# 教育DXと学習eポータル

2024/12/8

ICT CONNECTR 21フェロー
石坂芳実

# ICT CONNECT 21

**情報通信技術を活用して教育をより良くして行こうという意思を持つさまざまなステークホルダーが集まるオープンな場**を提供するとともに、格差なく誰でもいつでもどこでも生涯を通じて学べる学習環境作りに取り組み、教育の情報化の一層の進展に寄与し、社会の発展に貢献することを目的とする。

## つなげる、CONNECTする

官と民、学校や教育委員会と企業、さまざまな団体、研究者、教員

## 技術標準ワーキンググループ

ICT利用を普及させるため、利便性を高め、高付加価値、低負担を実現するための技術の向上と標準化を図る。

# 教育DXって?

**デジタル技術**を活用した
**教育**の
**トランスフォーメーション**

**人によってイメージが違う**

- **どのくらい変化**が起こるのだろう
- **どのくらいのタイムスパン**で考えるべきなのだろう

- **「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実**
- **「生きる力」, Well being**

# 日本の初等中等教育におけるデジタル活用の特徴

- 国が指針やガイドラインを示し、民間が創意工夫を生かして開発し、自治体が選択
  - ✓ 法律の裏付けなど基本的な差異はあるが、考え方としては教科書は同じ方法
- 企業は、機能を拡張して、自社の製品でできるだけ多くの利用機会をカバーする戦略を取ることが企業戦略上正しい状況
  - ✓ 垂直統合が進む
  - ✓ 他社の製品と連携することのモティベーションが低い
- 大学におけるLMS (Learning Management System) に相当する、学び全体を管理するシステムが不在

# 学習eポータル

- 初等中等教育における**デジタル学習環境のハブ**としてデザインされたシステム
- 国が提供し、全国学習状況調査でも利用されるCBTである**MEXCBTに対する入り口の機能**を果たす
- すでに小中高で800万以上のアカウントが設定されている
- 標準化に基づく**データ利活用のプラットフォーム**として活用されることが期待
- 技術連携仕様は**標準モデルとして公開**され、**企業は自由に開発、提供**することが可能
  - ✓ ただし、原則は1自治体で1つの学習eポータル
- まるでブロックを組み立てるように、**その学校や学習者に最も適したデジタル学習環境を柔軟に構成**できるようにすることが理想 (NGDLEの思想)

# 直面する課題

- 既存のエコシステムを多少なりとも変える必要があり、さまざまな軋轢が生まれている
  - ✓ 今までと違いが生まれる**デジタルエコシステム**
  - ✓ 広く使われれば使われるほど利便性は高まる (ネットワーク効果) が、そこに到達するまでのハードルを越えることが課題
- 国と民間のどちらが主導すべきか
- リスクをどう取るか
  - ✓ 公教育におけるリスクをどう捉えるか

# 課題の背景と考えられるもの

- **「何かあったらどうするんだ」症候群**
- **国と民間**のどちらが主導すべきか
  - ✓ 国は「教育制度の枠組みの設定、学校設置基準や学習指導要領等の基準の設定、指導・助言・援助、教育条件の整備に関する財政支援等を行う役割」
  - ✓ 教育委員会・学校は文部科学省の影響下であり、民間だけで大きな動きを起こすことは困難
- **VUCA** (Volatility (変動し), Uncertainty (不確実で), Complexity (複雑で), Ambiguity (曖昧である)) Worldにおける、**合意形成の難しさ**
- 確実に将来を見定めることが難しい状況でのプロジェクトの進め方
  - ✓ ソフトウェア開発は、ウォーターフォールからアジャイルに
  - ✓ **走りながら考える**
- 「**やってみなはれ**」