

IN-PHONE

学校へのスマホの持ち込み：学生商品開発

動機

自分の学校ではスマホを授業に取り入れ、BYOD と言う学校にスマホや PC などのパーソナルデバイスを持ち込む制度など、ICT 化が進んでいる。学校でスマホを使えると言うことがどれほど学習の効率の良さにつながることに気づき、どの学校でも自由にスマホを持ち込めるようにしたいと考えた。アクティブラーニングが豊かなクラスでは、主体的に学ぶにあたって、すぐに自分で調べたいものを調べられると大変便利である。さらに、21 世紀ではスマホや情報リテラシー・インターネットや SNS の安全な使い方がすごく重要な問題となっている。フェイクニュースやいじめ、SNS のよくない使い方など、スマホを学生に自由に持たせると生じる問題は多い。最近では多くの学生がスマホを持つようになり、なんと小学校からスマホを持つ者もいる。スマホはとても便利ではあるが、その分危険性がある。これほど問題の原点となるスマホをただ学校に持ち込むことを禁止することは解決になっていない。活用するためにはこういった危険性や問題の原因となる可能性を解決しなければならない。実際学校でスマホについて、さらにスマホを使った学びが必要だと我々は考える。

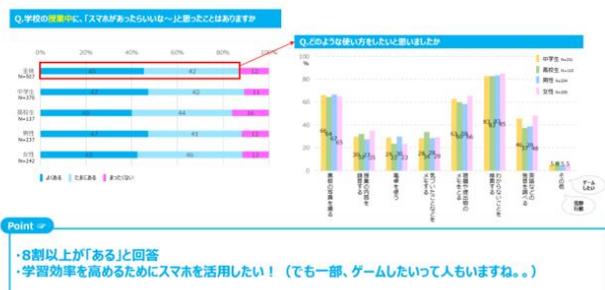
学生のスマホ保持・持ち込みの現状・課題：

現在では、校内にスマホの持ち込みを禁止している学校が多く存在する。さらに、持ち込み可能な学校でも、スマホの授業内での使用を許可する学校は少ない。持ち込みを許可し、授業内で使わせない学校では、スマホの管理にあたって多くの問題がある。そのような学校では携帯を回収することが一般的だが、この行為に様々な課題がある。30人～40人の携帯電話を回収して、職員室まで持って行くということは、約6キロから7キロの重さを持つことと同じだ。そして、回収の為に使用していたかごやカバンを落とした時には、何十万円という損害賠償が発生する可能性がある。そんな壮大な責任を毎日先生に与えていいのだろうか。それに加えて、回収するだけだと、「家に忘れまし」などの言い訳を使いスマホを隠し持つ生徒や、ダミーを提出して携帯を隠し持つことができる。こんなにも便利な道具が様々な理由で、学校に持ち込めなくなっている。

調査対象 ④



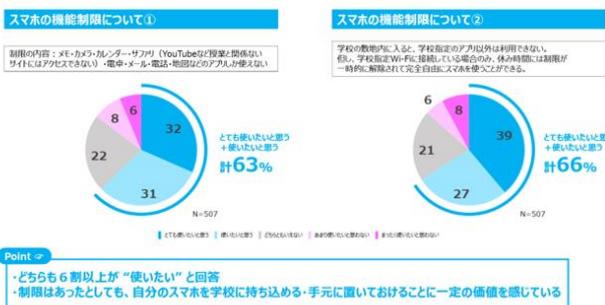
授業中のスマホ利用 (生徒の回答) ③



授業中のスマホ活用 (先生の回答) ②



コンセプト意向 ①



アプリの説明

スマホ内のスマホ。

生徒: 生徒は登校の際にアプリを起動する。起動する時間やタイミングは学校それぞれが決める。アプリを起動したら設定時間が終わるまでアプリは解除されない(ホームボタンを押しても)。携帯を再起動させても、メインサーバーにログアウトの報告が渡る。in-Phoneを開いた時のイメージは、普通のスマホのホームスクリーンとあまり変わらない。アプリ内では、教育や授業で活用するための機能を備わっているアプリが並んである。例えば、計算機、辞書、メモ、カレンダー、時計やサファリなどがある。これらのアプリの制限は先生がつけることができる in-Phone 内の設定のアプリでスクリーンのデザインなどを自由に換えられるように導入しておく。

先生: 各クラスの担任の先生は毎朝生徒の出席を確認する。先生の画面からは生徒各自の行動、履歴や画面を見られるようにしておく。生徒各自またはクラス全体に宿題を出すときや連絡をするときなどは、その生徒かクラスの ID を入力すれば、対象に配信することが可能になる。先生は自分が担任するクラスとそのクラスの各生徒の ID を自分のアカウントに入力する。先生は各クラスをみの時間の設定やアプリの解除の権利がある。

学年主任: 学年主任はその人が持っている学年の時間の設定の変更の権利がある。学年全体への連絡ができる。

このアプリを使うことによって

- 授業に集中できる
- アプリ内での教材を利用し、先生はプリントなどを大量印刷する必要がないし、課題の提出もしやすくなる。学校内で授業に関係ないアプリを使えなくなり、授業に集中できる
- アプリ内での教材を利用し、先生はプリントなどを大量印刷する必要がないし、課題の提出もしやすくなる。さらに、生徒が教材を忘れた、無くしたなどの問題を未然に防ぐことができる
- 生徒の出席確認ができる

理想の社会

我々の目指す学びというのは、学生が手元にあるリソースをすべて使えて、学びが効率よく、社会のために行われるような学びだ。そして、発展していく世界の中で、身近にある技術の正しい使い方、そしてその技術の効率的な使い方のわからない学生はいはならない。スマホという、インターネットにアクセスできる、何万キロメートルからも電話をできる、世界のどこにいても場所を正確に教えられる、さらなる力を持つミニコンピューターがポケットにあることを理解する必要がある。そして、これから AI などの先端技術の世界で生まれてくる若者に、それを教育できるシステムを、我々の提案するようなアプリを通して行いたいと考えている。