

第2回「未来の教室」とEdTech研究会

事務局説明資料

(ワークショップ (全4回) の振り返りと中間論点整理)

経済産業省

サービス政策課 教育サービス産業室

「未来の教室」とEdTech研究会 ワークショップ（計4回）

- 第1回研究会（1/19）以降、2月から3月にかけて計4回、委員と専門委員（ワークショップ・メンバー）等の計約100名規模でのワークショップ（延べ参加人数約160名）を実施（メンバー一覧表は本資料末尾【参考】を参照のこと）。
- 多岐にわたる分野の研究者、教育委員会・学校（校長・教頭・教員）・保育所経営者・保育士等の学校教育・保育関係者、学習塾・通信教育・EdTech・HRTech・採用・人材派遣等の教育・人材産業関係者、NPO等の学校外協力者、「未踏」ITプログラマーによる議論が長時間にわたって繰り返された（各回約4時間×4回、各テーブル6～8名×全23テーブル）。

各テーブルに分かれた議論の様子



第2回（3/3土）@津田塾大学



第3回（3/10土）@経済産業省

「未来の教室」とEdTech研究会 ワークショップの流れ

第1回 (2/22木) @経済産業省

1. 事務局説明と基調プレゼン
 - ・北野委員 (幼児教育について)
 - ・戸ヶ崎委員 (戸田市の教育改革について)
2. グループワーク (全4テーブル)
「就学前・初等」に絞った課題を抽出。



第2回 (3/3土) @津田塾大学 (千駄ヶ谷)

1. 事務局説明と基調プレゼン
 - ・中島委員 (STEAM教育について)
 - ・佐藤委員 (EdTechの可能性について)
2. グループワーク (全6テーブル)
「就学前・初等」「中等・高等」「リカレント」の世代別に分け課題を抽出。



第3回 (3/10土) @経済産業省

1. 事務局説明
2. グループワーク (全7テーブル)
7テーブルを下記テーマ別に分けて実施。
 - ①究極の「才能発見・育成プログラム」
 - ②究極の「課題発見・解決型学習プログラム」
 - ③「学びの生産性」の最大化



第4回 (3/13火) @経済産業省

1. 事務局説明
2. グループワーク (全6テーブル)
6テーブルを下記テーマ別に分けて実施。
 - ①究極の「才能発見・育成プログラム」
 - ②究極の「課題発見・解決型学習プログラム」
 - ③「学びの生産性」の最大化



議論のフレーム

世界・日本の社会構造・産業構造の変化
(現在⇒未来)

世界的には、例えば「第4次産業革命」による人間とAIの共存やデータ駆動型社会への変化、生命のありようの変化と超長寿社会の出現、グローバル化の進展（による光と影）、環境問題の深刻化など、様々な構造変化が進んでいる。

こうした中、日本は「課題先進国」（たとえば深刻な超高齢化・少子化社会であることなど）ではあるが、未だ「課題解決先進国」とは言い難く、解決に必要なイノベーションもまだまだ足りないのが現状。



これから求められる人材像と資質



世界・日本の社会構造・産業構造が変化する中で
求められる人材が育つ国にするための
「今」を前提としない「未来の教室」（=未来の学び方）の姿とは？
その実現に向けたプロセス（=政策+社会運動）とは？

本資料の位置付けと目次

- 本資料は、2月から3月にかけてのワークショップ（全4回）で集められた教育・保育・人材育成の「プロの生声」をピックアップし、今後の研究会での検討材料として事務局が整理・編集し、中間論点整理案としてまとめたもの。

【目次】

1. 「チェンジ・メイカー」の資質（ワークショップでの声）
2. 「未来の教室」に向けて検討・実証すべき点
3. 「未来の教室」に向けたEdTechの可能性と、その影響
【参考】ワークショップで議論されたアイデアの例
4. 学びのステージごとの課題とポイント（ワークショップでの声）
 - (1) 就学前～初等教育期
 - (2) 中等～高等教育期
 - (3) リカレント教育期
5. 4月以降の議論の流れ
【参考】「未来の教室」とEdTech研究会専門委員（ワークショップ・メンバー）一覧

1. チェンジ・メイカーの資質（ワークショップでの声）

- 日本も世界も、例えば「第4次産業革命」による人間とAIの共存やデータ駆動型社会への変化、さらには生命のありようの変化と超長寿社会の出現など、様々な構造変化が進み、これまでの常識や前提が通用しない社会へと変化していく途上にある。
- こうした中、日本の様々な課題に向き合ってイノベーションを起こすにせよ、激変する国際社会の課題を解くイノベーションを起こすにせよ、「50センチ革命」を起こす力を基礎に持ち、様々なテーマに取り組む「チェンジ・メイカー（変化/革新/付加価値をもたらす人）」が必要ではないか。そのために必要な資質はどのようなものか、ワークショップでご議論いただいた。

チェンジ・メイカー（Changemaker）とはどんなイメージか

人の生活を激変
させる発明？

自分の会社を
良くするカイゼン？

求められた品質
に+αの付加価値？

「50センチ革命」を起こす力

まず、身の回りの小さな気づきを
「最初の一歩」に変えられる力

自分の地域を
豊かにデザイン？

人の心を
揺さぶる表現？

世界の貧困問題
に出口を作る発明？

1. チェンジ・メイカーの資質（ワークショップでの声）

- チェンジ・メイカーの資質として、「圧倒的な当事者意識（WILL/志）」「課題発見力・設定力・解決力」「創造力（無から有を生む力）」「基礎学力・基礎スキル」が挙げられるか。

キーワード

内容

圧倒的な当事者意識（WILL/志）

- ・日本の教育/社会では、CANとMUSTは育まれる。他方、社会を切り開き、課題解決を主導できるのは、WILL（自分の意思）がある人だけ。
- ・「指示待ち人間」が大量に生まれるのを回避する。
- ・何のために生きるのか、そのために何を学ぶのか、を持つことが重要。
- ・「夢」のままでは諦めてしまうが、「志」までいくとなかなか折れないものになる。

課題発見力・設定力 （Agenda Shaperとしての力）

- ・問題の本質をずらさずにつかむ力、常にWHYを問いつづける力
- ・TOK（Theory of Knowledge）つまり、知識を疑う力
- ・「教師と教科書を疑え」という、疑問を持つところからスタートする必要

課題解決力

- ・「目的」と「手段」は明確に分け、本当にどう実現するのかまで落とし込む力
- ・「手段」がいつの間にか「目的」と化し、形骸化する。
- ・「形骸化した手段」はスクラップしていく。

創造力

- ・0から1をつくることができる力
- ・アイデアを持っているだけでは価値がなく、アイデアを実装する力が大事
- ・それによって誰かに貢献できたら、それが自信にも繋がる。

基礎学力・基礎スキル

- ・基礎学力やスキルが足りないと、探究や体験をしても深まらず、成長が止まる。
- ・結局、知っている知識の幅が、発想の広がりを決めてしまう。
- ・そもそもの基礎学力（読み書きそろばん等）が低い状態では、「学ぶ」こと自体が嫌になり、自己肯定感のなさからいろんな意欲がそがれていく。

1. チェンジ・メイカーの資質（ワークショップでの声）

- 特に幼少期からリカレント期まで一貫して育まれるべき「基盤」として「自信・自己効力感・自己肯定感」「遊び心/プレイフルネス」「多様性への受容力・共感力」「周囲を巻き込む力」「レジリエンス」が挙げられるか。

キーワード

内容

自信/自己効力感/自己肯定感

- ・自信/自己効力感/自己肯定感がそもそもないと、何のアクションにもつながらない。
 - ・ やればできる、自分が周囲の環境/社会/世界を変えうる主体だ（自信）。
 - ・ 自分は上手くできるはず（自己効力感）強み/良さを認識（自己肯定感）。
 - ・ 安心できる環境で心の安定を得ている。
 - ・ モノや他者を知る・関わることは楽しいということを直感的に分かっている。

遊び心/プレイフルネス

- ・学びを楽しめる、遊びに「学び」を重ねられることが重要。
- ・ワクワクに出会うことが、創造力にも繋がる。
- ・与えられたものを楽しむのではなく、自発的に楽しさを見つけることが重要。
- ・特に就学前の子供たちは遊ぶことで社会性を学んでいる。

多様性（価値観・専門分野・所属・国籍）
の受容力・共感力

- ・異なるバックグラウンド・能力・個性に触れ、一緒にアクションすると大きく成長する。
幼児の頃から多様性に触れる機会が必要。
- ・様々な産業・学術分野、多様な価値観に触れる中で知恵が生まれる。

周囲を巻き込むリーダーシップ

- ・変化は一人では完結できず、周囲を巻き込みながら推進することが不可欠。
- ・他者とつながる力・関わる力
- ・性格特性（明るさ 素直さ 鈍感さ）

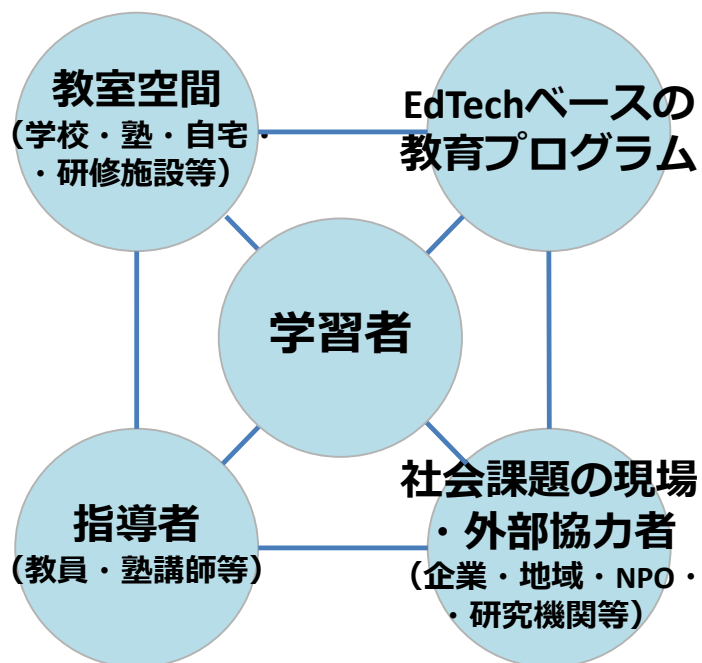
レジリエンス(果敢な失敗と、回復力)

- ・まだ勝算が見えていなくとも/正解がなくても「一歩目」を踏み出す力。
- ・成功するまで継続し続ける力、折れない心、しなやかさとたくまさが重要。
- ・色々失敗しても「次にできるようになればいい」という気持ち。

2. 「未来の教室」に向けて検討・実証すべき点 ①

- 「未来の教室」とは、学習者の意志が中心にあり、EdTechベースの教育プログラムを活用し、学校の授業・特別活動・部活動、生涯学習施設、塾・通信教育、自宅、研修施設、企業や地域等の社会課題の現場などの要素が相互に深くつながる中で（Connectedな状態）、チェンジ・メイカーに必要な発想力・行動力・知識・教養を深め育む学び方、つまり学習者が自ら学びを選び取れる、学習者中心のConnectedな教育社会システムではないか。
- まず、①そのような「未来の教室」にふさわしい「EdTechベースの教育プログラム」の設計・開発・実証を進めつつ、②個々の学習者や全国の教育現場に普及し、その教育プログラムが多様な主体の協力で不断に更新され続けていくための「環境整備」を進めるべきではないか。

「未来の教室」
(学習者中心のConnectedな教育社会システム)



「EdTechベースの教育プログラム」の考え方

② 「課題設定・解決力」「創造力」の向上
(EdTechを活用し、PBLを
STEAMS学習へ深化)

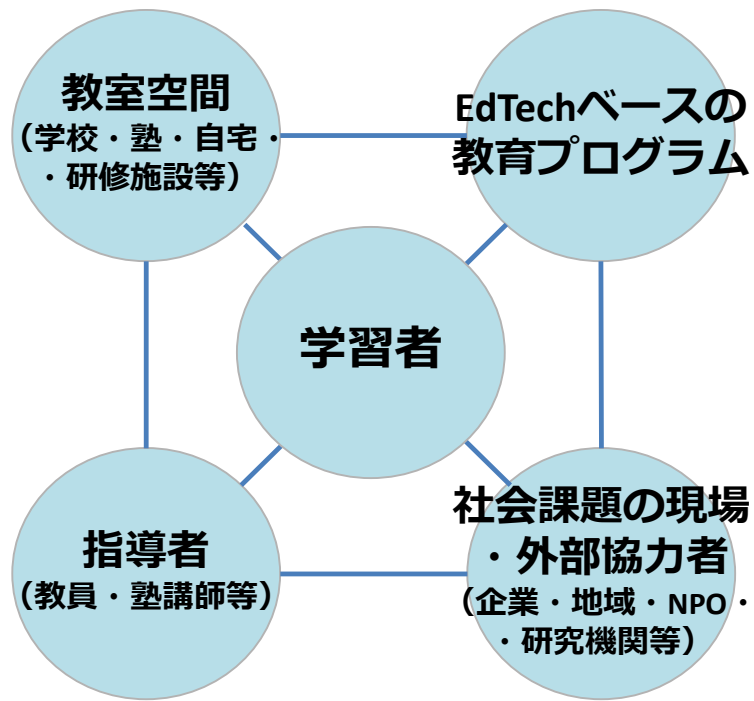
① 「好き」
「ワクワク」
「自信・意欲・志」
の発見・向上
(EdTech活用)

③ 「基礎学力・スキル」の向上
(EdTech活用で個別化された
生産性の高い学習スタイルの選択)

2. 「未来の教室」に向けて検討・実証すべき点 ②

- 学習者中心のConnectedな社会システムの構築に向けて、①「学習者の多様性」への対応、②「EdTechベースの教育プログラム」の可能性の追求、③教室空間のデザインとマネジメント、④指導者の役割変化、⑤社会課題の現場や、外部協力者との関わりをいかにデザインすべきか。

「未来の教室」（学習者中心のConnectedな教育社会システム）をデザインする上での課題



(1) 学習者

- ・学習者の年齢・発達段階・特性・モチベーションの高低・居住地等の条件に応じた学習環境をどうデザインするか。
- ・マスを前提とする「制度」を、多様な学習者「個人」にどう合わせるか。

(2) EdTechベースの教育プログラム

- ・既存のEdTechの組合せや、全く新規の開発で、どのような教育サービスが生まれる可能性があるか。EdTech事業者と異業種のコンソーシアム開発の可能性は。
- ・個人の学習履歴等のデータ活用上の課題は何か。

(3) 教室空間（学校・塾・自宅・生涯学習施設・研修施設等）

- ・いかに現場の「学びの生産性」を上げるか（目的と手段を整理、現場のムリ・ムダの整理、現場ニーズにマッチしたICT環境・EdTechの調達等）。
- ・学校現場等のリーダー人材を「社会総がかり」でいかに育成・確保するか。

(4) 指導者（教員・塾講師・研修講師等）

- ・「講義者」から「ファシリテーター」に変容し、EdTechベースの教育プログラムを活用して学習をデザインできるか。
- ・自らが探究する・見聞を広げる・違う経験をする機会・余裕をいかに生むか。
- ・多様な専門性（Ph.D等）を有する人材を「教員」としていかに確保するか。
- ・必要な外部協力者をいかに探し、活用できるか。

(5) 社会課題の現場/外部協力者（企業・地域・NPO・研究機関等）

- ・教育への主体的な関わり（学習テーマ・人材・資金の提供）を引き出すための、企業や研究者等にとっての「協力するインセンティブ」をどうデザインするか。

3. 「未来の教室」に向けたEdTechの可能性と、その影響

① 効率的な教科学習・スキル習得 (学習の個別化)

② 「学びの履歴」データの蓄積 (分析・評価・助言を可能にする)

- ・「一斉講義」が中心ではなく、「EdTechによる個別学習」を中心に据えた学習に転換すると、教科学習に費やす労力・時間がどれほど短縮し、習熟度がどれほど向上するか。
- ・こうした学習スタイルで、モチベーションの低い人までサポートできるか。
- ・EdTech中心の個別の教科学習が普及すると、学校における時間の使い方（「時間割」や「学年」という概念）、学校空間の意義や、教員の役割はどう変わるか。
- ・声や表情等のセンシング技術や学習履歴データを元に、個々の学習者の特性を正確に捉え、関心・資質・理解度を評価し、個々の学習者の成長に向けた個別化されたガイダンスをどの程度まで行えるか。
- ・「入試」を激変させる可能性はあるか。
- ・「企業の採用活動」を激変させる可能性はあるか。

③ PBLと「教科・教養・スキル」のループ (STEAMS学習の確立)

④ ワクワク事象・社会課題・メンターとの遭遇 (知のナビゲーター・マッチング機能)

⑤ 物理的なハードル（距離等）の克服

- ・EdTechは、プロジェクト型学習（PBL）を「単なる体験とディスカッション」で終わらせず、思考とデザインを深めていくべく、不可欠になる各教科学習や深く広範な教養へと学習者を導く（STEAMS化）に必要な「知のナビゲーター」になりうるか。
- ・EdTechは、学習者と「未踏・先端の社会課題や研究テーマ」との遭遇機会、「学習プログラム」さらに「メンターになる指導者」との遭遇機会をどの程度広げうるか。
- ・EdTechは、教室と教室をつなぎ、地方や海外など遠隔地との協働をどの程度深める道具になるか。
- ・VRの活用により、直接は足を運ばない場所や、直接は目にすることのできないモノをリアリティをもって把握し、学びを深めることがどの程度可能になるか。

【参考】ワークショップで議論されていたアイデアの例

(1) 才能発見に向けた仕掛け（「ワクワク」「意欲」の基盤づくり）

- 就学前や小学生を想定し、指導者が子どもの何気ない反応、発する語彙、発達の特徴等を敏感に察知し、何が好きなのか、何をしたいのか、夢中度、理解度、ストレスなどを把握してアダプティブな対応をすることが重要だが、実現困難なのが実状。これをセンシング技術とデータ解析等を組み合わせることで、実現できないか。

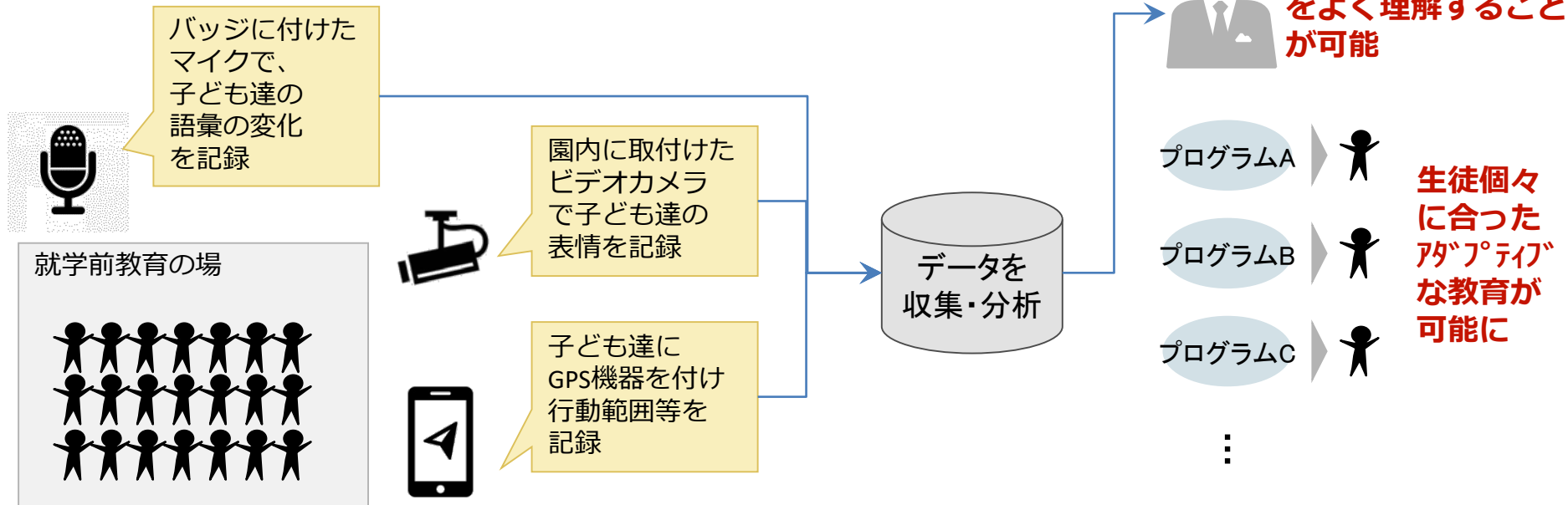
先進的なセンシング技術を用いた就学前児童などへのアダプティブ対応

子どもの行動を収集・分析する

アダプティブな対応

様々なセンシング技術を活用し、子どもの行動を記録
データベースにて、それらデータを収集・分析

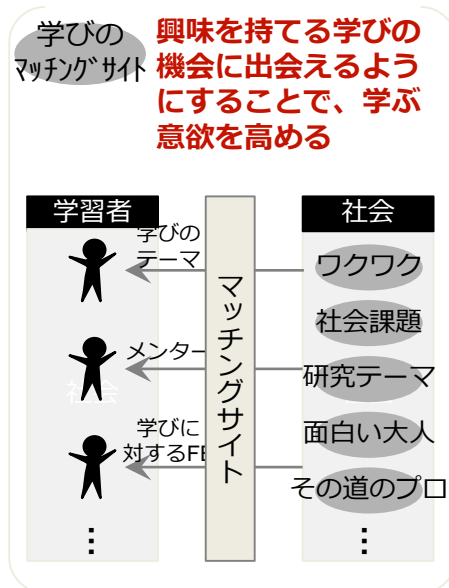
先生が子ども達の
発達/変化/個性/才能
をよく理解することが可能



【参考】ワークショップで議論されていたアイデアの例

(2) PBLと教科学習の接続 (STEAMS化) ⇒ EdTechで教科学習 ⇒ 更なる探求のサイクル①

- 企業・自治体・NPO・研究機関等との協力したPBL(プロジェクト型学習)の中で「現実の社会課題」や「未踏の研究テーマ」に触れ、真剣に探究する過程で思考のカギになる基礎学力の必要性に気づき、「中等教育の様々な教科単元」に誘導され、必要な学びを効率的に学びとり、更に探究が深まっていくサイクルを作れないか。
- EdTechは、そのための「知のナビゲーター」の機能を担えないか。



STEAMS × 社会課題
・PBL等 (地域・企業等)

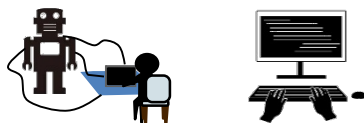
例) 地元企業連携型プログラミング教育

地元企業 (味付関連) × 地元小学校 × プログラミング教育系ベンチャー

プログラミング教育を通して地元企業への関心/親近感を高める

実体験を通じ効果的にプログラミングを学ぶ

質の高いカリキュラムを提供 全国横展開の役割も担う



学習 コンサルジュ

実践の中で必要になった基礎学習へシームレスに立ち戻れる

味付の設計に数式が...

参考にしたいテキストが英語...

プログラミングってどんな国で盛んなんだろう?

AIで必要な教材を判断・呼び出し



【参考】ワークショップで議論されていたアイデアの例

(3) STEAMS教育プログラム開発に向けた、職業系の教育現場の活用

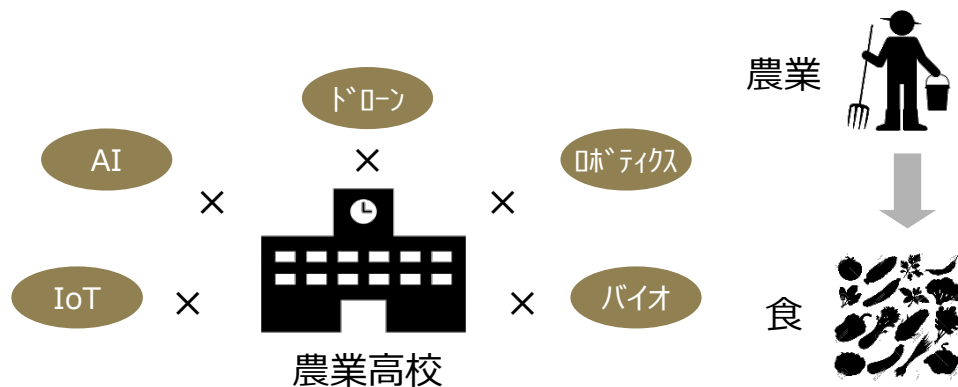
- たとえば農業高校の探究学習プログラムをさらに磨き、施設・圃場も開放すると、地域の普通科高校や小中学校、大学教養課程やリカレントでも使えるSTEAMS教育プログラムが生まれないか。商業高校のビジネス部活動、工業高校でも同様の取り組みが可能ではないか。さらに、高等専門学校ではさらにレベルの高い探究学習を提供できるのではないか。
- このほか、様々な部活動（スポーツ系・アート系・IT系等）の中身を進化させることによっても、様々な深みのあるSTEAMS学習プログラムは生まれうるのではないか。

「食×STEAMS」プログラムを農業高校を軸に開発

先進技術との掛け合わせ **農業は、IoT、AI、ドローン等、先進技術が入り込む余地が大きく、サイエンスの探求学習の場として最適**

ハブとしての適性 **全県にあり(計300校)、充実した圃場・施設を持っているため、その地域の探求学習のハブとして活用し易い**

農業⇒食 **農業を食と捉えると一気に身近且つ大規模になる**
● 10兆円⇒100兆円になる



更なる展開

探究学習のハブとして、農業高校以外(地域の小中高大リカレント)へも開放

STEAMSをフックに
普通科の教科に結び付ける
・ 農業(食)×数学
・ 農業(食)×プログラミング等

ITで物理的なハードル
(距離・時間等)を克服する
・ VR等の利用
・ 参加後の交流はSNSで

地域の食産業のコラボレーションし、地域活性化

普通科高校

小・中学校

大学の教養課程

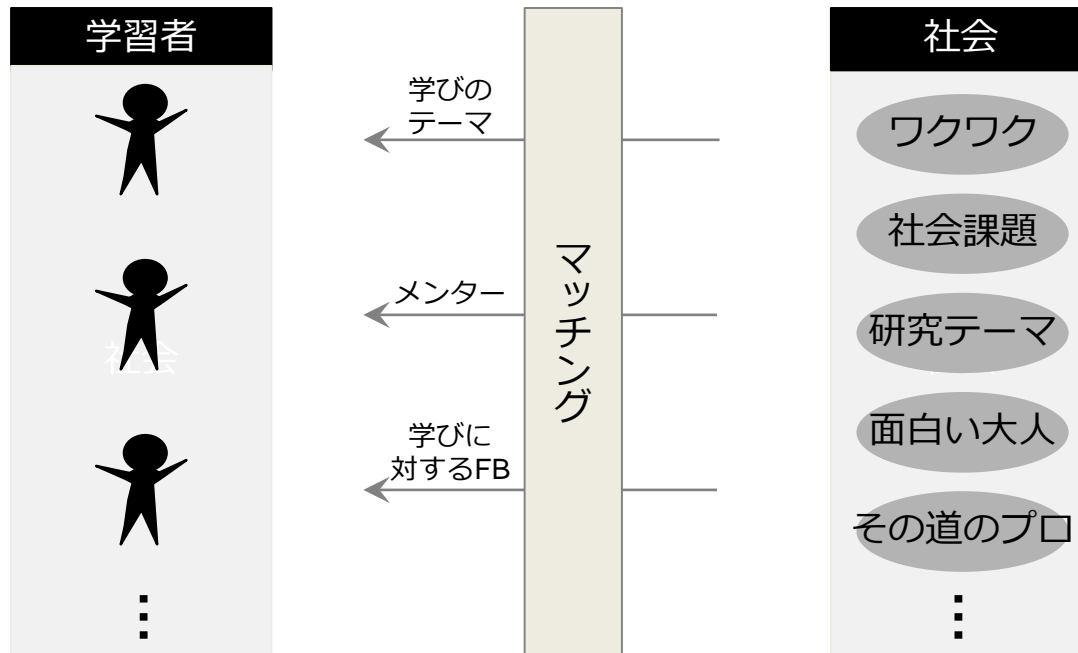
リカレント教育

地域の食産業

【参考】ワークショップで議論されていたアイデアの例 (4) 探究テーマや探究アドバイザーとのマッチング機能

- 深みのある探究学習（「いい体験」「感動」で終わらない「探究」）のプログラムは限られており、特定の学校等の限られた先生や外部指導者の才能と努力が支えている。
- ワクワクする社会課題や研究テーマを手に入れるマーケットプレイス、目指したくなる面白い大人やメンターとの遭遇、フィードバック、一緒にの課題に取り組む全国や世界の仲間も、マッチングさせる機能が欲しい。

学習者と社会を繋げ、出会わせることで、学びのテーマ、メンター、学びに対するフィードバックの不足を解消



【参考】ワークショップで議論されていたアイデアの例

(5) 30代/40代をもチェンジメイカーに変える「地方の現場」「リビングラボ」

- 社会人に対する効果的な実践力育成・強化プログラム(STEAM的なPBL)は殆ど存在しない。
- 他方で、学びの絶好のテーマである社会課題は、地方を中心に山積している状況。
- 受入側・派遣側・参加者それぞれにメリットのある設計が重要。

参加者募集

企業の研修担当、非正規労働力の派遣業に働きかけプログラムへの参加者を募集

派遣側・参加者へ提示できるメリットが必要

- どんな力を伸ばせるのか
- どんな次のステップ(学び・仕事)があるのか

プログラム実施

STEAMS
・PBL等

× 社会課題
(地域・企業等)

実際の課題をテーマにした実践的能力開発プログラムで、実践力(スキル+事業に対する姿勢、意欲)を鍛える

例) 地方創生等をテーマにした「リビング・ラボ」

参加者

地方自治体・地方企業が抱える課題

企業の研修派遣



(一般に募集)
・派遣・契約社員
・大学生・高専生等

例)

- ・介護現場のイノベーション
- ・高齢者中心の交通システム
- ・地域のヘルスケアデザイン
- ・林業の再生
- ・温泉街の再デザイン
- ・空き家対策のデザイン
- ・地元特産品の6次産業化等

次のステップ

受講者にプログラムでの経験を活かした次のステップを提示

- (企業研修の場合)、新たなポジションや職務
- 更に学びを深める機会(例:ビジネススクール)
- 就職・キャリアアップの機会等

4. 学びのステージごとの課題とポイント（ワークショップでの声）

（1）就学前～初等教育期①

キーワード

「遊び」を通じた「学び」と「没頭体験」
「愛着」
「オーナーシップ」
「WILL」
「コンフィデンス」
「レジリエンス」
「他人への感情リテラシー」
身体の「自己調整機能」
「ハーモニー」
「シティズンシップ教育」

内容

- ・6つの要素が重要。
 - ①プレイフルネス（遊び心があり、面白がること）
 - ②オーナーシップ（様々なことを自分ゴトとして捉える）
 - ③コンフィデンス（自信や自尊感情が芽生える）
 - ④レジリエンス（失敗にめげない心が育つ）
 - ⑤ラブ（ヒトやモノへの愛着が生まれる）
 - ⑥ハーモニー（周囲と調和しながら動けるようになる）
- ・何かを「教える」というよりも「何かが好き」という感覚をまず尊重する。
- ・文字で気持ちが通じることが楽しい、と思い、漢字でも表現したくなったり、外国のお友達にも表現できる文字を知りたいから英語、につながる気持ちを育てる。
- ・遊びの中で学ぶことで没頭体験を得られ、子どもの脳を活性化する Play park, Play workが社会性、非認知能力の育成に繋がる。
- ・将来の課題解決力につながる自己調整機能が必要。つまり自分自身がやらねばならないことに対して、どう自分の体を動かすのか、という身体の調整感覚。
- ・課題を設定したり解決したくなる気持ちを育む。
- ・WILLが根底にあって、その先に創造性や熟達性や教育の要素がある。
- ・人間は、創造性くらいでしかAIに勝てなくなる。
- ・他人への感情リテラシーがチェンジ・メイカーに将来になっていく土台となる。
- ・PISAのテストのスコアがよくても「自分はやればできる」という感覚が日本の子供たちはすごく低い。
- ・日本の子供が非常に自尊感情が低く、授業理解困難の原因は「幼児期に親との接触が少ない」「叱るしつけを受けた」ことなどの幼児期のリスク要因が多く、「学校の要因」は本当は少ない。
- ・小学校までに主体性や自分の興味関心、自分の考えを述べるができないで中学校に上がるから、中学校は本来やらなければいけないことができなくなる。

4. 学びのステージごとの課題とポイント（ワークショップでの声）

（1）就学前～初等教育期②

キーワード

内容

幼稚園・小学校での「シティズンシップ教育」
身近な社会課題PBLとしての「特別活動」
EdTechとキャリアパスポートの接続

- ・幼稚園、小学校にシティズンシップ教育が必要。
- ・8時間学校にいるとして3.5時間は「特別活動」。ホームルームや学芸会などを総称するもの。
- ・「教科学習」の中に「特別活動」の要素があると大きく違ってくる。「教科」と「特活」を枠組みとして分けてはい。
- ・特別活動をしっかりやると、「自分の今の生活の、身近な課題」を、集団を動かして具体的に起こし、自分の生活が今変わったことを体験することになる。
- ・職業体験テーマパークのようなものに行かせても、（これは）分からない。
- ・EdTechで、キャリアパスポートの形でデータ化されて蓄積されたらすごいことになる。これがキャリアにつながる。もっと「特別活動」を活かした形にデザインしたい。

生徒の「主体的な興味・ワクワク」から、
「勉強」に戻っていく学び

- ・遊びと学びが相対立してはいけない。むしろ、楽しくなかったらやってはダメ。学校の勉強も、楽しくなくてはやってはダメ。
- ・小学校でも生徒達の興味/ワクワク感を大事にすることを通じ、彼らが主体的に当事者意識を持って、やりたいという思いを育てることが重要。
- ・オランダのような教育先進国は、小学校は、全部が「総合」の時間。
- ・教科書を基礎から順を追って学ばなくても、ワクワクを探求していくことで、結果として、自ら基礎に戻って、基礎学力自体も向上する、という流れがいい。
- ・現状、大人が手を出し過ぎている。子供が主体性を持って物事に取り組める環境を整え、「やりたいけどできない」状況を創り出すことで、その先の達成感を味わわせるのが重要。

EdTechの力で、
午前中で教科の勉強終わり、
午後は全部好きに遊ぶ、が理想

- ・EdTechの力で、生徒が午前中に勉強を終わらせて、午後は全部自由に遊ばせられる環境が作れたら理想。

4. 学びのステージごとの課題とポイント（ワークショップでの声）

（1）就学前～初等教育期③

キーワード

内容

決まった「時間割」や「授業時間数」

学校独自の価値観

社会人の学び方に合わせていく必要

- ・学習者は多様なことから、「●年生までに●●を」「●年生の授業時間は●時間」という枠を外したい。
- ・個々人の学習の進捗が可視化されていくと、学習指導要領に基づく授業時間数をもっと柔軟・アダプティブになってくる可能性がある。
- ・学校内で、子供が先生に「お伺い」を立ててしまう環境では、能力発揮の前に萎縮してしまう、先生の価値観に応じた「承認欲求」が働く。
- ・先生達は学校独自の価値観にいる。学校は社会に出て行くための準備期間というのであれば、社会人の学び方になおさら合わせる必要。
- ・先生自身の子供たちの多様性への寛容・探究心を生かせない。

不登校の子も

「学校に行く」の選択肢しかないのでは悲劇

自宅学習を助けるEdTechの可能性

- ・日本だと、不登校の子を学校になるべく連れて行こうとするが、無理に学校に来なくても、家でやれるホームプログラムにこそEdTechを生かしたら面白いかもしれない。
- ・テキサス州はオンラインの公立小学校がある。日本の教育の最大の悲劇は、選択肢が「学校に行く」の1つしかないこと。学校に行く子は行く子でいいし、家でやる子は家でやればいい。

年齢の低い子供たちの教育ほど、
教える側の知性や教養の深さが必要になる

- ・子供も親も教員も、「それぞれの個性」をお互いなかなか認められない。
- ・本来的な教育は一人一人に合わせ、個性を考慮した上で進めていくべき。
- ・年齢の低い子供たちの教育ほど、教える側の知性や教養の深さが必要。
- ・決まった教科書の内容を教えるだけでなく、一人一人の子供を、一つの知性として受け止められるだけの許容量をもっている教育者が必要。
- ・北欧では修士号を取った保育士がかなり増えている。

4. 学びのステージごとの課題とポイント（ワークショップでの声）

（1）就学前～初等教育期④

キーワード

EdTechで、子どもの「好き」「発達状況」「ストレス」「夢中度」「理解度」を示す情報の収集/共有/開示/評価をする意義（カルテ化・親との共有・研究目的の公開）

内容

- ・非認知能力を高める教室の仮説を、テクノロジーを用いて、本当に効果があったかどうか検証をして、PDCAでブラッシュアップすべき。
- ・子どもはそれぞれやりたいことが違うので、1つのプログラムの押しつけはよくない。むしろ、子どもたちが何に興味を示したのか、何をしたいのか、すぐにその場で分かるようなツールが必要。
- ・保育園、学校、家庭で子どもの様々な情報を取って、何が好きで、何が得意かが分かり、アドバイスに使えるカルテが幼稚園からずっと蓄積されたい。
- ・様々なセンシング技術(マイク・カメラ・GPS等)を使って子ども達の発達/変化/個性を記録→分析→アダプティブ対応ができるようになればいい。研究目的の開示も必要。
- ・食事の場面に360度カメラを置いて見たり、どの子が何をしゃべったかを記録できたりすると子供たちの状態に気付くことができる。
- ・センシング技術とコラボしながら保育の音環境、温度、子どもの汗を摂取してストレスの度合いを見る等、ようやく科学され始めた。夢中度も今のセンシング技術で目の動きから分かる。気が散っている子はこっちを見たり、あっちを見たり。集中してやっている子は動いていない。
- ・ベルギーでは、保育の成果は、子供の夢中度や安心度を観察して、分析して先生が共有していく。研究者と現場の実践の方々が何度も議論する。
- ・ニュージーランドでは、ラーニングストーリーという子供の育ちの記録をつける。EROという第三機関があって、自己評価をベースに第三者評価をして、ホームページでニュージーランド中の保育施設を親が全部見られる。
- ・日本の小学校の授業でICレコーダーで録音してみたら、先生が説明を終えると、あちこちで「何をやるの」という小さい声が聞こえてくる。ビデオを見るだけだとみんな分かっているような顔をしているが、実は分かっていないことが分かる。今までの授業を根底から変えていかないといけない。先生は課題を投げかけて場を用意して、こどもたちが自分たちの方法で学びあっていく仕掛け。

4. 学びのステージごとの課題とポイント（ワークショップでの声）

（1）就学前～初等教育期⑤

キーワード

内容

そもそものIT化や業務効率化に対する壁

- ・ 保育園の場合、年配の園長が多く、園内での影響力もとても強く、ITへのアレルギーが強い人が多い。若い人がITやお掃除マシンを入れたくても入らない。
- ・ フィンランドの教師の1日の時間を見ると、日本よりは教育に使う時間は多いが、庶務は劇的に少ない。保育の世界でも、お掃除する人はお掃除専門。職員は一切やらない。先生は子供にかかわるのが中心。それ以外は周辺業務はやらないのが多い。

親と子が共に育つ仕掛け

親が子どもの変化の瞬間をLiveで見れば

- ・ 学校だけのプログラムでは不十分、親も関係しないと完結しない。
- ・ 特に貧困世帯だと家庭以外の環境での育ち直しもセットに。
- ・ 教えてもらうことがないまま親になり、子育てしながら親になる中で、親が変わると子供が変わるのをセットでやる必要。
- ・ 親と子供が一緒に育つための「親のinvolvement」「親とのpartnership」という関係性の構築が必要。
- ・ 日常性・継続性・双方向性で親に当事者意識をもってもらおう。
- ・ 親が子供の変化の瞬間をLiveで見せられたらいい。

4. 学びのステージごとの課題とポイント（ワークショップでの声）

（2）中等～高等教育期（中学・高校・高専・大学）①

キーワード

内容

「基礎学力」と「プロジェクト学習」を分けない

PBLの体験を深めていくために必要な基礎学力や教養の接続（STEAM化）

個々の「志」をベースにした、個別学習の設計

「クラウド・ネイティブ」のこれからの学生・子ども達にとっての「基礎学力」は、昔と同じなのか？

- ・「基礎学力」と「プロジェクト学習」を分ける意味は本当にあるのか。プロジェクト学習を進めていくと、対象が社会的課題だから、基礎知識がないと止まる。現実の社会課題の解決に向かい、そのテーマに必要な知識にフォーカスをして、関係する基礎学力をスパイラルで上げていくカリキュラムの組み立て方が必要。
 - ・PBLを学校の先生が「自分の授業に役立つ」と思えるようにする仕掛けが必要
 - ・STEAMS化、つまり社会事象から、探究に必要な教科学習や教養を深めていくためのナビゲーターが必要になる。
 - ・合理的な子どもは「受験に出ること」以外は勉強せずに、遊ぶ。
 - ・長期的には大学受験そのものが暗記物主体から変わっていく必要があるけど、当面はSTEAMやると「受験勉強にも効く」「5教科にも効く」という謳い文句はかならず必要。
 - ・教科書会社に役割を変えてもらえればいい。アクティビティ・ベースで学習を深めていく上で必要な知識は、学習指導要領のどこに準拠したどの単元に紐づくのか、というデータで溜まってくると、「こういう活動は、学習指導要領のこの部分に結びつきやすい」と見極めが効くようになり、先生は授業で使いやすくなる。
 - ・前例として、「小学生のプログラミング学習」は、「算数」「理科」「体育」などの教科の授業時間を活用して、工夫して進めることになる。
 - ・「志」は一人一人違うことから、「志」ベースの個別学習の設計が必要になる。
- ・これからの子供たちは、「クラウド・ネイティブ」な子供達。この子供たちにとっての基礎学力の定義は昔のままでよいのか。
- ・Googleで調べれば一瞬で分かる知識を細かく暗記する必要はなくなる一方で、検索するためのキーワードを考えつくとか、Googleの検索結果を読解して選び取る力は、今以上に求められるようになる。

4. 学びのステージごとの課題とポイント（ワークショップでの声）

（2）中等～高等教育期（中学・高校・高専・大学）②

キーワード

内容

「世界初」「前人未踏」のテーマに出会う機会

「ホンモノの社会課題」をたくさんプールして学生が出会う仕掛け

社会課題から「学び」の体系を整理してあげる
「学びのナビゲーター」「学びの地図」の機能

探究に「補助線（視点を変える補助）」「手術糸（気づきの補助）」を入れる役割

探求学習の評価は未確立、あっても不明確

自己評価を軸にした評価が必要

- ・子ども達が心から「学びたい」と思うためには、ワクワクが必要。
- ・ワクワクを感じる機会が学校の中だけでは非常に限定的になる。
- ・学校に人や課題を提供してくれる企業・社会人が足りない。
- ・今はプロボノやCSRベースでの協力が多いが、企業・社会人にもメリットが必要。
- ・最先端の研究テーマのフリーマーケットがあればアクセスが容易になる。
- ・見るとワクワクするような大人と子どもの出会いをどう増やすか。
- ・ワクワクした子に学び方を体系的に整理してあげる、ホンモノの社会課題から教科学習に向かうプログラム(学びのナビゲーター)がない。
- ・行き詰まった議論に「補助線」を入れて視点を変える、抜いたら消える「手術糸」のようなアドバイスが必要。
- ・良い実践力育成・強化プログラムは、基本は特定の学校や教師に依存しており、世の中の全ての子どもが、それを受講できるわけではない。
- ・よいメンター・知恵袋のマッチングをオンラインで行うのは一つ。
- ・もっと学校の先生自身に、「遊ぶ機会・探究できる機会」が必要。
- ・多くの先生たちはどうしても自分の教える教科の枠に縛られるから、教科書を教える。総合学習をやりたくない先生は多い。そのための教科書がない。
- ・現在は、評価手法が未確立で、あっても不明確。適切に評価できないと授業内で取り扱うことが難しい。

「知の越境」を助けるEdTechの可能性
「知のナビゲーター」としてのEdTechの可能性

- ・「教科間の壁」、「教科学習」と「探求学習」の壁、「教える側」と「教えられる側」の壁、物理的な距離、学校と社会の壁等、色々なものの「越境」が大事。
- ・今のEdTechは基礎学力を効率よく高めるためのものだが、今後はテキストマイニング、AI、テレビ会議等を活用して、体験を入り口にして勉強を深掘をし、「知の越境」をしていくのを容易にしていくかもしれない。

4. 学びのステージごとの課題とポイント（ワークショップでの声）

（2）中等～高等教育期（中学・高校・高専・大学）③

キーワード

内容

農業高校・商業高校などの探求学習の汎用化
高等専門学校のPBLの汎用化

- ・農業高校における「探求学習」「PBL」の歴史が長い。
- ・全国300校の施設・圃場は、学校の所在する地域にとって、開かれた食やバイオの勉強の場所になる。
- ・農業高校で進めている探求学習は、教科や教養に結び付けばSTEAM化できる
- ・土壌も種も遺伝子も地理も気候もあり、道具としてのAIもデータもあり、今後はドローンもロボットも衛星も出てくる。
- ・農業高校の施設や圃場を開放すると、普通科高校や、小中学校、さらにリカレントでも使えるSTEAM教育プログラムになるのかもしれない。
- ・商業高校のビジネス部活動も可能ではないか。
- ・高等専門学校ではさらにレベルの高い探究学習を提供できるのではないか。

「オタク」な子、「不登校」の子たちに
才能をどう開いてもらうか

- ・月曜から金曜まで、朝の8時半から午後3時まで学校行かなければいけないと先生が思い込んでいるし、親も思い込んでいる。
- ・「プログラミングでものづくり」というのは、学びとしてかなりいいコンテンツ。
- ・プログラミングが好きなら、ひたすらプログラミングして仕事を切り拓く機会を。
- ・県内に何か所かこういう学校施設を設け、土日も含めて9-21時など、かなり長い時間を開放し、様々な学びのプログラムを選択肢として提供すればいい。
- ・東大の異才発掘プロジェクトROCKETのようなもの、ひたすらプログラミングができる空間、本格的なアントレプレナー育成プログラムなど、組み合わせれば。
- ・「通級」でやる形にして、しかも必ずしも「通学」しなくてもよい。

社会課題を探究する上でのデータの不足

- ・課題解決型学習をしていくためのデータ化及びデータ可視化が不十分。
- ・大学、学部で取得しているデータがバラバラで横断的な分析ができない。
- ・身近なデータと世界のデータの連携がない。
- ・AI活用を視野に、国の主導でデータ取得の仕組みを構築することが必要。
- ・データ化があまりにもされていないので、もっとデータ化して可視化する。

4. 学びのステージごとの課題とポイント（ワークショップでの声）

（2）中等～高等教育期（中学・高校・高専・大学）④

キーワード

EdTechをフル活用した反転学習でどこまで授業時間は削れるか

「授業時間」「カリキュラム」の自由の拡大

「校務」を助けるEdTech

「教室を科学する」(教育EBPM)

学習履歴データや認知能力の特徴等の蓄積

個人の習熟度・ペースに応じた学習

各自の「到達度の伸び」を軸にした絶対評価

HRTechへの接続

内容

- ・学習指導要領の中身がたくさんあり、先生たちに自由や選択肢がなく、こなすのが手いっぱい。授業の中で、新しいことにトライする余裕がない。
 - ・一方で、教育過程外の活動だと生徒はやらないが、定期テスト終了後の「空白の1週間」は、探究に使える余地がある時間。
 - ・EdTechをフル活用した反転学習により、どこまで授業時間を削減できるか。
 - ・基礎学力の習得の生産性は、EdTechによって引き上げることが可能。
 - ・基礎学力の習得をより効率良くやることで、学びを深めたり、楽しむ時間を確保することができる。
 - ・学びを自分で管理できるというのがEdTechの強み。
 - ・教科書の流れに沿って与えられた單元ごとに学ぶ流れを選んでもいい。
-
- ・教育は、まだ勘と経験と度胸の世界。
 - ・生徒側の学習履歴データを蓄積することで、個々の能力・学びの進捗に合った教育が提供されることが重要。
 - ・また、教師の側も、優秀な教員の「匠の技術」が定量化され、若手に継承可能にすることが重要。
 - ・認知能力の特徴を検査し、読み書き、ワーキングメモリー、いろいろな情報を遮断する傾向に強いとか、音の過敏性があるとかを測れば、困難な点はテクノロジーで補ってあげた上で好きなことを伸ばせる。
 - ・課題になってつまづいているところをまず取り除きながら、好きなことをどんどん行くことができるように、AIを活用したHRTechサービスでは360度評価を常に回し続ける。職場でお互いどう評価し合ってるかが一気に可視化できる。これも、有名な一流といわれる企業がこぞって「採用に使う」となったら、学生は自分のデータを言われなくても上げるようになるはず。

4. 学びのステージごとの課題とポイント（ワークショップでの声）

（2）中等～高等教育期（中学・高校・高専・大学）⑤

キーワード

「クラス」「教科」「時間割」は本当に必要か

学習者が先進的な教育に触れる環境

学習者が自分で選択できるカリキュラム

内容

- ・世界の先進的な教育に常に触れられ、幅広い選択肢の中から、自らに合った、自らが望む「学び」を選択可能な場を提供することが重要。
- ・多くの学校/教育関係者は、幅広い選択肢を知らない状況。
- ・学び手の選択・自己決定を可能にする仕組みを確立する。
- ・選択のウラには必ず責任があり、選択をアセスする仕組みも必要。
- ・最終的には「時間割」はやめたほうがいい。その前段階として、「教科横断型学習」を強化したらい。

江戸時代の寺子屋の要素

「小さな」学校

社会に開かれた「プラットフォーム」としての学校

先生はteacherからcoachへ

- ・江戸時代の寺子屋の学びは、人と人、人と社会のコミュニケーション。学び方は学び合いであり、カリキュラム（読み書きそろばん）は当時の最先端。
- ・学校では、まず「自分は何が好き？」と問い、自分を知り、好きに出会う、つまりメタ認知、そのために「学び方」「思考のフレームワーク」を学ばせたい。
- ・他者・社会を意識しつつ、自分なりの他者への伝え方を学ぶことが必要。
- ・学校は社会に開かれる学びのプラットフォームになるべき。
- ・企業CSRを教育に集中させる仕掛けが重要。ヒト・モノ・カネをもっと企業から。また、企業の課題、地域社会の課題が学校に持ち込まれる環境を。
- ・学校が学び・研究・ビジネスの行き交う場所になればいい。
- ・高校の中に企業のサテライトオフィスがあってもいい。
- ・大きな政府・小さな政府ならぬ「小さな学校」が必要。
- ・先生はTeacherからCoachへ。
- ・先生は生徒への問いかけと引き出し、生徒同士の「学び合い」を助ける役割に。
- ・先生のクラス内での行動や発言のログがあれば、使う言葉の最適化のために、「発した言葉が生徒に与える影響」を脳科学で解明したらい。

4. 学びのステージごとの課題とポイント（ワークショップでの声）

（2）中等～高等教育期（中学・高校・高専・大学）⑥

キーワード

内容

校長先生のカ

「目的と手段」の逆転を解消

「形骸化された学校活動」をスクラップ

「現行制度」のもとでも「改善できること」多い

「教育委員会」と「校長」の関係

- ・校長のマネジメント能力は学校を大きく変える。
- ・学校と民間企業との交流の中でも、マネジメント力の向上は可能か。
- ・企業には経営者がいて、そのノウハウは教育現場にとっては貴重。
- ・教育学部に閉じない育成プログラムの可能性はないか。
- ・学校の目指す最上位の目標のコンセンサスが取られており、学校における形骸化された活動を片っ端からスクラップすることで、「目標」を達成するための「手段」を明確、かつ、無駄のないものにすることが重要。
- ・教育委員会が多くのことを決めてしまうのではなく、学校ごとにきちんと民主的に話し合いをして、それぞれ運営していけばいい。教育先進国は何十年も前から、学校に権限移譲している。現場の先生たちの自由な発想を活かすべき。

教育現場は資金調達をできるか

支援としての
企業CSR・企業スポンサー・クラウドファンディング

- ・各学校、各先生で教育やカリキュラムをデザインする役割を果たすのならば、学校が個別に資金調達を創意工夫できる環境も必要だろう。
- ・「この先生がやりたいこんなことを応援したいから資金を提供する」というのが理想。
- ・企業CSRの教育分野への集中。
- ・CSRでは持続インセンティブがない。CSRを超えて企業が自主的に教育するためのインセンティブを設けられないか。
- ・企業スポンサーがつく学校。
- ・クラウドファンディングでプログラム開発の資金を集める。
- ・一律に資金提供されるのではなく、バウチャーによる利用者選択。

4. 学びのステージごとの課題とポイント（ワークショップでの声）

（3）リカレント教育期（社会人：正規・非正規を問わず）①

キーワード

内容

「変わらない」と意識の欠如

- ・変わりゆく未来を示すことが必要。
 - ・多くの社会人は、自分自身を変革する必要があるという自覚がない。
 - 今のままでいい、何も困らないと思っている
 - やりたいと思うきっかけがない
- ⇒思い立たせること（例：未来を示す、きっかけとの出会い）が重要。

「継続するためのインセンティブ」の欠如

- ・社会人が学び続けるインセンティブがない。
 - 例）会社が支援してくれる／評価してくれることが必要（もうひとつの顔）
 - 例）家族から評価される（カッコ良いお父さん）
- ・自分のためになるものでないと、人はモチベーションが湧かない。

「スキル習得の道筋」が体系化されていない

- ・どんなスキルを、どうやって身につけるべきかが分からない（体系化して教えてもらう機会がない）。
 - そもそも未来に向けて、何を身につけるべきか分からない。
 - それはどうやったら身につけられるのかも分からない。

主体的に行動できる環境づくり

問題意識・興味を持つ力という「芽」を伸ばす

まわりの才能を殺さないマネジメント力

- ・能力を身につけるよりも環境を整備することが大事。
- ・失敗しても褒めてもらえることが社会の空気として出てきて、楽しく挑戦できるようにする。
- ・周りの天才を殺さないためにも、多様性を認める能力を身に付ける必要。
- ・当事者性・主体性・関係性を伸ばしていく。
- ・自分のした体験の中からしか問題意識は出てこない。
- ・「自分の本領を發揮したい」と思わせる「原体験」を作る必要。

4. 学びのステージごとの課題とポイント（ワークショップでの声）

（3）リカレント教育期（社会人：正規・非正規を問わず）②

キーワード

内容

「マス」に「地域社会課題」を当てる効果

リアリティのあるコンテンツの選択肢をたくさん

多くの社会人は、自分自身を変革する必要があるという自覚がない。

- 今のままでいい、何も困らないと思っている
- やりたいと思うきっかけがない

⇒思い立たせること（例：未来を示す、きっかけとの出会い）が重要。

学校教育現場に社員を派遣し、
教えることで能力開発をするプログラム

米国のIT産業では、社員を教育現場に派遣し、自身の成長を促すプログラムを動かしている。

マッチング機会の拡大としてのEdTech

そもそも受入れ地域が疲弊しており、受入先が不足している。

- メリットが少ない／明確でない上にコストも結構かかる。
- 地域側の人材不足(主体性のない地方公務員こそリカレント教育が必要)

ターゲットは「きっかけを与えられれば動きだせる」
ポテンシャルのある層

主体的に動く層は政策的にはメインのターゲットではない。
逆にチャンスを与えても「嫌がる」人達もメインのターゲットではない。
マスを対象にした「OS」を鍛えるプログラムの必要。

4. 学びのステージごとの課題とポイント（ワークショップでの声）

（3）リカレント期（社会人：正規・非正規を問わず）③

キーワード	内容
「研修に送り出す企業」側の意識	企業側は、全体設計をした上で、地域への人材派遣の位置づけを明確にすることが必要。
「受入れ地域」側の疲弊	そもそも受入れ地域が疲弊しており、受入先が不足している。 <ul style="list-style-type: none">● メリットが少ない／明確でない上にコストも結構かかる。● 地域側の人材不足(主体性のない地方公務員こそリカレント教育が必要)● 受け入れ側が現状の認識と「何をしたいか」を明確に持つておく。● 挑戦して失敗することを「本気で」よしとする環境整備。

5. 4月以降の議論の流れ

研究会（本会議）

ワークショップ

第1回研究会（1月19日）

第1回（2月22日）

第2回（3月 3日）

第3回（3月10日）

第4回（3月13日）

第2回研究会（3月28日）

第3回研究会（4月下旬予定）

第5回（5月上旬予定）

**第4回研究会 とりまとめ
（5月末～6月上旬予定）**

【参考】

**「未来の教室」とEdTech研究会
専門委員（ワークショップ・メンバー） 一覧**

※第1回から第4回に参加いただいた皆様

浅谷 治希	株式会社 LOUPE INC.	CEO&Founder
足立 聖子	社会福祉法人 伸こう福祉会	理事長
安部 敏樹	一般社団法人 リディラバ	代表理事
新井 健一	株式会社 ベネッセホールディングス 東京本部 ベネッセ教育総合研究所	理事長
安藤 崇敬	株式会社 リクルートマーケティングパートナーズ	行政・自治体連携推進リーダー
飯島 博	認定NPO法人 アサザ基金	代表理事
生駒 富男	株式会社 ウィザス (第一学院高等学校)	代表取締役社長
市川 寛	学校法人長野日本大学学園 長野小学校	教頭
伊藤 由希子	津田塾大学	総合政策学部 准教授
稲田 大輔	atama plus 株式会社	代表取締役 CEO
岩井 絹江	東京家政大学	常務理事 学園運営室長
岩本 隆	慶應義塾大学 大学院 経営管理研究科	特任教授
上田 圭祐	特定非営利活動法人 鴻鵠塾	代表理事
鵜飼 佑	一般社団法人 未踏	
臼井 秀光	キャプラン株式会社 研修ソリューション営業部	第三チーム長
榎田 竜路	合同会社 アースボイスプロジェクト	代表社員
大島 美穂	津田塾大学	副学長 (学務・国際担当) 総合政策学部教授
大城 喜江子	沖縄県浦添市立森の子児童センター	館長
大野 智久	東京都立国立高等学校	教諭
小川 愛	日本アイ・ビー・エム株式会社	社会貢献 部長
小木 曾 稔	一般社団法人 新経済連盟	
小崎 亜依子	株式会社 Waris	ワークアゲイン事業統括
小高 美恵子	埼玉県戸田市立戸田第二小学校	校長
加藤 理啓	Classi 株式会社	代表取締役副社長
加藤 遼	株式会社 パソナ	ソーシャルイノベーション部 副部長
加納 誠二	独立行政法人国立高等専門学校機構	教授

河合 琢也	フリーランス	
岸本 唯	株式会社バトン	保育士
北本 英光	公益社団法人 MORIUMIUS	理事
日下部 元雄	オープン・シティー研究所	代表取締役
日下部 裕美子	一般財団法人 国際IT財団	プログラムディレクター
久保 一之	特定非営利活動法人 東京コミュニティスクール	理事長
後藤 健夫	教育ジャーナリスト	
後藤 正樹	株式会社 コードタクト	代表取締役
佐伯 敦	富士通 株式会社 文教ビジネス推進統括部	ソリューション推進部長
佐々木 喜一	株式会社 成基	代表 兼 CEO
讃井 康智	ライフイズテック 株式会社	取締役
山藤 旅聞	東京都立武蔵高等学校	教諭
清水 弘美	東京都八王子市立式分方小学校	校長
神野 元基	株式会社 COMPASS	CEO
杉山 浩二	株式会社 LoiLo	代表取締役CEO
鈴鹿 剛	徳島県立徳島商業高等学校	教諭
鈴木 敦仁	インヴェンティット 株式会社	代表取締役社長
鈴木 貴久	津田塾大学	総合政策学部 助教
鈴木 典夫	静岡県袋井市教育委員会	教育長
草郷 雅幸	株式会社 Z会	経営戦略部特命
	津田塾大学 総合政策学部	教授
曾根原 登	総合政策研究所	所長
	国立情報学研究所・総研大	名誉教授
田浦 秀一	株式会社 グローバルキッズ	保育事業部長
高橋 麻衣子	東京大学先端科学技術研究センター	
塚田 佳満	全国農業高等学校長協会	
寺西 隆行	一般社団法人 ICT CONNECT 21	事務局次長
時松 哲也	大分大学教育学部附属小学校	教頭
土橋 遊	特定非営利活動法人 CANVAS	
鍋田 修身	島根県立隠岐島前高校	常勤講師

西村 勇哉	NPO法人 ミラツク	代表理事
仁禮 彩香	Hand-C.inc	代表取締役 CEO
信澤 みなみ	株式会社 サーキュレーション	人事部 採用担当リーダー
林 義仁	社会福祉法人 伸こう福祉会	副理事長
林田 暢明	合同会社TAO	地域力創造アドバイザー
原田 康徳	株式会社 デジタルポケット	代表取締役社長
東 秀樹	学校法人 桐蔭学園	参与
平川 理恵	横浜市立中川西中学校	校長
廣瀬 高志	スタディプラス株式会社	代表取締役
福原 正大	Institution for a Global Society 株式会社	代表取締役社長
福本 悟士	株式会社 ティップスタANDARD	代表取締役CEO
藤岡 慎二	北陸大学 経済経営学部	教授
福本 理恵	東京大学先端科学技術研究センター	特任研究員
布瀬川 裕貴	埼玉県戸田市教育委員会事務局	教育政策室指導主事
松田 恵示	東京学芸大学	副学長（研究・広報担当）
藤本 崇	ストリートアカデミー株式会社	事業開発統括執行役員
水野 雄介	ライフイズテック株式会社	代表取締役CEO
道村 弥生	株式会社ハグカム	代表取締役
宮地 勘治	株式会社 教育と探求社	代表取締役社長
本木 陽一	合同会社 場所文化機構	代表取締役
森 健志郎	株式会社 スクー	代表取締役社長
安川 要平	一般社団法人 CoderDojo Japan	代表理事
山口 文洋	株式会社 リクルートマーケティングパートナーズ	代表取締役社長
山田 崇	長野県塩尻市 企画政策部 地方創生推進課	シティプロモーション係 係長
山羽 教文	株式会社 FIELD OF DREAMS	代表取締役
山本 聡子	株式会社 学陽書房	編集部編集二課 課長
與座 盛光	学校法人 KBC学園 沖縄県立糸満青少年の家	所長
吉田 正幸	保育システム研究所	代表
李 洞植	特定非営利活動法人 Learning for ALL	代表理事
若江 眞紀	株式会社 キャリアリンク	代表取締役
和田 明人	東北福祉大学 教育学部	教授