

岡崎市議会議長 様

支出番号

12

会派名

自民清風会

代表者名

中根 武彦

下記のとおり、政務活動を実施したので報告します。

政 務 活 動 報 告 書

令和5年11月14日提出

活動年月日	令和5年10月11日（水）～10月12日（木）	
氏名	野々山雄一郎 野本 篤	
用務先 及び 内 容	1 10月11日	用務先 東京都 渋谷区
		内 容 小学生向けのリテラシー講座について
	2 10月12日	用務先 東京都 中央区
		内 容 小学生のためのAI入門講座について
		用務先
		内 容
	4	用務先
		内 容
備 考		

政務活動旅行報告書

報告者：野本 篤

【視察概要】

日 程：2023年10月11日

場 所：FULMA 株式会社

東京都渋谷区恵比寿4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー27階

目 的：小中学生向けのネットリテラシー教育について

同行者：野々山雄一郎

小中学生向けのオンラインによる個別動画制作教室を展開している企業にネットリテラシー教育の必要性や手法について学ばせていただいた。

現在、小中学生の手元にはGIGAスクール構想の実施によりタブレットが支給され、授業においても活用されている。

デジタル社会によってネット環境が充実している。また、AIの活用について行政での展開は遅れていることから、専門性の高い民間企業の取り組みから学ぶこととした。



【視察先概要】

2021年8月の小学生がしてみたい習い事

1位 動画制作

2位 ダンス

3位 プログラミング

こうしたニーズがある中で楽しく安全に学べる環境がなかった。

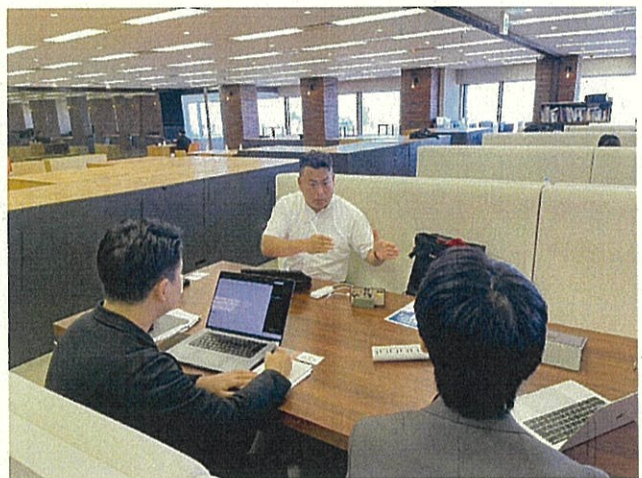
ネット環境の充実によって距離は障がいではなく指導が実施できた。

動画制作を基本から応用まで指導する中で、ネット社会で生きるための必要なリテラシー教育を実施することができる。

ネットリテラシー教育の項目

- ・ 個人情報の取扱い
- ・ プライバシー保護
- ・ 著作権
- ・ 公開設定
- ・ コメント設定
- ・ フェイクニュース
- ・ インターネット犯罪
- ・ ネット依存

動画制作コンテストを実施して、次世代を担う小中学生から才能あふれるクリエイターを発掘、育成して子どもと社会をつなぐ機会を創出していく。



【考 察】

子ども達はネット社会で生きていくことから避けられない。

AI についても教育の中では使用に対して賛否両論があることは承知している。しかし、これから決して無くなるものではなく、予想もできない部分へと拡張していくことになる。

だからこそ、使われて振り回されるのではなく、適切に使える人材の育成が必要となるのではないだろうか。

ネットリテラシーや AI リテラシーの教育は必要不可欠になる。今回対応していただいた方々からも強く必要性が訴えられた。

現代の子ども達が学びたがっている動画作製の教育を幹として、枝葉となるリテラシー教育を可能としている手法に納得するものであった。

現在、子ども達へハードを配布してネット環境へ招き入れ、使い方をマスターさせた。

本当に大切な指導をしていかないとトラブルや犯罪に巻き込まれてしまうことを危惧している。

非常に専門性も高く、学校教育の中で出来る事ではないと感じており、こうした民間事業所との連携や外部委託などによって、教育をしていく機会を増やすことが必要と提言する。

【同行者の所感】

・若年層の動画視聴は地上波テレビからY o u T u b e に変わりつつあると言われている。ユーチューバーは子ども達のあこがれの職業になり、動画クリエイターさながらの動画制作スキルを求める子ども達も多いと聞く。

その中で現代の子ども達に必須なネットリテラシーを堅実に学ぶ必要がある。

同時に保護者も動画スキルと平行して個人情報の取扱や正しくない事などネットリテラシーも学ぶ必要がある。親子講座などの取り組みも良い。

ChatGPT に関しても、例えば「読書感想文に使うのはダメだ」ではなく、とりあえず活用してみるのが良いと考える。研究学習や探求学習も含めて、AI は完璧ではないので、あくまでも参考にしながら利用することで、文章力を向上させる効果もある。

子ども達には規制や制限をかけるのではなく、情報活用能力を培うために活用を推進した方が良い。

そのためには、民間の専門分野のアドバイスが必要であり、課外授業や長期休暇、また本市でのイベント等で「生成 AI を親子で学ぶ」講座を開催したらどうか。

すでに、講座を開催した自治体や教育委員会もあると聞く。本市の GIGA スクール構想を推進していくためにも「生成 AI の安全な使い方講座」の開催委託を要望する。

令和5年10月12日(木) 東京都中央区新富 キッズウィークエンド(株)

「小学生のための AI 入門講座について」

同行者 野本 篤

(1) 事業内容

目指す世界として、「子育てとキャリアの両立ができる社会」「子どもの世界を広げ、将来の選択肢を増やす」「生まれの差による教育格差をなくす」とし、誰もがポテンシャルを発揮し挑戦できる世界を実現し、子どもと社会をつなげる次世代教育カンパニー。



① 探求型オンライン教育プラットフォーム

学校では学べない「子どもと社会をつなげる」多様なライブ授業を提供。

ライブ授業は、一流のプロによる双方向型授業、社会科見学、社会課題を考える授業、職業体験の4種がある。例えば「法律は何のため？誰のため？」の授業では、「こども六法」の著者が講師となり、子ども達に分かりやすい講義が行われる。



一流のプロと企業・自治体・団体との連携から、年間160本以上の共創コンテンツを開発。そして毎月開催されるライブ授業のファンコミュニティを形成された。

サービス開始3年で子育て世代に支持を受けるサービスに成長した。サイト訪問ユーザーは200万人超え、登録会員数は5万人超え、総授業回数は3万回を超え、参加人数は1万人を超えた。リピート率は80%と、一度参加すると再度参加したくなる人が多い。

② 法人向け若年層マーケティング・ブランド体験の支援事業

若年層がどんな内容に興味を持つか、また現在、企業側に求められているSDGs・IR（企業が投資の判断に必要な情報を提供していく活動）・CSR（企業の社会的責任）・ESG（経営において必要な観点、環境・社会・企業統治）などの課題解決など企業のニーズに応えることができる。

③ オンライン学童「キッズウィーク エンドスクール」の運営

距離的、家庭の都合上などの理由で、学童に通えない子ども達のため、メタバース内での学童システム。放課後にオンライン上で、学習習慣をつけ自己肯定感を育む。ゲームのような空間で友達と一緒に勉強し、興味のあるものを探求できる時間やオンライン遊び体験もあり、保護者から



は家での過ごし方が変わったとの高い評価がある。すでにメタバース学童を採用している自治体もある。基本的には5教科を教える事が可能な教員経験者などが担当し、教師不足の解消・学童支援員不足の解消にも寄与している。逆にメタバース学童支援員側も自宅等で対応できるため、働き方改革の一翼を担っている。

(2) 生成AIを活用したサービスについて

文科省の初等中等教育段階における生成AIの利用に関する暫定的なガイドラインが2023年7月に制定された。生成AIの利用と平行してAIリテラシー教育の実施が不可欠であるが、議論が活発に行われている段階でまだ手探り状態が現状。

① 生成AI に関する取り組み

- ・小学生の疑問に答えるAI博士「AIウィー子ちゃん」

子ども達の機知に富んだ疑問に答えるAI。子どもの可能性を広げ探求するきっかけとなり、また最先端の技術を身近に感じてもらうことが未来をつくるきっかけとなる。会員登録不要で無料のため、開始7ヶ月で26,000件の疑問が投稿されている。



- ・小学生のためのAI入門講座

ネットリテラシーアドバイザーが講師をつとめ、子どもと一緒に保護者も学ぶ。また教育現場の人も参加しているとの事。

- ・AIとおしゃべり動画を作ろう講座

AIを利用したユーチューバー体験。動画編集も併せて遊び感覚で学べる。

* AIに関する講座の中で共通して訴えていることに「前提としてAIはすべて正しいとは限らない」という言葉があった。

(3) デジタル・シチズンシップ教育の取り組み

「デジタルのある生活」が当たり前の子ども達に必要な教育を考える。学習教材にデジタル活用が急速に進む現代の子ども達は、利便性や恩恵を享受する一方で、ソーシャル上での予期せぬ人との交流やデジタルコミュニケーションによるトラブルなど、専門的な知識をもって利用することが必要とされている。

日本的「情報モラル教育」は、情報社会で適性にあふるまえる考え方と態度を指導する。例えば、ルールを守る大切さ・制限や規制をかけるなどルールを作り、その基準の中で行うのだが、世界的には遅れていると言わざるをえない。

「デジタル・シチズンシップ教育」は、デジタル社会の責任ある担い手となることを目指す



ため、人的・文化的・社会的な問題を理解し、法的、倫理的にふるまえる人材への育成を目的とする。正しく考え自分で責任を持てる人になるための教育である。

キッズウィークエンドの探求型オンライン学習では、授業の基本姿勢として

①自ら課題を設定する ②情報を収集する ③整理・分析する ④まとめ、表現する
であり、多彩な分野の授業により「シチズンシップ」を実践で身につけていく。

所感

教師の働き方改革を本気で考えた時、一日の授業のいくつかはオンライン学習になると考えている。その時間内に教師は対面授業の準備や会議、勉強会等、子ども達と接する仕事以外の仕事ができる。もちろん、学習指導要領における教育課程などの改正が必要であり、すぐのすぐには実施不可能である。

しかし、デジタル化は日に日に進む中、子ども達のデジタル利用が娯楽ゲーム中心になるのもいかながなものかと考える。

キッズウィークエンドは、夏のオンライン「自由研究フェス」を実施している。夏休みならば子ども達の自宅にてオンライン学習が可能。このフェスは後援として川崎市教育委員会が名前を連ねる。岡崎市においても長期休み期間に、このようなオンライン学習を推奨してほしい。

そして、年に数回、親子参加で「AIリテラシー教育」講座を開くべきと提言する。子ども達にAIリテラシーを学ばせると同時にその保護者にも理解してもらう。

私達が子どもの頃になかったものは、残念ながら子ども達に教えられない。ならば、子どもと一緒に学ぶ機会をつくるべきと考える。

同行者の所感

・2023年7月に文科省からガイドラインが発表されている。

生成AIに関しては国レベルではっきりと決まっているわけではない。

教育分野で積極的に活用していくことは現段階では考えにくい。

ただし、決して無くなるものではなく、どちらかと言えばスタンダードでありインフラ化されていくものであると考える。

ハードを手にした子ども達は、いわゆる「デジタルネイティブ世代」であり、これからのネット社会を生きていく中でリテラシー教育の重要度は極めて高いものと改めて認識する。そうした中で教育分野における取り組みも早々に検討していかななくてはならないはずである。

このネット社会に生きていく子ども達に必要な教育として「デジタルシティズンシップ教育」の推進が不可欠と考える。デジタルシティズンシップ教育の目的は「責任あるデジタルの使い手になろう」というものであった。国際的には日本は遅れている。

デジタルシティズンシップ教育に対してどのように進めていくことができるだろうか。公教育の中で行っていくことは専門性の高さや時間の制約を考慮すると困難ではないかと考える。こうした民間事業のノウハウを活かし連携や委託によって啓発活動を展開されることがスピード感をもって行えるのではないかと考える。

また、親と共に学んでいくことも必要なことと考える。世代間のデジタルデバインド（格差・隔離）を解消していかないと親と子で理解できずに別のトラブルが発生してしまうおそれもある。小中学生のデジタル活用能力は大人の予想をはるかに超えてしまっていることを理解するとともに、人としての未熟な部分もあり、行政として可能な限りネット社会における目線を揃えていく支援施策の推進を期待するものである。