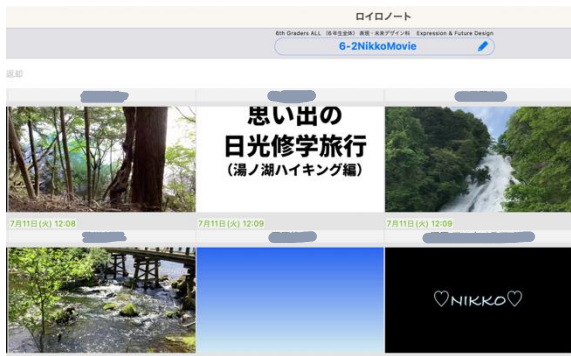


図 3：総合的な学習の時間での使用例

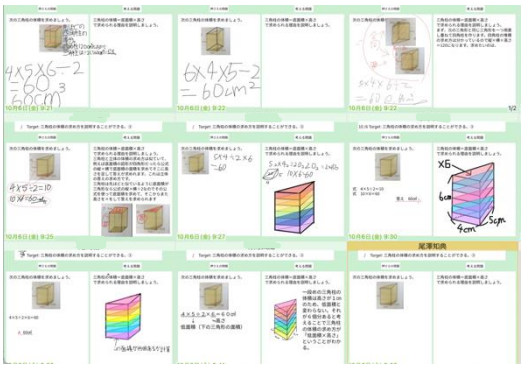
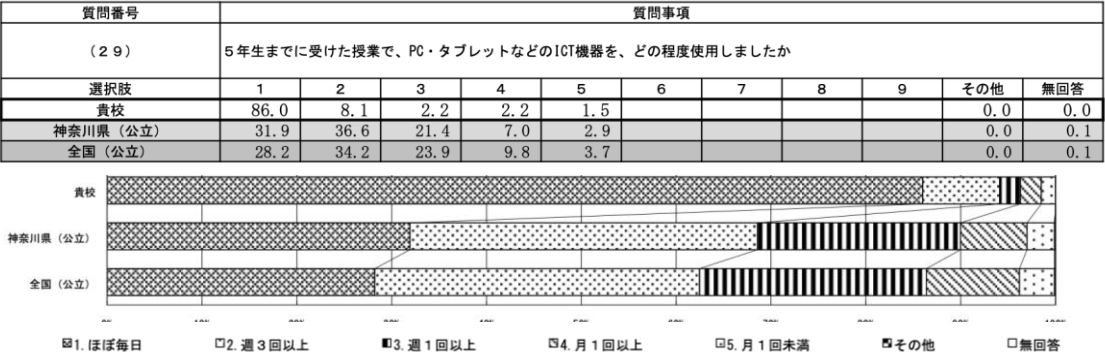


図 4：算数での使用例

しかし、ICT 機器の活用については都道府県単位での比較でも違いがある。例えば令和 5 年度実施の全国学力・学習状況調査の児童質問紙における授業での ICT 活用の結果（図 5）を見てみると、使用頻度において横浜市内のある小学校と県及び全国とに少なくない違いがあることが分かる。そのことから、学校間のよらつきがある可能性も考えられる。



報告者（春木）は、2023 年度より東洋大学で講師として「情報倫理」を担当している。2020 年、2021 年度のパンデミック下でのオンライン授業を経て、丸 2 年ぶりの対面授業ではあるが、様々な点で旧来の大学、教育機関の大きな変化を感じる人が多い。世界的なパンデミックによるオンライン授業の経験は、社会の様々な側面での変化をもたらしてきているが、こと大学においては、教育研究活動を、否応なしにデジタル化せざるを得なかったということがまず挙げられるであろう。オンライン授業に用いるリソースとしては、旧来の手書き板書や紙ベースの資料配布などは、全て何らかの形でデジタル化せざるを得ない。その結果として教育機関は設備産業であるという旧来のパラダイムが否定され、否応なしに情報産業化せざるを得なくなったということは、非常に大きな転換点であると言えよう。筆者の経験でも、オンライン授業の視聴者として学生のみならず、家族や他校の友人なども授業に参加するという状態を見聞きしている。明らかに教育機関は、その境界がメルトアウト

してきており、そうした経験や蓄積に対して自覚的であるか否かが、次代の教育機関の趨勢を決すると言っても過言ではないのではなからうか。

こうした変化の胎動は、学校側のみならず、学生、生徒側にも見受けられる。端的に言ってしまうと、旧来の学生文化や行動原理などのようなものが、一度完全に断絶してきているのである。サークルやアルバイトなどのコミュニティで、連綿と伝えられてきた、特に文科系学生のモラトリアム的な価値観や文化などが希薄になって来ているように見受けられる。さらに現在の大学生たちは、高校生の頃に否応なしにオンラインに纏わる様々な経験をしてきている。それこそスマートフォンや SNS などの使い方と言えば、ある種イノベティブとも思えるような接触をしている。そうした「新しい」世代を、昨今では文化、風俗的な側面を含めて Z 世代と総称することもある。しかし元来この国における世代分けは、圧倒的な人数と戦後の平和憲法のもとで新たな教育を受けることになったベビーブーマーたちである「団塊世代」という集団に対する区分として有効である。それ以降に関しては、世代、コーホートとして、決して有意なものとは言えないだろう。Z 世代という呼称も、元々アメリカにおけるベビーブーマー、戦後世代以降を、比較的長い期間で、X、Y、Z と呼んでいるものを輸入したものに過ぎない。Z 世代に関しては、いわゆるトー横キッズなど、特異な風俗面を強調する余り、その本質が見えにくくなってきているのも、間違いないと思われる。

3.2. 授業履修学生に対するアンケート調査とエスノグラフィー調査

本研究では、単に一般論として若者世代を理解したいということではなく、プロジェクト型の学び (PBL) を展開するにおいて、学びのコミュニティでの重要な要素である学習者としての特性を明らかにすることで、より効果的な学びの姿を模索することが目的である。そのため、世代区分としてではなく、資質や価値観、思考パターンなど、どちらかと言えば形而上的なものに根差した行動、特に情報行動に着目し、デジタルネイティブという属性から、若者層を把握することを試みた。

Z 世代及びデジタルネイティブに関しては、以下のような言説が一般的であろう。

「Z 世代は、インターネットやデジタルテクノロジーが普及している環境で育ったため、デジタルネイティブとしての特徴が強いです。スマートフォンやソーシャルメディア、オンラインコミュニケーションツールなどを日常的に利用し、デジタルテクノロジーに対して、高い理解力と使いこなす能力を持っています。」

実はこれは ChatGPT に、Z 世代及びデジタルネイティブについて回答を求めた複数の結果から抽出したものである。端的に言えば、ネット上の膨大なテキストをベースとした生成系 AI の解は、一般的な人々の意見の集約であると言っていいだろう。

端的に言えば、これはある種の技術決定論的な価値観に根差している。「特定の環境で育った」→「特定の資質属性を持つ」といった、非常に単純な技術観と言っていいだろう。しかし筆者が複数の大学で長年担当している情報操作系科目 (情報リテラシー) の履修者を見る限り、総じて PC の操作は覚束ないし、Excel に至ってはトラウマ級の嫌悪感を示す学生もいる。何より指示しない限り、授業ノートを手書きで採る学生が大半であるし、投影資料は携帯で撮影をしたりする。これを**「デジタルテクノロジーに対して、高い理解力と使いこなす能力を持っている」**とは言わないだろう。端的に言えば、一般的な若い世代に対するイメージそのものが、ステレオタイプ的に貧困なのである。

そこで筆者は、学生に世代の特性やデジタル技術に関する接触実態について、アンケート調査をするとともに、広く日常生活におけるデジタル技術と世代間に関する問題意識などのエスノグラフィック調査を課題に課した。そのアンケート結果を詳細に述べる紙幅はないが、特に「情報行動」と「SNS」への接触に関して要約して以下に整理する。

① 情報行動

- ・学生は大人が思っているほどネット情報を信用していないようで、友人との会話やグループ発表の際にはネットで得た情報について疑問を抱くことがある。
- ・メイク方法や料理、映えスポットなどを調べたり実際に体験したりする際には、写真が加工されていることを前提としているため、写真ほど鮮やかでなくても騙されたとは思わない。
- ・幼少期からインターネットに触れる機会が多い Z 世代では、情報収集を様々なソースから行うことが一般的である。日常生活には電子機器が完全に根付いており、インターネットに浸かっており、SNS などを通じた情報収集が得意である。

② SNS への接触

- ・実生活において、情報収集手段としては Instagram が主要な役割を果たしている。多くの学生が SNS を主体とした生活を送っており、SNS のフォロワー数などがステータスとなっている。
- ・ほとんどの学生が SNS を使用しており、常に SNS に触れて情報を得ることができないと不安を感じる傾向がある。学生間の会話は SNS を前提として行われることが多く、特に Instagram の使用が前提とされる。
- ・時として SNS への依存が高まり、直接の人間関係よりもオンラインのつながりに重点を置く傾向がある。
- ・SNS の発達により監視される生活環境で、周囲の目に敏感で他人に合わせようとする傾向があり、決定を他人に依存することが多い。

調査の母数が少なく、統計調査としては有意性が低いとは思われるが、後述の松尾尚氏の論述に見るように、デジタル技術を前提とした思考形態は、技術の影響と言うよりは、おそらくそれ以外の思考プロセスを経験、学習していないということではないだろうか。そういった属性を持つ学生、生徒たちを含んだ学びは、明らかに旧来の様々な学習形態や試みとは異なったものになるであろう。それらの解は決して明確ではないが、本セッションでは、その議論のための端緒を提示できればと考えている。

4. 総括（松尾）

AISAS、つまり、Attention（認知）→Interest（興味）→Search（検索）→Action（購買）→Share（共有・拡散）で完結する思考回路は、デジタル技術がもたらした消費者購買行動の変化である。

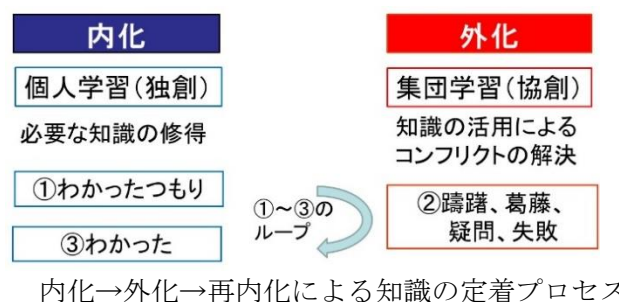
本研究会は、この購買意思決定プロセスを幼少期から所与のものとして経験してきたデジタルネイティブ第二世代が、学びのプロセスにおいても同様に、「簡易な情報検索を経て、その結果を葛藤なく唯一解として是認し、短時間に共有、合意に至る」ことが、学びの血肉化に繋がらないことを危惧する。

上記は無駄を排したデジタル時代の効率的な思考回路であるが、一方で、最短距離で帰結に至るからこそ、知識の血肉化にならないことを恐れるのである。そして、そこに欠落しているのは、「①知識の内化→②外化→③再内化」のループを経ての知識定着プロセスである。

本研究会が研究対象とする社会連携型 PBL は、企業が抱えるリアルな経営課題を用いたプロジェクト型の学びである。学習者と企業は、経営学を共通言語として戦略立案を協働で行い、ワークショップ形式の議論の中で、試行錯誤や悪戦苦闘を経て合意に至るといった遠回りプロセスに学びの価値を置く。

そこでの学びのセオリーは、内化→外化→再内化のプロセスの経験である。①内化作業とは独創を意味する。学習者個人が、先人の研究や経営学理論を読み解き、そこで得た知識から自分なりの仮説を導き、定量および定性調査と結果分析を行う。②外化作業とは、協創の

ステップであり、思考に幅広さ・深さを得る目的で、①で得た自身の考えを他者に公開することにより、広い視野・視点で相手の意見を傾聴し、対立、躊躇、葛藤、疑問、失敗といった回り道を経験する。そして、この外化プロセスがあるからこそ、③再び内化に戻った時の成長＝知識の定着に結びつく。端的に言えば、①～③の遠回りの思考とは、「わかったつもり」から「わかった」に変えるための学びにおける必要不可欠なプロセスであると考え。



しかしながら、「簡易検索→唯一解の導出→簡単合意→短期間での拡散」の過程に慣れたデジタルネイティブ世代が行う PBL の学びでは、②外化のプロセスは表層的となり、意見対立等の引っ掛かりがないまま、結論として集約されがちである。本研究会は、このプロセスが既に一般化・様式化した思考回路であることを認めつつも、学習者が、もう一步、外化から再内化のプロセスを経験することができれば、今まで以上の知識の定着が期待できると考える。しかし、そこには教える側の工夫・仕掛けが必要であり、同時にそれに応える学習者の学びへの意志が要求される。そして、今回の事例報告は、この仕掛けに対して学習者が積極対応した遠回りの事例であり、我々教育者にとって留意すべき TIPS が含まれている。

今回の登壇者である尾澤知典氏の論説には以下の記述がある。「ICT 活用はインターネット上の空間を使用したことで学習者相互のやり取りの場が著しく増えた。そのことでの児童間の情報のやり取りの量と速さの向上があった。」ICT の進展により、当然のことながら、個人はより多くの情報量を瞬時に得て、短期間でそれを他者と共有して、意思の疎通と合意を図ることが出来る。その効用を認めつつも、直線的に唯一の解に至る短絡さ、1つの方向に安易に収束する危うさをどう克服するか、または、この若者の思考回路を是とした上で我々はどう学びを進めるべきなのか、それを今回のリサーチプロジェクトでは議論していきたいと考える。

文献

- 堀田龍也・木原俊行 (2008) 「我が国における学力向上を目指した ICT 活用の現状と課題」
日本教育工学会論文誌 32 (3) , pp.253-263
- 横浜市教育委員会 (2020) 「横浜市における GIGA スクール構想」
- 文科省 (2019) 「教育の情報化に関する手引」
- 文科省 (2021) 「学校における教育の情報化の実態等に関する調査」
- 文科省 (2022) 「令和 3 年度学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果 (概要)」
- 東京都教育委員会 Website (2022) 「仮想空間を活用した新たな児童・生徒支援を開始します 「バーチャル・ラーニング・プラットフォーム」について」 (2023 年 10 月 8 日最終閲覧)

関連 URL

よこはま経済新聞 Website (2023) 「校内 LAN を活用した学校づくり目指す「ネットデイフォーラム」」 <https://www.hamakei.com/headline/2592/> (2023 年 10 月 8 日最終閲覧)

横浜市 Website (2023) ネットデイで校内 LAN <https://www.edu.city.yokohama.jp/sch-m/netday/index.htm> (2023 年 10 月 8 日最終閲覧)

真鶴町公式 Web <http://www.town.manazuru.kanagawa.jp/> (2023 年 10 月 1 日最終閲覧).