

Eスクエア(e²)・プロジェクト成果発表会
基調講演

今、なぜインターネットなのか

- 情報社会における インターネット教育利用の意義 -

Eスクエア(e²)・プロジェクト推進協力者会議座長
メディア教育開発センター所長

坂元 昂

ケルン・サミット

ケルン憲章

平成11年6月

すべての子どもにICTの能力が不可欠

アメリカ

クリントン大統領
ゴア副大統領

1996年2月15日

技術活用能力向上策

Technology Literacy Challenge
すべての生徒が技術活用能力を

イギリス

ブレア首相

1996年

全国学習格子

National Grid for Learning

1998年より実施

1998年 ジョスパン首相

「フランス情報国家導入準備」
政府の行動計画を発表

6つの優先課題の第一に
「教育における新情報通信技術」

「知の戦いは、学校で始まる」

EU

ヨーロッパ教育工学専門家ネットワーク

1998年

「学習は変革する」

ヨーロッパのICT
教育政策の中のICT

バーチャルエージェント

平成11年7月

平成11年12月

2005年を目指して

- すべての教室にコンピュータ
- すべての教室からインターネット
- すべての学校から高速インターネット

100校・新100校 プロジェクトの貢献

- 100校 1994年より3年間
- 新100校 1997年より2年間

産業構造審議会情報部会報告

平成5年6月

everywhere computing

高度情報化プログラム

平成6年5月

- 能動的な学習の実現
- 教室での授業が持つ制約を越えた教育・学習の実現

教育ソフト開発・利用促進 プロジェクト

ネットワーク利用環境提供事業

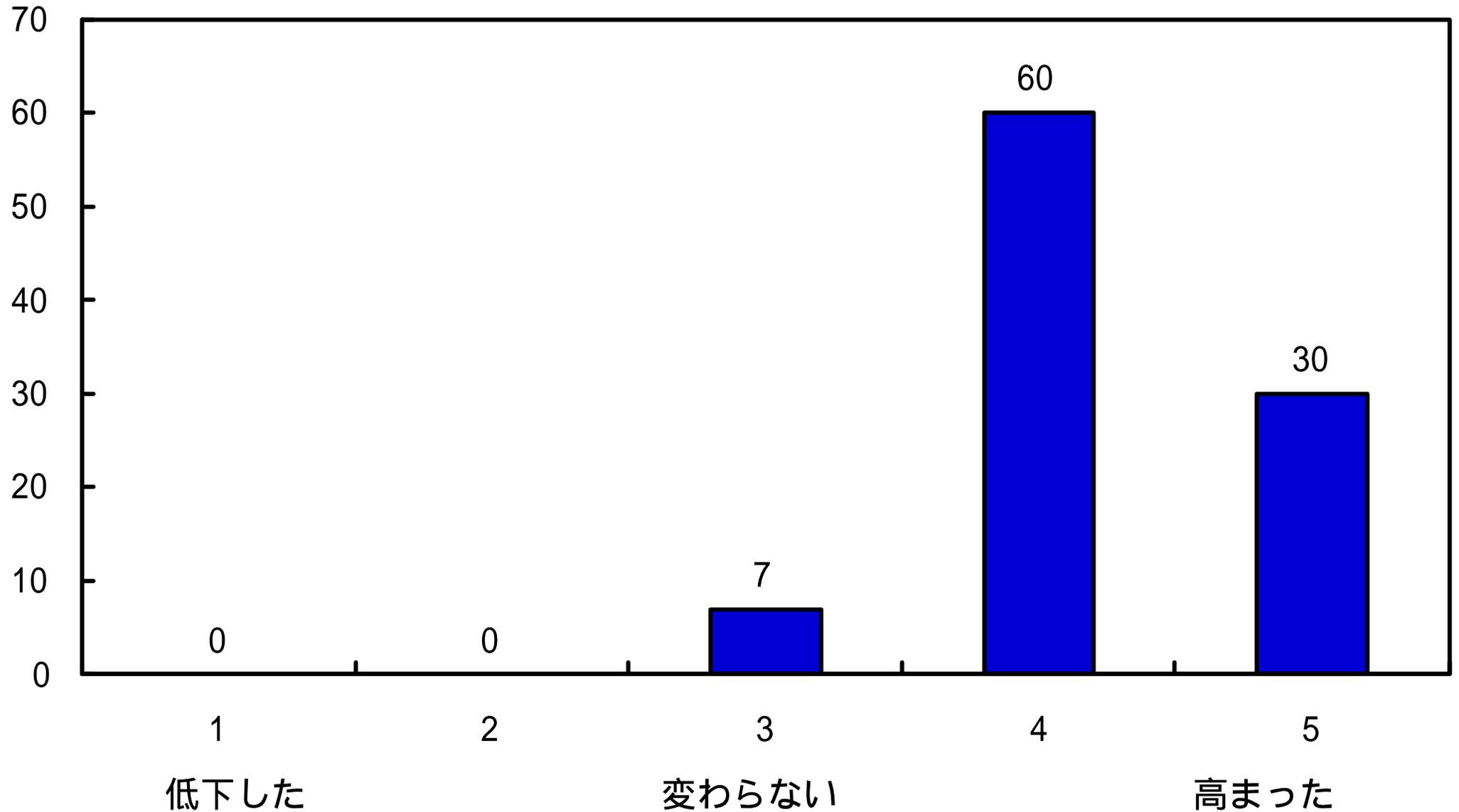
100校プロジェクト

応募1,543校

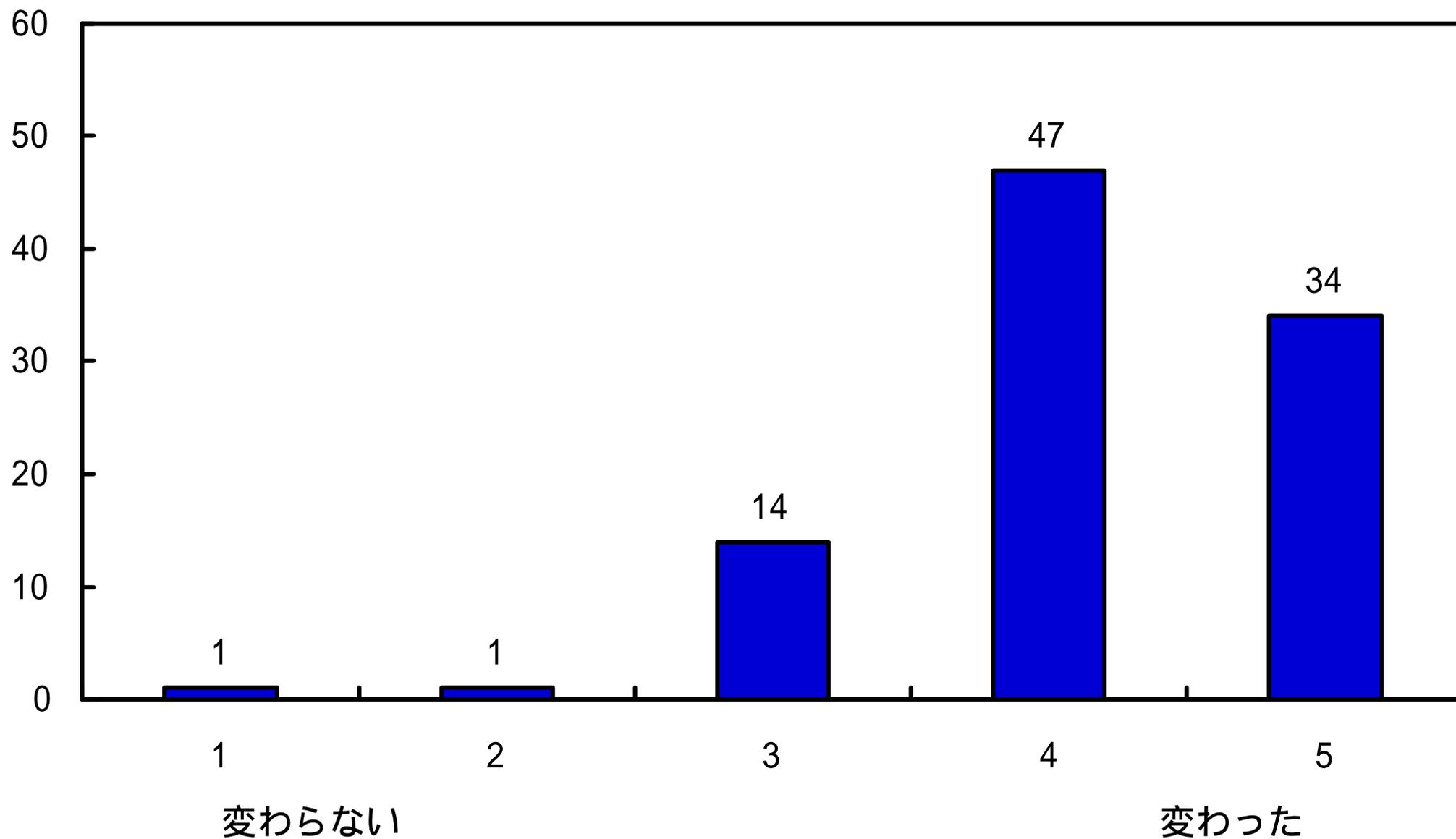
インターネットの利用形態

- 共同調べ学習
- ネットワーク会議
- 共同制作
- ネットワーク・コンテスト
- Web電子教材の共同作成
- ネットワーク・ゼミ
- 遠隔操作
- テレ・ティーチング

1. 児童・生徒の興味・関心



7. 学校



問題点・課題

- システムのトラブル対応 授業の混乱
- 授業の準備に多大な労力 教育的業務がおろそかに
- 情報公開についての基準の曖昧さ
- 限られたクラスでの利用 共通理解につながらない
- 「真に学力向上に役立ったか」という疑問

総括評価

- インターネットの教育利用を促進する国策へ貢献した
- 省庁間の緊密な関係ができた

- 100校・新100校に対する教育現場の取り組みが、まさぐりの時代から人との交流の時代を経て、多様な活用の時代へと発展した
- 点から面へ広がり、使い方も深まった

- 学びが変わった
- インターネット教育活用の指導者が大勢育った
- 環境整備が進んだ

提言

- 教育課程への位置づけ
- 授業方法の変革
- 教材の整備
- 教員の研修
- 支援の充実
- 条件整備の充実
- 研究の推進
- 4万校への広がり

Eスクエア(e²)プロジェクト

平成11年5月17日

- 100校プロジェクトのノウハウの提供・展開（普及）
- 教育関係者が参加し、相互に貢献し高めあえる場の提供
- 情報技術を活用した先進的な教育手法の実証

Eスクエアプロジェクトの成果

1999年 広げるしくみの試行

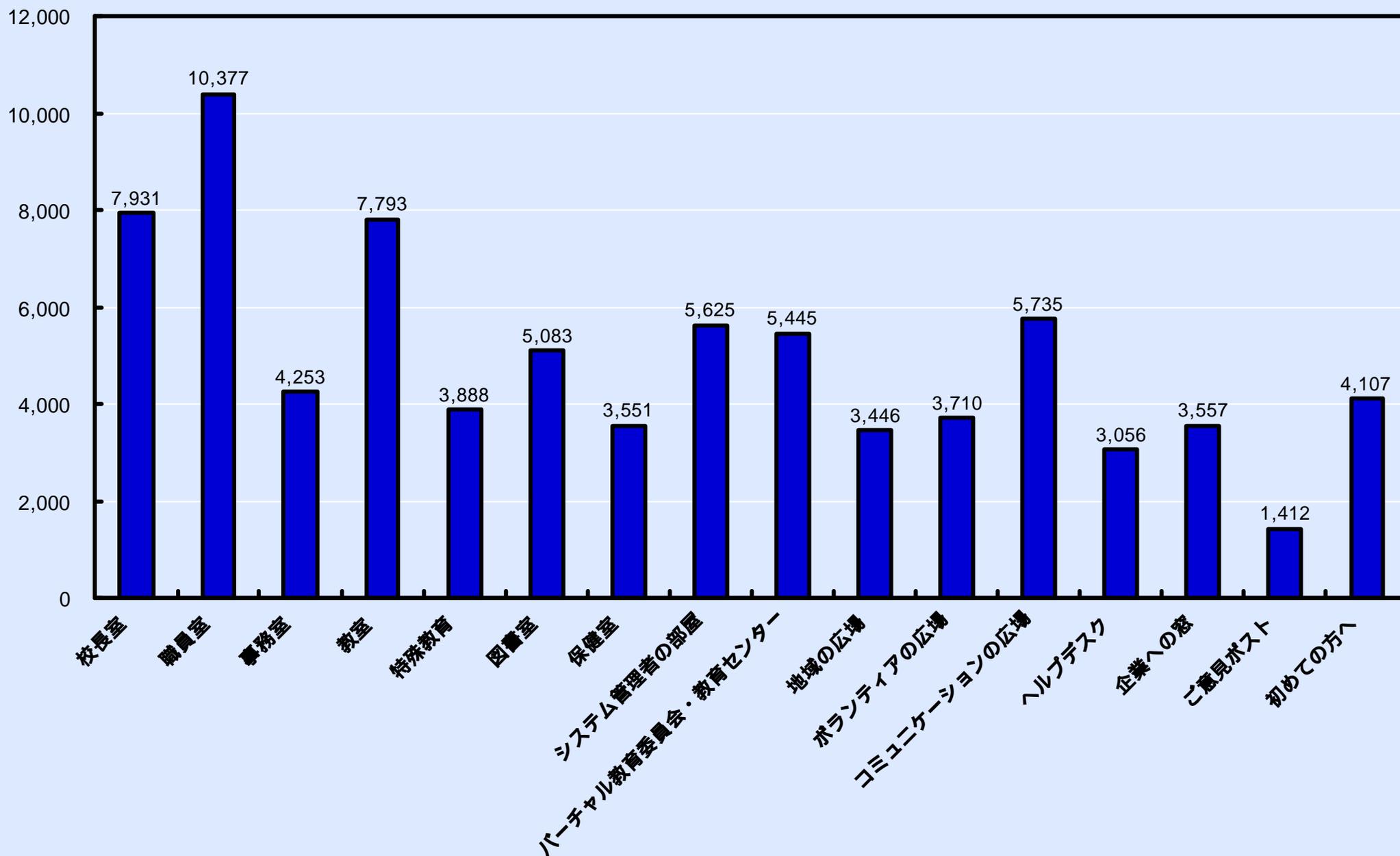
2000年 広がるしくみをつくる

2001年 広げる

普及

- ホームページ
- 地域イベント
- 成果発表会

部屋別アクセス数



場の提供

- 学校企画 (182校)
- 協同企画
 - 酸性雨・NOx
 - 全国発芽マップ
 - 国際交流
 - 同一河川
 - ハンドブック (家庭)

先進

- 先進企画

 - レイティング

 - 特殊教育

 - 子ども用ホームページ

 - 校内LAN

 - モバイル活用

- 教育用ソフト

今、なにが大切か

インターネット活用から学ぶ

- 世界の英知を集める
- 地域文化を見つめ直す
- 広域交流で学校を開く
- 異文化交流・異文化尊重
- 世界に発信できる内容を作る

Eスクエア超100校プロジェクトへ

つながり

米・ラーメン・そば

小京都・川の流れ・東海道

同じ緯度・同じ経度

祭り・方言・値段

共同

作曲・作図・米づくり

異文化理解

- 地域の学習
- 地域の比較
- 相互理解
- 相互尊重
- 世界平和

総合的な学習の時間の学習課題

たとえば

- 国際理解・情報・環境・福祉・健康等の横断的・総合的な課題
- 生徒の興味・関心に基づく課題
- 地域や学校の特色に応じた課題

具体的な学習活動

1. 自然体験やボランティア活動等の社会体験、観察・実験、見学・調査、発表・討論、ものづくり・生産活動等体験的な学習、問題解決的な学習を積極的に取り入れること

2.グループ学習や異年齢集団による学習等の多様な学習形態、地域の人々の協力も得つつ、全教師が一体となって指導に当たる等の指導体制、地域の教材や学習環境の積極的な活用等について工夫すること

大切な課題

- 効果測定 (ICTの効果)
- MUD (仮想から現実へ)
- 情報倫理 (影の克服)
- デジタル・デバイド (情報格差)

情報の影を乗り越える

< 受信 >

- 有害情報を防ぐ
- 有益な情報を充実させる

- 与えたい情報のリンク集
- 有害情報に毒されない
タフな子供を育てる

< 発信 >

- プライバシー

- 誤情報

- 有害情報

(中傷・悪口・いたずら)

- 知的所有権

- ネット独占

< 対策 >

- 倫理コードの設定
- 学校内の経験
- 基本の心

人にして欲しいことを

人にせよ

人にして欲しくないことを

人にするな

情報格差を防ぐ

- デジタル・デバイド

新たな階層差

- 情報教育による格差解消

世界に広がる

知の学習ネットワーク社会を

創る

ありがとうございました

坂元 昂