

教育ICTの未来のカタチ ～教育クラウドプラットフォーム協議会～

Masahiro Sato

Jun 16 , 2016



EdTech JAPAN Vol.1
Pitch Festival



教育にイノベーションを起こすことを目的に、デジタルテクノロジーを活用したサービスやコンテンツを開発したり、イノベーター育成、業界全体を盛り上げて行く活動や研究実践を展開

さとう

まさひろ

佐藤

昌宏

デジタルハリウッド大学大学院 教授

- NTT、ライブドア、デジタルハリウッド（経営企画室執行役員）の実務経験と二度の起業を経験し、現在はデジタルハリウッド大学院にて、実務家教員として「EdTechイノベーションに関する研究実践」及び学生の指導を行う。
- 2004年には、構造改革特区を活用した、日本初の株式会社による専門職大学院デジタルハリウッド大学院の学校設置主要メンバーとして設立に参画する。
- 総務省 先導的教育システム実証事業プロジェクト・マネジメント・オフィス プロジェクト・マネージャーやEdTechスタートアップのメンター、各種審査員等を務める。



お話したいこと

1. EdTechから見た、教育 I C T の将来像

2. 教育クラウドプラットフォーム協議会 のあり方について

誰に向けた話？

どちらかと言えば、産業界向け
(今回は教育者向けではない)

どんな話？

教育クラウドPFに向けた
エールを込めた提言

1. EdTechから見た、教育ICTの将来像

EdTech

とは？

(教育×テクノロジー)

キーワード

- ・ デジタルテクノロジーの劇的な進化
- ・ 海外の先進性
- ・ スタートアップの創造性、革新性

デジタルテクノロジーを活用し、教育という、仕組み、産業（ビジネスモデル）、学習スタイル、コンテンツなどにイノベーションを起こすムーブメント

背景

■ デジタルテクノロジーの劇的な進化

◇（一部の）学習者が先行

- ・ テクノロジーは、制度を形骸化する側面がある
- ・ **Learning over Education** by Joi Ito

「教育」という仕組みを超えた「学び」が手に入る

◇提供側の参入障壁低下

- ・ eラーニングとの違い
- ・ 教育の「シロウト」の参入 → (既成概念にとらわれない新しい提案。改革の可能性)

まだ、過渡期ではあるが、大きなイノベーションの可能性を秘めている

1. EdTechから見た、教育ICTの将来像



MINERVA
ACHIEVING
EXTRAORDINARY™

7 cities
during four years of intensive study.

San Francisco
Berlin
Buenos Aires
Seoul
Bangalore
Istanbul
London

事例 1 :

ミネルバ大学 (Minerva Schools at KGI)

- 「ハーバードより難関、
全寮制”ミネルバ大学”がぶち壊す
オンライン大学の常識」 by collegino
- 合格率 1. 9% 2016年
(スタンフォード、ハーバード 5%)
- 学費 \$10,000/年 生活費込\$28,500/年
(ハーバード\$43,000/年)
- 留学生比率 78%
- 4年間で7カ国で学習
- 100%プロジェクト・ベースト・ラーニング

1. EdTechから見た、教育ICTの将来像

- ・アンケートから始まる
- ・発言をすべてログ化

Complex Systems / 1.5.2 Legal Complex Systems- Fallibility of Memory II (H1)

Where does the robber put the money he gets ...

Location	Number of Participants
in his back pocket	1
in his side pack	3
in his side jean pocket	2
in his inside jacket pocket	6

in his back pocket

in his side pack

in his side jean pocket

in his inside jacket pocket

6

1. EdTechから見た、教育ICTの将来像

- ・参加状況を可視化
- ・一人ひとりに事実に基づいた学習評価をフィードバック

The screenshot displays the Minerva Schools at KGI virtual classroom interface. The top left shows a grid of participant video feeds. The main area features a large video feed of a student speaking, with a timeline of events below it. The right sidebar shows a rubric for assessing the student's performance.

VIEW ROOM
Main Classroom

FILTER EVENTS

- Spoken Comments
Longer than 6 seconds
- Typed Comments
Longer than 12 words
- Raised Hands
- Bookmarked Moments
- Emotive Moments

ASSESS THIS MOMENT
Guillaume - Spoken - 18 seconds

I'm really impressed by what you said at this point, it shows real understanding of the HC that we were focusing on today.

ingproblem - Characterize the nature of the problem.

Assess against rubric

1 Unsatisfactory
Does not demonstrate consideration of problem characterization.

2 Barely Adequate
Attempts to characterize the problem, "BUT" either: (a) does not provide an accurate explanation of the problem; or (b) does not accurately identify the goals, obstacles, or size of the problem.

3 Adequate
When prompted: (a) accurately characterizes the problem; (b) accurately identifies the goals, obstacles, and the size of the problem; or (c) accurately recognizes when a problem-solving approach is not applied correctly.

4 Good
Without being prompted, in a context that demonstrates near transfer: (a) accurately characterizes the problem; (b) accurately identifies the goals, obstacles, and the size of the problem; or (c) accurately recognizes when a problem-solving approach is not applied correctly.

5 Excellent
Without being prompted, in a context that demonstrates far transfer: (a) accurately characterizes the problem; (b) accurately identifies the goals, obstacles, and the size of the problem; or (c) accurately recognizes when a problem-solving approach is not applied correctly. *GR* When stuck, reframes a problem in a way that enables moving forward.

Learning over Education
徹底した「学びの場」の提供



1. EdTechから見た、教育ICTの将来像



Wednesday, March 9

[*How to Think \(and Learn\) Like a Futurist*](#)

Jane McGonigal

Director of Games Research & Development,
Institute for the Future

Best known for her work as a pioneering game designer and author of the bestselling books *Reality is Broken* and *SuperBetter*, Jane McGonigal, PhD, has also spent the past decade working as a futurist. In this playful one-hour master class, you'll learn the three most important techniques of future forecasting, while taking a tour of five of the most surprising potential futures for education in the next decade. The final 15 minutes of this

session will be devoted to playing a collaborative future forecasting game that Jane has designed just for the SXSWedu community—you won't want to miss it!



1. EdTechから見た、教育ICTの将来像



事例2：

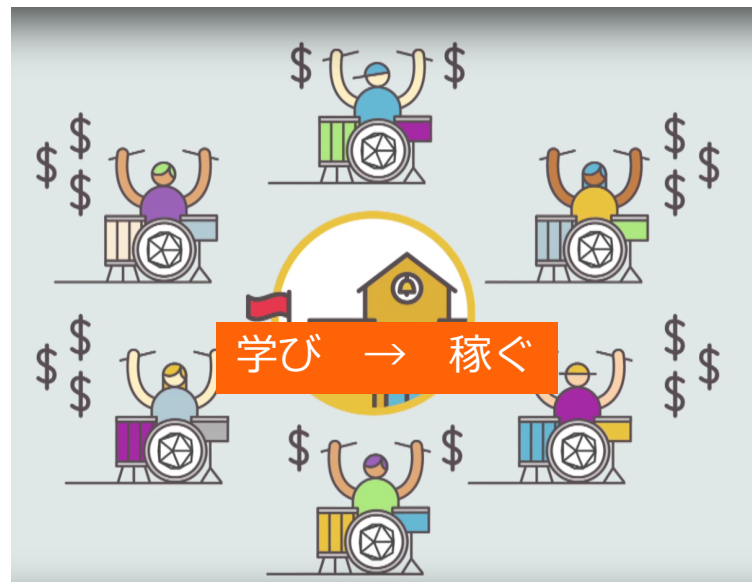
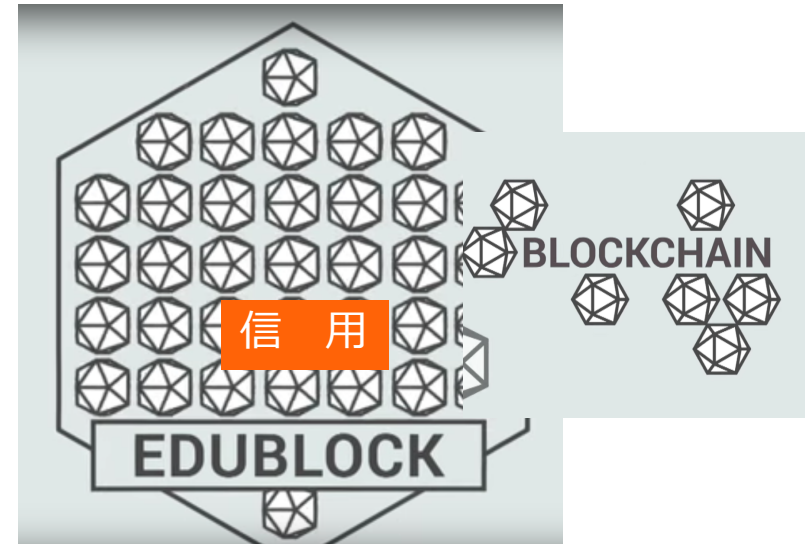
Jane McGonigal on the Blockchain Education Model

(and Learn) Like a Futurist

ブロックチェーンを教育に活用



1. EdTechから見た、教育ICTの将来像

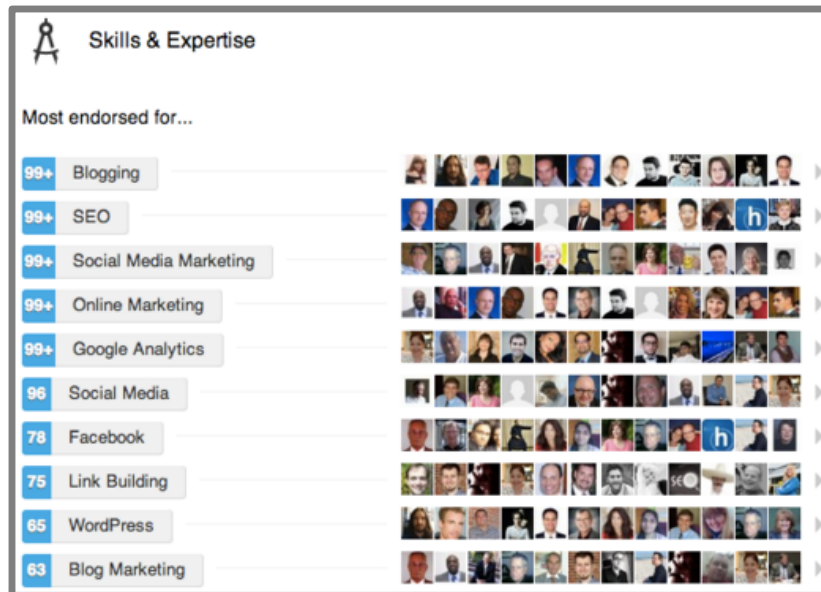


1. EdTechから見た、教育ICTの将来像

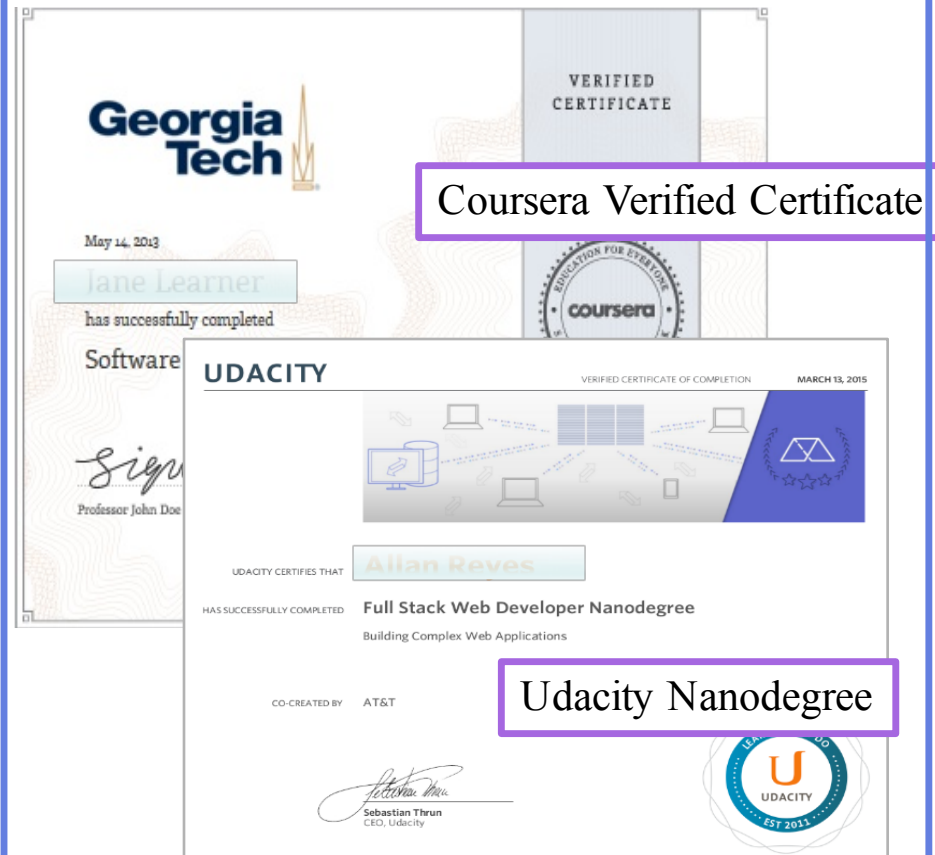
リンクトインが教育事業参入 修了証をプロフィールに表示

2016.04.04 Forbes

LinkedIn オンライン学習大手の
Lynda.comを15億ドルで買収 2015.04



MOOC'sの修了証



現時点で学習履歴のブロックチェーン化は明らかではないが、今後の可能性は大きいと予測

1. EdTechから見た、教育ICTの将来像

- テクノロジーの普及に伴い、「教育から学び」へシフト
- 学びへのシフトに伴って、学校、塾、家庭、そして世界がシームレスに繋がる
- シームレス化に伴った、新しい学びの仕組みの必要性
(新たなビジネスチャンスも到来)
- ここをグローバル・デファクト・スタンダードの覇者がとるのがICTの世界

黒船襲来？！ 組むか戦うか？

2. 教育クラウドプラットフォーム協議会のあり方について

- ① 学校における基本的なテクノロジー活用の啓蒙、普及促進
 - ・各ステークホルダーへのICTリテラシー強化（キャラバン等）
 - ・実践者、変革者へのリスペクト（表彰等）
- ② 利用者（学習者）における利便性の追求
 - ・ネットワーク外部性によるユーザー便益の最大化
 - ・サービス提供者側のコスト低減や新市場の創出

※そのために、何らかの技術標準化は必要と思われる
- ③ 各社の独自性、自由競争の担保
 - ・国がやるべきことの明確化
 - ・各社のアドバンテージを阻害しない共通基盤作り



satomasahiro@dhw.ac.jp



@satomasa1224

ご清聴ありがとうございました。