

# Dx



## キーワードから読み解くDX



# 今回のキーワード 「21世紀型教育」と教育DX

私たち現役の経営者の子ども時代に比べて、今は、はるかに変化が激しく先が読みにくい時代になっています。そんな時代に必要なのは、不確実な時代を柔軟に生き抜き、新たなビジネスを興して社会や経済を支えていく力を持った人材の育成でしょう。今回は、これからの時代の教育に必要なことは何か、そして、その「21世紀型教育」の実現を支える教育DXについて考えてみたいと思います。



### 教育の最終目標は「ウェルビーイング」

OECD（経済協力開発機構）は、「2030年に向けた学び」をテーマにした「The OECD Learning Compass 2030」を2019年に公表しています。その中で、教育の最終目標は「社会全体のウェルビーイング（社会全体が良くあること）人々が心身ともに健康で幸福であること」と定義されています。そして、この最終目標に到達するために必要な個人の能力・資質として、次の3つを挙げています。

- 1 物事に主体的に関わる力
- 2 クリエイティブな力
- 3 対立を解消する力

欧米（近年では中国や東南アジア諸国も）の教育者たちは、これらの能力・資質を持つ人材の育成をめざして、学習者を学校任せではなく「社会全体で育成」するためにはどうすべきかを議論し、過去数十年にもわたる教育改革を続けています。そして、現在その多くの国の学校では、「4つのC」を教える教育方針に転換しています。

- 「Critical thinking(批判的思考)」
- 「Communication(コミュニケーション)」
- 「Collaboration(協働)」

でも、教育者はITの専門家ではなく、どのように活用すれば良いのかわからないという現場が大半であると思われます。

教室の中だけ、従来の先生だけでは担うことが難しいこれらの分野についてこそ、教育DXの果たす役割が大きいと私は考えています。

### メタバースで実現する「21世紀型教育」

白亜紀の恐竜と触れ合ったり、赤血球と同じサイズになって人体の仕組みを観察するといった体験をしたり、遠く離れた場所にいる世界中の人とリアルタイムで議論しながら共同作業をする。そんな現実では不可能な体験ができるのが、メタバースです。メタバースとは「人々が交流する仮想世界」で、インターネット上に構築された三次元の仮想空間です。近年、このテクノロジーの活用が、教育の分野でも進んでいます。

なかでも私が注目している「Roblox（ロブロックス）」は、独自のゲームを制作できる仮想プラットフォームで、世界に1億人以上のアクティブユーザーがいるとされています。ロブロックスの運営会社は、安全が確保されたシステム環境で、創造や探求、協力、体験の共有ができる場を提供し、ゲーム制作を通じて「21世

### 「Creativity(創造性)」

私は、日本と米国で教育を受けていますが、米国で受けた教育はこの方針と合致しているように思えます。

世界中に情報があふれかえっており、真偽が定かでない情報も多く存在します。また、生成AIの活用が進む世の中にあつては、AIの出した答えが正しいのか吟味する必要もありません。つまり、重要なのは知識を詰め込むことではなく、与えられた情報に対して批判的に考え、仲間と対話しながら情報を組み合わせる力を育むことなのです。それが、これからの時代に必要な「21世紀型教育」と言えるでしょう。

### 「探求型学習」と「ICTの活用」

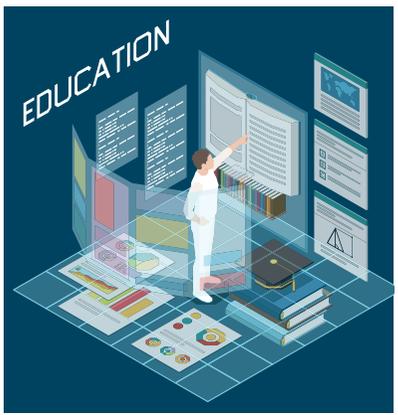
一方、日本では、残念ながら未だに知識偏重、「ペーパーテストを解く力」の育成を最重視する教育が主流になっています。

ただし日本政府も、現在のままの学校教育では社会や経済を支える人材が育たないという危機感を持ち、2020年には明治維新以来の教育大改革を実施。「生きる力」学びの、その先へ」をテーマに学習指導要領が改訂されました。また、2019年に閣議決定されたGIGAスクール構想によって、児童生徒1人

1人の情報端末とクラウド環境が整備され、教育現場のデジタル改革が推進されています。前述した「21世紀型教育」と日本の教育の現状を比較してみると、明らかに足りていないと思われるものが2つ見えてきます。「探求型学習」と「ICTの活用」です。

探求型学習とは、日常生活における課題を見つけ、幅広い知識を総動員して解決策を模索する訓練を繰り返すことで、主体性を引き出し、生涯役立つ問題発見・解決力を身につけることです。これは学校内だけでは難しく、学外における保護者や企業、そして地域の助けが必要になります。

ICTの活用については、GIGAスクール構想のおかげもあって、「学校でのICTリソースの利用しやすさ」指標は、OECD平均を上回っています。しかし、インフラは整備され



柴山治(しばやま・おさむ)  
デジタル戦略プランナー/  
株式会社YOHACK CEO

米国ワシントン大学フォスタービジネススクール経営学修士課程修了(Global Executive MBA)。ITベンチャー、日系コンサルティングファーム、外資系生命保険会社等を経て、株式会社YOHACKを創業。デジタルを軸に、あらゆる企業のパートナーとして伴走支援している。2024年3月に『日本型デジタル戦略』(クロスメディア・パブリッシング)を刊行。



※内容の確認には「友だち追加」が必要です。