NIKKEI
STEAM
DIS ICT座談会

ICTを活用した〝学びの未来〟

いま日本の教育現場では、ICT（情報通信技術）などの利活用を通して、創造的な人材育成を目指す一つの方法としてSTEAM教育の実践が始まっている。日本経済新聞社とダイワボウ情報システム（DIS）は2024年7月に「DIS STEAMゼミ」を開催し、「ICTで未来を変える。学びの学生生活」をテーマに学生たちからアイデアを募集。最優秀賞に輝いた豊島岡女子学園高等学校の学生とDISの松本裕之社長、審査委員長を務めた同社・竹渕正治取締役、男女3人の子育てに奮闘するタレント藤本美貴さんがテクノロジーを活用した理想の学びについて語り合った。

教材をもっとスマートに

竹渕　皆さんはICTで学校生活をどのように改善したいと考え、今回のアイデアにたどり着いたのですか。

澤田　学生の意識調査をしたところ、約8割の学生に「多様な教材で荷物が重い」という不満があることが分かりました。デバイスとアプリケーションの組み合わせで教材を1つにまとめられると思い付き、「SMADY（スマディ）」というデジタル教材システムを発案しました。

津田　アイデアを具体的に検討していくと、学校現場で必要とされている書類をデバイス1つにまとめることで荷物の軽量化につながるだけではなく、ノートや配布プリントの管理、英語学習では人工知能（AI）による発音解析など、多彩なメリットが見えてきました。また、例えば採点や提出物の管理、印刷業務等、学校や先生の業務面の負荷を軽減できる可能性にも気づきました。

武笠　DISのメンターの方からアドバイスをいただきながら、価格設定からシステム開発、収入支出など、社会実装への道筋を検討しました。そこで気付いたのがICTは日々進化していることでした。いずれ眼鏡型端末に拡張現実（AR）と仮想現実（VR）の機能がついた「スマートグラス」がタブレットのように普及すれば、手ぶら通学も夢ではありません。

藤本　すばらしいアイデアですね。早く実現して、うちの子が通う学校にも導入してほしいです（笑）。持ち物が1つになれば忘れ物の心配もなくなり、学生も先生もより有効に時間を使えるようになるはずです。

ダイワボウ情報システム　代表取締役社長
松本 裕之氏

「使いこなす」から「目的のために」

松本　当社は全国に96拠点の営業網を持つ地域密着のディストリビューターという役割を生かし、各地の教育現場のICT化推進に貢献するために世界中の関連製品・サービスを様々な組み合わせでご提供しています。現場を見てきて感じるのは活用内容の格差です。STEAM教育に生かす学校もあれば、デバイスやアプリの使い方講座にとどまっているところもあります。STEAM教育の浸透においては、それこそ、各分野の専門家が横断的に学校に寄り添い教育方針に合った活用法を学生や先生と共に考える体制が必要だと考えています。

竹渕　専門家の立場から見て、いまの「デジタルネーティブ」な学生は「ICTを使いこなす」ことに加え、具体的な目的のためにそれを使う発想へと進化しています。皆さんは今回のゼミでどんなことに関心を持ちましたか。

武笠　視覚的な障害がある場合にも文字の大きさや背景色を調整して読みやすくすることができるのを本で知り、学習環境・学習機会の平等化にも注目するようになりました。

津田　実験などは文字とイラストで教わることに加え、動画などのシミュレーションの手段もあれば理解促進につながると思います。こうした利用価値の高いものを学びの中に取り入れる方法を考えるようになりました。

澤田　ICTの特長はすぐに調べ物ができることですが、学びの場ではその活用はまだ限定的です。「学習の効率を上げること」と図書館などで調べるようなこれまでの学習慣習について、どちらが今の自分の学びの目的に適しているかいつも考えています。

歌手・タレント
藤本 美貴さん

藤本　その気持ちはよく分かります。私は辞書を引くことや図書館で調べ物をすることが苦手な子どもでした。今思い返すと、本来の目的に到達するまでに調べる時間がかかることがもどかしかったのかもしれません。ICTの利活用等、情報への接触手段や、学びに対する様々なアプローチがある現在、情報の信頼性やモラル・ルールについてきちんと話し合えば、子どもたちはインターネットもAIも使いこなせると思います。

テクノロジーで夢を描く時代

松本　当社がSTEAM教育や教育の情報化に注力する理由は、子どもたちの可能性を広げる環境づくりに貢献したいと考えているからです。例えば、同時通訳やVRなどのテクノロジーを使えば世界とつながるチャンスが増えます。歴史に興味が低い子どもも、歴史上の人物がバーチャルで語り掛ければ自分とのつながりをリアルに感じ、学びの発見につながる機会となるかもしれません。いずれも過去のゼミで学生たちが考えたアイデアですが、Society5.0の社会を迎える今、大切なのは目の前にある変化に対し、夢を描き楽しむことです。

竹渕　皆さんの話からテクノロジーで夢を描く時代がもう始まっていると実感できました。新しい社会の主人公は学生の皆さんであり、当社は1万9000社のビジネスパートナーと共に、皆さんの挑戦をこれからも全力で支援していきたいと思います。

藤本　テクノロジーとの融合により、人間は興味があることや本質的なことにより向き合うことができるんだと気付かされました。私もテクノロジーの理解を通して、味方に付け、もっと成長したいと思いました。ありがとうございました。

ダイワボウ情報システム　取締役
竹渕 正治氏

（前列左から）豊島岡女子学園高等学校 武笠菜々子さん、津田梨結さん、澤田悠碧さん、（中央）藤本美貴さん、（後列左から）ダイワボウ情報システム松本裕之社長、竹渕正治取締役

広　告

企画・制作＝日本経済新聞社Nブランドスタジオ

DIS ダイワボウ情報システム株式会社

ダイワボウ情報システムは世界中のIT関連商品を取り扱う国内最大級のIT専門商社です。
教育分野はもちろん、急速に進化する日本のあらゆるITビジネスを支える企業として常に挑戦し続けます。

NIKKEI STEAMとは、科学、技術、工学、芸術、数学の各分野を横断するSTEAM（スティーム）教育を通じ、日本経済新聞社大阪本社が始めた産学連携の人材養成プロジェクト。世代や立場、専門分野を問わず議論を交わし、常識を覆し、新たな価値を生み出す力を育む。