

NPOやおわらしによる、 「Society5.0を生きる力」を 支援する教育システムの模索



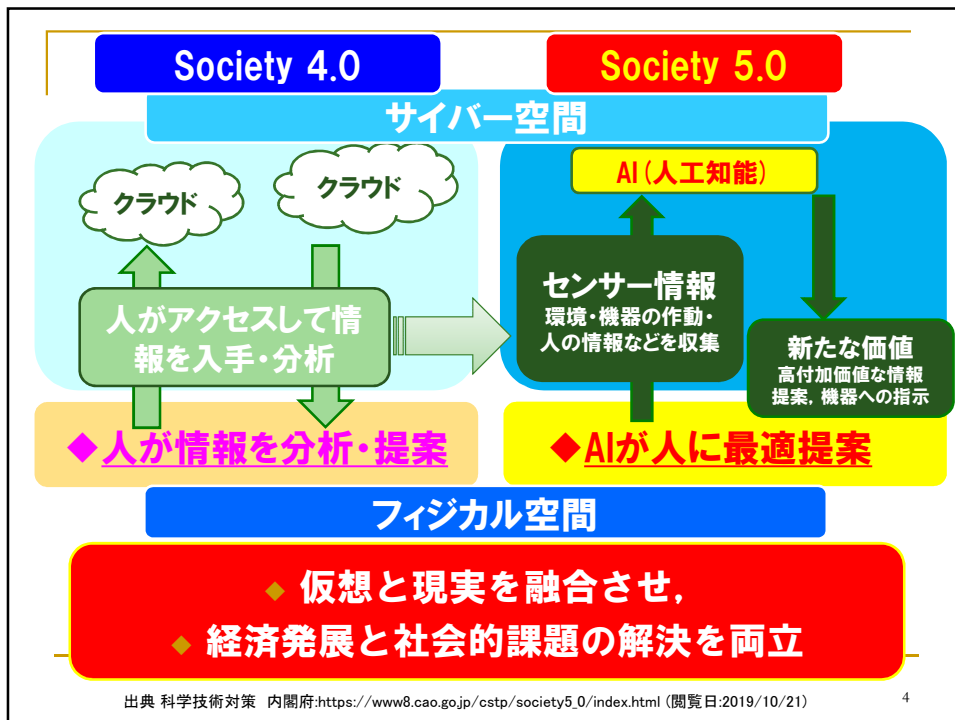
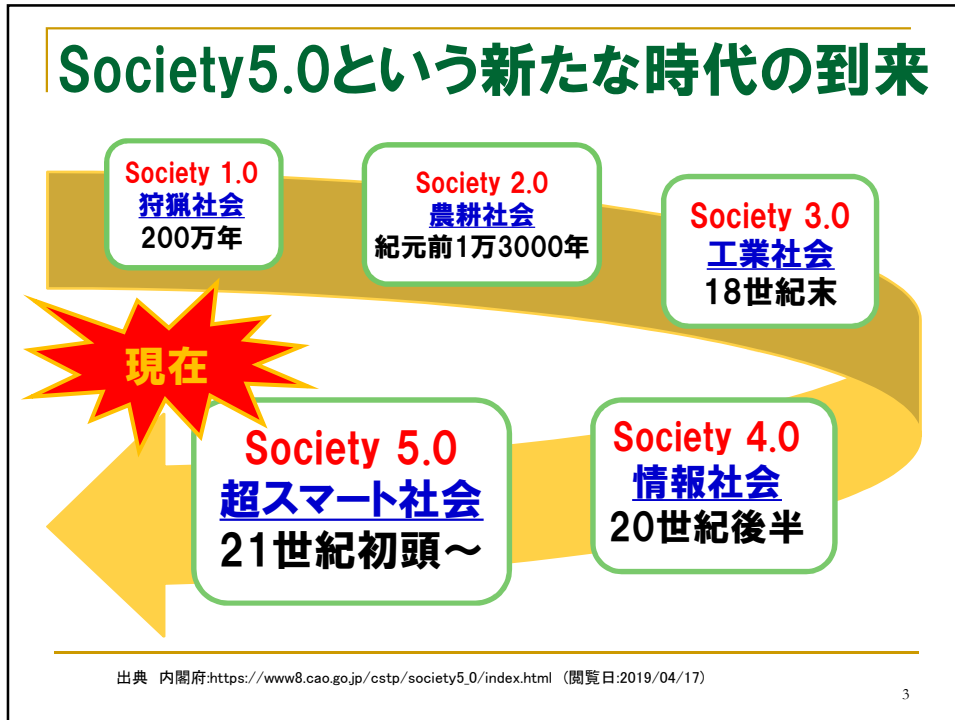
1

社会背景と求められる能力



出典: Society 5.0 政府広報: <https://www.gov-online.go.jp/cam/s5/>

2



Society5.0の世界

医療・介護

交通・配達

暮らし

農業

遠隔診療

無人走行バス

ドローン

AI家電

自動走行トラクター

AIスピーカー

スマート農業

出典 内閣府 動画:https://www8.cao.go.jp/cstp/society5_0/index.html (閲覧日:2019/04/17)

5

AI導入によるメリット・デメリット

メリット

無人機での作業やドローン輸送, AIからの提案に介護の手助けなど, より生活が豊かで便利に

AI導入

デメリット

労働人口約49%が就いている職業がAIに代替することが可能
→単純労働がなくなる可能性など

出典:野村総合研究所&英オックスフォード大学のマイケル A. オズボーン准教授およびカール・ベネディクト・フレイ博士

6

Society5.0で必要な教育・能力

■ プログラミング教育

- コンピュータデータを使用した“創造”であり、単なるプログラムを作成するための知識・技術ではなく、“物事を抽象化・分解”、“順序立てて考える”、“ベストな方法かどうかを分析する”、“一般化する”などの能力を学ぶ

■ AIを知り、活用できる教育

- Society5.0の中心の一つAI人材育成の必要性(文部科学省・経済界)

■ STEM教育

- STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics), 従来の科学技術教育, 理数教育を統合・体系化したもの

■ 研究・探求／開発能力

- 知の探究・新しい価値やモノの創造

7

「Society5.0を生きる力」の定義

自然・地球・社会問題

自然環境・災害でも生き残り、各種社会問題も解決できる力

Society5.0 (超スマート社会)



気象変動, 温暖化
自然災害, 食料問題etc.

心身の健康

スポーツマンシップ

「Society5.0を
生きる力」！

サバイバル能力

AIが台頭する進歩の早い
高度社会の中で“生きる力”

経済・情報・機会格差の問題

■ 経済格差

- 経済協力開発機構(OECD)加盟34国のうち、日本は子どもの貧困率で10位であり、子どもの貧困率は7人に1人にのぼる。経済的な理由で塾や習い事を諦めた家庭は68.8%とのアンケート結果(2017年)がある。

■ 情報格差(digital divide)

- インターネット等の情報通信技術(ICT)を利用できる者と利用できない者との間にもたらされる格差
- 国内の都市と地方などの地域間の格差を指す地域間デジタル・ディバイド、身体的・社会的条件から情報通信技術(ICT)を使いこなせる者と使いこなせない者の間に生じる格差を指す個人間・集団間デジタル・ディバイド、インターネット等の利用可能性から国際間に生じる国際間デジタル・ディバイドがある。

■ 機会格差

- 親の影響、都道府県・学校によっても情報教育準備状況や環境が異なり、格差につながる。

9

NPOやおわらしによる 教育支援システムの模索

10

NPO やおわらし



- “やおわらし”：“八百万(やおよろず)の神の童(わらし)”から作った我々の造語
- 様々なフィールドに学びの場があり、子どもも大人もずっと知的好奇心を持って学びながら成長していく存在という意味で使用



Webサイト

<http://teruma-lab.jp/npo/>

NPOやおわらしの目指す目標

“やおわらし”の3つの柱

- 格差のない、常にお互い成長できる「**学びの場**」
「Society5.0を生きる力」
- 新しい価値の創造・探求する「**研究・開発の場**」
- 地域社会への熱意・善意の波及、
地域ボランティア通貨による支援のネットワーク化



- ## 「Society5.0を生きる力」 ※予定
1. 勉強の仕方/学校教育支援
 2. 情報・STEM・AI教育
 - Scratch (スクラッチ) プログラミング入門/アルゴリズム入門
 - Python (パイソン) プログラミング入門/プログラミング基礎
 - AI入門/コンピュータビジョン/機械学習
 - 情報リテラシー・倫理全般
 - STEM学習(ロボティクス/3Dプリンターetc.)
 3. 自然・野外活動・スポーツ教育
 - キャンプの楽しみ方・活動/ハイキング・登山活動 etc.
 - スポーツ全般/スポーツマンシップ/救急対応・健康 etc.
 4. 自由研究
 - 小中高校生自由研究支援
 - 研究プロジェクトを対象とした実際の研究活動体験
 5. その他
 - 外国人・異文化交流&言語相互勉強(エクステンジ)
- 14