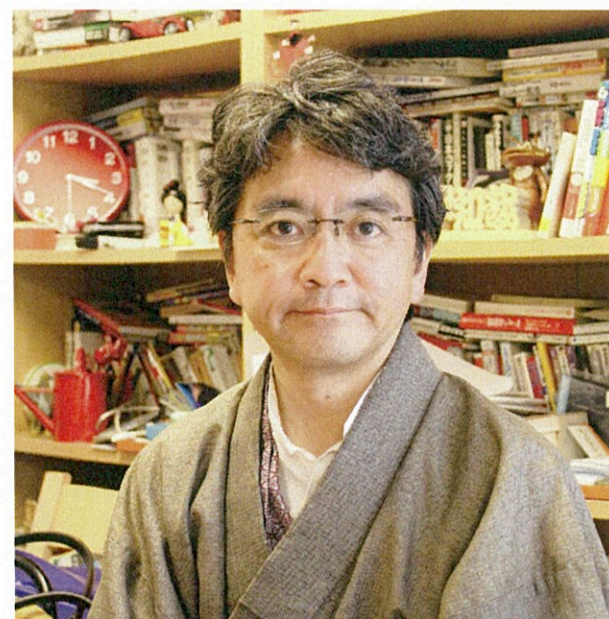


ICT学習 やらなきゃ損!

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

中村伊知哉教授インタビュー



慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

中村伊知哉 教授

1984年、ロックバンド“少年ナイフ”のディレクターを経て、郵政省に入省。政府で初めて「通信・放送 融合政策」「インターネット政策」を担当し、退官後に渡米。現在は大学教授である傍ら、内閣官房知的財産戦略本部コンテンツ強化専門調査会会長、情報通信審議会専門委員、文化審議会著作権分科会専門委員、社団法人「融合研究所」代表理事、デジタルサイネージコンソーシアム理事長、NPO「CANVAS」副理事長、ミクシィ社外取締役などを兼務している。

まずは、ICT学習のメリット、デメリットは?

日本の今の学校教育の最大の問題は学習意欲の低下だと思います。ある国際調査によると、「算数が面白い」と思っている割合が、日本の子どもたちは39%で、国際平均が67%。「算数が役に立つ」と思っている割合は、日本が71%で、国際平均は90%。勉強を面白いとも役に立つとも思っていないのは、非常に大きな問題です。ICT学習のメリットを集約すると「創造」「共有」「効率」の3つです。言い換えると、「楽しく繋がって便利」です。どうすれば勉強が楽しくてわくわくするものになるのかを考える上で、デジタル技術は役に立つと思います。

大人も一緒に使うことが大事!

パソコンやタブレット端末はあくまで道具なので、授業の中でどう使わせるかが重要だし、インターネットを使う際にも、「コミュニケーションをコーディネートする先生の役割がより必要になってきます。なので、先生が要らなくなるところか、もっと必要な存在になります。家庭ではタブレット端末を子どもに渡してほったらかしにする方も多いようですが、大人が一

緒に使うことが大事です。

著作権の問題についても、法律で縛ろうとしても無理で、結局教育するしかありません。基本的な著作権の知識を持ってもらうのも大事ですが、一番やってもらいたいのは自分でコンテンツを作ること。僕らもこの10年間、子どもにコンテンツを作ってもらってワークショップをやっています。本当は親子でやってもらいたいです。親子で何か作ったり、表現するときに一緒に学べるので、「それはインターネットで公開しても大丈夫?」のような会話をする機会をなんとか増やしたいです。

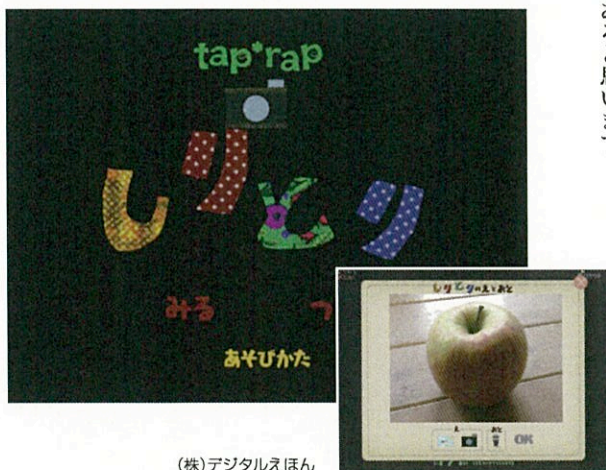
*1 著作権とは

著作権は、「知的財産権」と呼ばれる権利の一つ。音楽、絵画、小説、映画、コンピュータ・プログラムなどの著作物を保護することを目的としている。著作権法第2条1項では、著作物を「思想または感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術または音楽の範囲に属するものをいう」と定義されている。現在、特に映像や音楽などの違法アップロードやダウンロードが問題視されている。違法行為を行わないようにすると同時に、自分のコンテンツの著作権を守るためにも知識を身につける必要がある。

ICT学習で育つ 日本の子どもたちの将来に期待

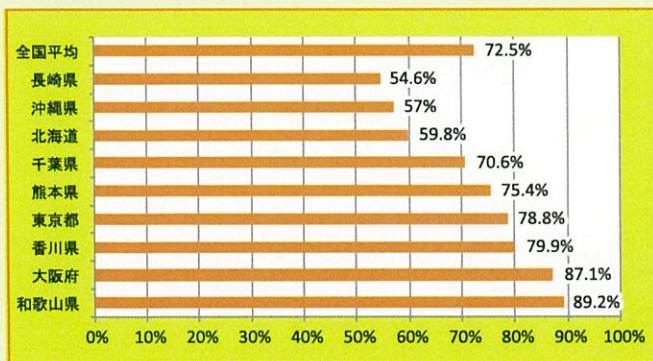
いろんな国でワークショップをやっていますが、世界的にみて日本の子どもたちは、創造力と表現力が格段に優れていると思います。その源は、みんなが絵を描いたり、たて笛を吹けたりという、今まで日本で行われてきた教育にも起因します。学力をつけることと、表現力やコミュニケーション能力を高めることの両輪が必要です。これからは、後者の能力をもっと高めるためにデジタル技術を活用して欲しいと思います。両方の能力が上がるように、世界に向けて、もっといろんなことを発信できるような気がします。日本の子どもたちにはそういう力があると思います。

中村伊知哉教授が制作に携わった【tap*rapしりとり】は、2012年度グッドデザイン賞を受賞。iPhone,iPadで使えます。



(株)デジタルえほん

電子黒板のある学校の割合



デジタル教科書の都道府県別整備状況



文部科学省「平成23年度 学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果(概要) / 平成24年3月現在」より一部抜粋

中村伊知哉先生の著書:『デジタルサイネージ革命』(共著:朝日新聞出版社)、『通信と放送の融合のこれから』(翔泳社)、『デジタルのおもちゃ箱』(NTT出版)、『日本のポップパワー』(編著:日本経済新聞社)、『インターネット、自由を我等に』(アスキー出版局)、『デジタル教科書革命』(共著:ソフトバンククリエイティブ)など。