



# デジタル時代の子どもたちの 創造的な学びの場をつくる

■ 石戸 奈々子

現在進行中のデジタル革命を経て、社会は一変します。学校で学んだ知識だけでは対応できず、誰も答えを教えてくれない、誰も答えを知らない世の中を子どもたちは生きています。

これまでは、より多くの知識を得ることに評価の力点が置かれていました。教師が持っている知識を一方向に多数の生徒へ伝達する授業形態は、均一化された知識を身につけた人材を求める工業社会には効果的でした。

しかし、経済がグローバル化し、大量の情報が国境を超えて行き交う社会では、異質な文化、異質な価値観から構成される共同体の中で、大量の情報を取捨選択し、再構築し、新たな価値を生み出す力が求められています。

多様性を尊重しつつ、個に応じた学習ができる。異なる背景や多様な力を持つ子どもたちがコミュニケーションを通じて協働し、新たな価値を生み出すことができる。そのような学びの場をつくるため、2002年にCANVASというNPO法人を立ち上げました。これまでに約35万人の子どもたちが活動に参加をしてきました。

年に一度、全国にある子ども向けワークショップを一堂に集めた博覧会イベント「ワークショップコレクション」を開催しています。一貫したテーマは、「つくる」。

ここで扱うワークショップはみな能動的につくり、見せ、コミュニケーションをとるタイプの活動です。2004年、第1回開催時の参加者は500人。第9回には、来場者数が2日で10万人に達しました。世界最大級の創作・コミュニケーションの祭典です。

幅広い分野のワークショップが集まります。造形、絵画、サイエンス、デジタル、電子工作、

■ 石戸 奈々子  
慶應義塾大学准教授／NPO 法人  
CANVAS 理事長／(株) デジタル  
えほん代表取締役

東京大学工学部卒業後、マサチューセッツ工科大学メディアラボ客員研究員を経て、子ども向け創造・表現活動を推進するNPO 法人「CANVAS」を設立。その後、(株) デジタルえほんを立ち上げ、えほんアプリを制作中。総務省情報通信審議会委員などを兼務。著書に「子どもの創造カスイッチ！遊びと学びのひみつ基地 CANVAS の実践」など。



音楽，身体表現，映像，環境・自然。回を重ねるごとに全体に占めるデジタル系企画の割合が増えてきています。

本年（2015年）度は、デジタルものづくりコーナーである「Making&Coding ブース」を設置しました。3D プリンタ，ドローン，ロボット，電子工作，プログラミング。最先端の遊びと学びに子どもたちは夢中でした。今後も STEAM 教育（科学，技術，工学，アート，数学を融合した教育のこと）分野の普及にさらに力をいれていく予定です。

ところが，こうした取り組みは学校では手薄です。学校教育の情報化に関しては，日本は立ち遅れており，後進国と言っていいありません。

そこで 2010 年，教育情報化の推進母体として，さまざまな業界からなる「デジタル教科書教材協議会」（DiTT）を設立しました。私はその理事・事務局長も務めています。

24 時間つながる。世界とも結びつき，地域にも開かれる。一方的に知識を伝えるのではなく，学び合い，教え合う。映像で分かりやすく表示し，好奇心を刺激する。ICT の力を学校でも発揮したい。そんな思いを掲げ，活動しています。

世界中の子どもたちがつながって，新しい表現や，豊かなコミュニケーションを生み出し，新しい世の中を築いてほしい。

そのために大人ができること。それは場をつくることです。政府，地方自治体，企業関係者，博物館・科学館関係者，学校・教育関係者，大学等の研究者，アーティスト，すべての方々と連携により，子どもたちがフルスイングできる環境をつくり出したいと思います。

