「わくわくする学び」ICTで創造

～未来につながる質の高い教育環境を～

小中学生に学習端末を配るGIGAスクール構想が始まって3年、科学技術や芸術を通じ課題解決力を養うSTEAM教育で人材をどう育てるか。
日本経済新聞社大阪本社は日経STEAMプロジェクトを進め、ダイワボウホールディングスと国内最大級のIT（情報技術）ディストリビューター、ダイワボウ情報システムに協賛いただいた。
教育の未来について西村幸浩社長、松本裕之社長にフリーアナウンサー、宇賀なつみさんが聞いた。

子どもの多様な能力育む

宇賀　御社グループにとってSDGs（持続可能な開発目標）やESG（環境・社会・企業統治）はどのような位置付けですか。

西村　会社の事業を進める上で必須の項目になっています。当社グループは2021年からの中期経営計画の3カ年を「将来にわたる発展を見据えた転換期」と位置付け、「持続的成長に向けたビジネスモデル変革」「ESG視点での事業を通じた社会課題解決への貢献」「未来を創る人材価値の最大化」を最重要テーマに掲げています。

宇賀　具体的にどのような取り組みをしていますか。

西村　気候変動を含む地球環境への対策、人権の尊重、従業員の労働環境への配慮、取引先との公正な取引など多岐にわたります。当社はESG推進委員会を設置し、私が委員長を務めています。1月に二酸化炭素（CO_2）削減目標や人権に対する考え方を開示しました。また、ESGの取り組みをこれまで以上に強化し、企業価値の持続的向上に取り組むため、4月にはESG推進室を新設しました。

今後の見通しがつきにくい中、企業として何ができるのか、社会貢献をどうビジネスに結び付けていくのかがますます重要になってきました。例えば、当社グループのIT（情報技術）インフラ流通事業は、全国の学校におけるICT（情報通信技術）導入支援を通じ、子どもたちの多様な能力を育成できる環境整備に向けた取り組みをしています。

課題解決型の学習推進

宇賀　SDGsの目標の中に「質の高い教育をみんなに」があります。日本の教育や次世代の人材育成の課題は何だと思いますか。

西村　全国の小中学校の児童・生徒1人に1台ずつの端末の導入が進みましたが、日本全国同じように質の高い水準で教育を受けられる環境づくりには課題を残しています。インフラ（通信）環境の整備、教育コンテンツの充実、ICTスキルを持つ支援員の確保・配置などです。

松本　当社は10年ほど前から、教育市場向け専門部隊を配置しました。全国の営業拠点と連携した地域密着の体制がGIGAスクール構想の端末利用でも功を奏したかなと思います。

宇賀　御社はSTEAM教育環境の導入推進や支援活動を強化していますが、今進めている取り組みを具体的に教えてください。

松本　配備された端末は児童・生徒にとって普段使いのツールになること、学習者中心の文具として活用されることが求められています。海外ではさらに資質・能力を育むツールとして使われ、感性や感覚を育てる教育が進んでいますね。

STEAM教育をデジタル社会の問題の発見と解決に生かすため、教科を横断する学習を推進しています。手段の1つとして数理科学やデータサイエンス、AI（人工知能）を学ぶ基礎能力をつけるべく、先進テクノロジーを体験する場を求める声が増えてきました。

当社はインテル社の「STEAM Lab（スティーム・ラボ）」の普及促進のため、小学校から高校まで18校で2年間、実証研究に協力し、パターンごとの最適な機器やアプリケーション環境を確立しています。また、PBL（課題解決型）学習に向けた教員研修などの活用支援、導入促進に向けた提案活動を実施しています。

宇賀　端末導入について学校や教育機関の反応はいかがですか。

松本　実証は4月からスタート。やはり子どもたちがみに対する戸惑いは少なからずありました。ただ、創造的、革新的な取り組みは、先生方から良好な反応をいただいていると思います。

実証校では学校全体でカリキュラムに反映しているケースや、先生方が主体的に活用するケースが多く見られます。授業時間外の児童・生徒への開放やクラブ活動での活用なども見受けられます。

将来の人材育成に向けて

宇賀　大人はスマートフォンの機能を必ずしも完全に使いきれないと思いますが、子どもは興味があれば、どんどん使えるようになりますよね。そういう子どもたちに教える先生方が大変だと思います。

松本　企業の立場から先生方の支援を継続し、ICTのより有効な利用方法をご理解いただく必要があります。今後は大学の教職課程の段階からもご支援をするべく、文部科学省から「教員養成フラッグシップ大学」（教員養成のあり方を変えるけん引役の大学）の指定を受けた兵庫教育大学さんとも、連携を深めてまいります。

宇賀　教育関係者や児童・生徒の皆さんが取り入れていくのに、どういう点が最もモチベーションを向上させるポイントと思いますか。

松本　やはり子どもたちがわくわくするような場所であることです。社会に出る前に実社会や実生活に関わる機会を創出することも重要と思います。その一端を担えるような環境整備と活用支援が必要なのではないでしょうか。

宇賀　今後のSTEAM教育への期待、また御社が担われている社会的課題の解決に向けた今後の取り組みや抱負をお聞かせください。

西村　既成の教育の枠組みではデジタル世代の子どもたちの創造力を育むのには限界もあります。それを可能にする知識や技術を身につける学びがSTEAM教育と考えます。当社グループはICT活用を通じて環境づくりの一翼を担い、将来の人材育成に向けた社会的課題の解決につなげていきたいです。

松本　当社はディストリビューターとしてメーカーの皆様、販売パートナーの皆様と市場を創出していきたいと思います。数年先に学びを深めた子どもたちが、我々の思いもつかないアイデアや手法で社会を切り開いてくれると期待しており、一緒に取り組んでいきたいです。

NIKKEI
STEAM

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。

フリーアナウンサー　宇賀 なつみ 氏

（**うが・なつみ**）1986年生まれ。東京都出身。2009年立教大学社会学部を卒業し、テレビ朝日入社。「報道ステーション」でデビュー後、「羽鳥慎一モーニングショー」など様々なジャンルの番組を担当し19年からフリーランスとして活躍。現在は、テレビ朝日系「池上彰のニュースそうだったのか!!」、フジテレビ系「土曜はナニする!?」、TOKYO FM「SUNDAY' S POST」やTBS ラジオ「テンカイズ」など、テレビ・ラジオにて幅広く活動中。

ダイワボウホールディングス社長　西村 幸浩 氏

（**にしむら・ゆきひろ**）1961年生まれ。佐賀県出身。84年久留米大学商学部卒業。85年ダイワボウ情報システム入社。同社常務を経て、2012年ダイワボウホールディングス常務執行役員、17年取締役兼常務執行役員、18年取締役兼専務執行役員。20年から現職。

ダイワボウ情報システム社長　松本 裕之 氏

（**まつもと・ひろゆき**）1966年生まれ。大阪府出身。89年3月、大阪工業大学経営工学科卒業。同年ダイワボウ情報システム入社。首都圏営業本部長、取締役販売推進本部長などを経て、2018年に常務取締役西日本営業本部長。20年から経営戦略本部長を兼務し、現職。

STEAM Lab－最先端の学び広げる

STEAM Labはインテル社が日本全国で実証研究校を募集し、4月に配備した施設だ。期間は2年。学校のパソコン教室を発展させた子どもの創造拠点と位置付け、大型ディスプレイ、動画を編集できる高性能パソコン、3Dプリンターなどを備え、STEAM教育の授業を実践している。

ダイワボウ情報システムはこの実証研究に協力し、全国の小中高校での活動を支えている。例えば小学校では教科を横断するような学習活動や地域交流、高校では端末の高い処理・記憶能力を生かした科学技術の計算や3Dプリンターを用いたシミュレーションもしている。多くの実証校では課外活動や休み時間に自由に使えるように開放されており、特に美術部やゲーム対戦競技のeスポーツ部では積極的に利用され始めた。

daiwabo　ダイワボウホールディングス株式会社
DiS　ダイワボウ情報システム株式会社
DiS 40th ANNIVERSARY