

「意志ある学び」を叶えよう！ 教育DXで



一級建築士
未来教育クリエイター 代表
鈴木 敏恵

教育 DX は何のため？

DX（デジタル・トランスフォーメーション）とは、デジタル化により、これまで当たり前と思っていたことが根本的に変わること、変革。では、教育DXとは何でしょうか。これまでの授業や教育にICTが導入されることでも、もちろん1人1台のコンピュータと校内のwi-fi環境が整備されることでもないでしょう、それらは手段ですから。

教育DX、それは、従来の「授業や教育」そのものが変革することと捉える方がその理念に近いでしょう。なるほど、で？ それって何？ って感じます。

辞書には「【授業】学校などで学問・技術などを教え授けること。【教育】教えて知能をつけること。人の心身両面にわたって、またある技能について、その才能を伸ばすために教えること。」とあります。また「授業や教育」と言えば次のようなイメージが頭に浮かびます。学校の長い廊下に並ぶ長方形の教室、黒板の前に先生が立ち教科書で「知」を伝える…この「知の流れ」や「学びのあり方」が変革する…DXは、学習者自身による「知」の獲得、

時空を越えた「知の共有」や共創を実現します。メタバース（デジタル空間）による学びは自らや物事を俯瞰して考えることを叶えます。

与えられた学びから「意志ある学び」へ…

これまで一方向だった「知」の流れが根源的に変わる、これが教育DXの本質と捉えることができません。右図は教育の進化を、過去、現在、未来と上から下へ視覚化したものです。

【過去：コマンド】 これを食べなさいとリンゴ（知識）を与えてくれる先生は親切のようだが、子どもは口に入れるものの意味も価値もわからぬままということもある…そこで身につくのは「従順性」。素直は素敵なこと…でもただ言われた通りで思考も判断もなく動く「従順」は危うい。

【現在：ティーチング】 ティーチングすることで子どもたちは「知識・技術」を身につける。しかしティーチングという手段が使えるのは「正解や定型のあるもの」だけという条件がある。さらに急激に変化する社会…身につけた知識やスキルは陳腐化することもあると覚悟がいる。

【未来：対話コーチング】 教育DX、1人1台のコンピュータを手にした子どもたちは教室や教科書を超越し「知」を容易に獲得する。それは「意志ある学び」の一歩、自らビジョンを胸に、リンゴ（知識や情報）へ手を伸ばすことを可能にした。

デジタル空間のポートフォリオとプロジェクト学習

リンゴへ手を伸ばすためには、何のためにそれが要るのか！ という「目的」や具体的な「目標」を自らもつこと＝「意志ある学び」が必要です。

何のために（目的）、何をやり遂げたいのか（目標）、そのビジョンとゴールを明確にして現実の課題解決へ向かう…ここに「未来教育プロジェクト学習（以後、プロジェクト学習）」の手法が応えます。それは目の前の現実に立ち向かい、自ら知識や情報へ手を伸ばし、「他者に役立つ — 知の成果」をチームワークで生み出す次世代型の教育手法です（抜粋『AI時代の教育と評価』著：鈴木敏恵）。

先生は（これまでの教育のように「結果」を評価するのではなく）その思考と行動のプロセスを見て対話やコーチングで関わります。ここにデジタル空間のポートフォリオがその存在意義を発揮します。

「思考力・判断力・行動力」を高める対話

例えば「地震・避難」を題材にしたプロジェクト学習であれば、次のような対話が考えられます。
生徒A「私、どんな情報（リンゴ）を手に入ればいいですか？」

教育の手段		T teacher	S student	教育の成果
コンピュータでもできる教育 DX前 DX後	過去 コマンド	このリンゴを食べなさい。	知 はい。	従順性 コンピュータでもできる
	現在 ティーチング	リンゴは○○なんだよ。	知 わかりました。	知識・理解 人間にしかできない
	未来 コーチング 対話・愛	何のために？	知 情報 知識 データ 知 情報 私のビジョンは○○だから・・・ 意志	創造的な思考 <input type="checkbox"/> ビジョン力(未来を推く力) <input type="checkbox"/> 現実から情報を獲得する力 <input type="checkbox"/> 現実から課題を見出す力 <input type="checkbox"/> 目標を設定する力 <input type="checkbox"/> クリティカルシンキング <input type="checkbox"/> 俯瞰(全体を広く見渡す)力 <input type="checkbox"/> エビデンスをもった課題解決 <input type="checkbox"/> 思考力・判断力・表現力

【思考力 判断力 表現力】の対話コーチング

鈴木 敏恵

- 思考 現状・状況・・・「今はどうなの？」
ありたい状態・・・「どうだったらいいの？」
- 判断 決め手・・・「いちばん大事なことは何？」
押さえ・・・「何と何を比べたの？」
- 表現 目的・・・「何(誰)のためにするの？」
効果・・・「それで何を变えたいの？」

Copyright © 2022 シンクタンク未来教育ビジョン 鈴木敏恵 All Rights Reserved

と自ら情報(リンゴ)に手を伸ばします。先生は、デジタル空間のポートフォリオを見て、なぜこの知識をもとに考えたのか、それをどう現実を結びつけて判断しようとしているのか、思考をたどり、ポートフォリオへ深い思考を促す言葉を再び返します。

AI 時代だからこそ輝く…先生の存在

DX時代、「正解のある学び」については、AI教材やオンライン学習が個別最適な学びを可能とします。そこで先生はいらないのでしょうか？ いいえ、そのときこそ先生は…彼らと同じ現実に生き、彼らの心に火をつける一人の人間として活躍するでしょう。学び手と同じものを一緒に見ながら、その心を思い対話することは人間にしかできないからです。

さあ教育DXで「意志ある学び」を叶えましょう！
未来が楽しみです！

先生 (ポートフォリオにある、その子のビジョンやゴールを見ながら)「何のために情報があるの？」

生徒A「私のビジョンは、地震発生したときにこの街で暮らす車椅子の方が助かってほしいってことです。」

先生 「うん！ それってすごく価値あることだね！…車椅子避難って、今はどうなの？」

生徒A「そうか！ まず現状の情報を手に入れよう！」

生徒B「〇市 車椅子 災害 避難」で検索しよう！」

この後、生徒は「Twitterの投票(アンケート)機能を使うことで当事者の声を集められそうだ！」

【未来教育 DL 資料】
【プロジェクト学習・ポートフォリオ・対話】(無料)
<https://suzuki-toshie.net/news/2815/>

