



鸞翔鳳集 (京都女子高等学校)

感覚コピー



実技教科などでプロフェッショナルはどんな感覚でそれを実践しているのかと思うことがあり、ICTを用いてプロの感覚を共有してみたいと考えたことが「感覚コピー」の着想につながりました。10年後なら実現できそうでも様々な分野で役に立つだろうと想定し、このテーマの議論を進めました。

現実離れた突飛な仕組みにならないよう「いまある技術の延長線上」を見据えるため、専門家にも意見を伺うなどあらゆる情報を集めました。また、誰でも理解しやすいことを意識した商品となることを心がけました。

プレゼンテーションとしてまとめるうえで、どういった構成にすればそれが伝わるのかに悩みました。「原因(要因)から発生する「社会課題」を私たちが考える商品がどのような「効果」を生み出して「解決策」となるのかをチームで意見を重ねたことはとても貴重な体験でした。

また、他校の学生たちと交流できたことで大きな刺激を受け、自分たちのテーマを追求することにやりがいを感じることもできました。このゼミに参加したことで10年後にどんな技術が実用化されているのかとても楽しみにになりました。



岡島研究室4期生 (大阪経済大学)

多方向同時講義の提案 ~言語の壁のない国際平和~



言語分野に関してはこの10年、ICTによる大きな進化が見られないことに注目しました。メンバーの留学生とのコミュニケーションを深める中で文化の違いを知る経験ができ、言語の壁を越える技術があれば世界平和が実現できると考え、「同時翻訳機能」をテーマに据えました。

実現可能な商品提案をするために企業を訪問し、最新の技術情報や開発費、実売価格などの知識を収集しました。ゼミではコーチ役のDIS、インテル社の皆さんから実際のビジネス現場で求められるスキルなども教わることが大きな刺激になりました。



Shimizu (清水ヶ丘高等学校)

偉人様、召喚！ ~三次元立体映像の可能性~



看護を学ぶ私たちはリアルな「対話」でしかつかみ取れないことがあると感じています。そこで、もし過去の偉人たちと対話することができれば本で読む知識を超えた何かを感じ取れるものがあるかもしれないと考え「三次元立体映像の可能性」をテーマにしました。

新たなことに挑戦する楽しさがあつた反面、10年後に実現可能かを見極めることに苦労しました。コーチ役の企業の方々にはサポートしていただきながら難しいテーマに挑戦することができ、とても良い経験となりました。

企業の技術・知識を活用し未来を描く

日経 STEAMゼミには高校・大学合わせて11チームが参加。「10年後の未来を見据えICTを活用した教育を考える」という課題に、「自動翻訳」「三次元立体映像」「eスポーツ」「バーチャル空間」など独自性あふれるICT活用案が数多く提案された。学生たちはコーチ役のDIS、インテル社の担当者たちからアドバイスを受けながら、どのようなコンセプトを軸に、自分たちは何が提案できるかをチームメンバーが議論を重ねた。

3回目のゼミでは参加校がそれぞれに1分間プレゼンを行い、全国から参加する他校のアイデアに刺激を受けることで、自身のテーマやアイデアをさらに深めるきっかけとなった。学生たちの大きなハードルは、自由な発想を生かしながらどうやって実現化することができるか、というビジネスモデルの構築だった。そ

の壁を乗り越えるために、社会課題や目的、そして切り口の再確認をチーム内で繰り返し、専門家やテーマと近い分野の企業などにも取材する学生たちもいた。6回目の最終日には、11校の各チームが4分間のプレゼンを行い、それぞれが夢見る教育の未来を発表した。



日経 STEAM ゼミ

10年後の未来を見据え ICTを活用した教育を考える

「日経 STEAMプロジェクト」のプログラムの1つとして日本経済新聞社とダイワボウ情報システム(DIS)が開催する日経 STEAMゼミには高校・大学合わせて11チームが参加。「10年後の未来を見据えICT(情報通信技術)を活用した教育を考える」という課題に、ICT活用案が数多く提案された。7月28日に開催されたシンポジウムで京都女子高校の鸞翔鳳集(らんしょうほうしゅう)が最優秀賞に輝いた。

参加校

- 愛媛県立松山南高等学校、大阪教育大学附属高等学校天王寺校舎、大阪信愛学院高等学校、大阪府立千里高等学校、京都市立西京高等学校、京都女子高等学校、清水ヶ丘高等学校、奈良学園高等学校、兵庫県立加古川東高等学校、大阪経済大学、武庫川女子大学

論理的な考察と夢を描く力が大切

学生の皆様には、民間企業のビジネス企画部門への疑似入社という形でゼミにご参加いただきましたが、彼らの柔軟で斬新な発想に驚かされる日々でした。

全6回のゼミの中で、回を重ねるごとに皆さんの考えも深まり、「伝えたい」という強い気持ちで発表される姿は、ビジネスにおいても忘れてはならない大切なことを我々に再認識させてくれました。

まだ見たことのない未来を考察することは、これまで経験したことがなかったと思います。正解が無いからこそ論理的に考えることが大切で、魅力的な夢を描く力も求められることが実感できたのではないのでしょうか。このゼミの実施でSTEAM教育は「わくわくする学び」を創造し、学生たちの可能性を無限に広げるものだとも実感しました。学生の皆さんには、これからも既成概念にとらわれず、楽しみながら日本や世界の未来を創り上げてほしいと願います。



ダイワボウ情報システム株式会社 代表取締役社長 松本 裕之