

デジタル社会における学び方と学びの場 —オンライン環境で「出来ること」「すべきこと」

開催地：石川

グループ： 1 班

2022.10.2

理想世界の実現へ ～ 人との輪 ～

提言

～繋がりと虚構～

学校とは

- ・ 勉強、部活動
- ・ 楽しい場所(第二の居場所)、学び
- ・ コミュニケーション能力の向上→顔を見て話す
- ・ 多種多様な人物と関わることで「自分」が深まる
- ・ 個性を大切にする
- ・ 上下関係
- ・ 良い先生→授業が楽しい→理解力上がる

オンラインのメリットと デメリット

メリット

- ・学校に行きにくい子の学びの場
- ・意見が出しやすい
- ・他校と交流できる
- ・授業が何回でも見れる

デメリット

- ・生徒の表情が見えない
- ・体育ができない、部活動で体を動かせない
- ・回線が悪くなる
- ・時間によって参加できない人がいる

理想のオンライン

- ・教科書などの重いものを持っていかなくてよい
- ・学校を休んでいてもオンラインで授業を受けて出席扱い→病気、入院中の人も助かる
- ・休み時間でもバーチャルの世界の友達と会話

高校生が期待する コミュニケーションの未来

- ・ ビヨンド5G
- ・ メタバース

(インターネット上で利用できる「仮想空間そのもの」や「仮想空間内で行えるサービス」)

- ・ オンラインで他校と交流
- ・ SNSを使った人間関係を作る場

【政府にお願いすること】


- 回線の整備
- 法の整備(刑法など)
- 国民に理解、浸透させる
- 情報リテラシーを学ぶ場を提供

【企業にお願いすること】

- ・ 仮想空間の開発
- ・ ソフトウェアの開発
- ・ 安心安全なシステムの構築

【自分たちでできること】

- ・ アイディアを出す
- ・ 理解を深める
- ・ 声に出して意見を伝える
- ・ 学ぶべきことをしっかり学ぶ



メタバース×学校