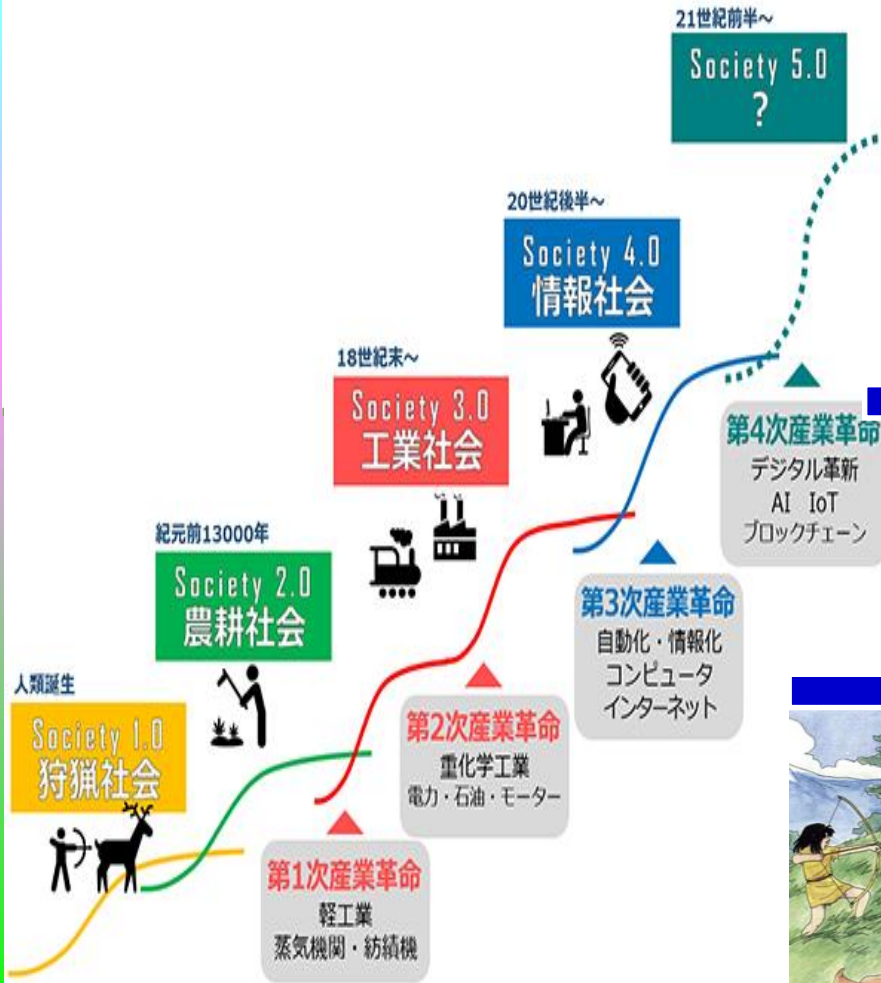
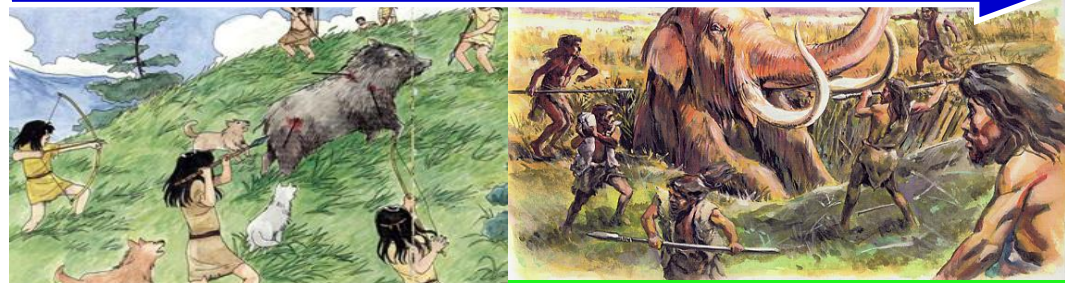


【 Society 5.0 】 = 【超スマート社会】

Society 5.0とは

サイバー空間とフィジカル（現実）空間を高度に融合させたシステムにより、
経済発展と社会的課題の解決を両立する、
人間中心の**社会（Society）**



[Society 5.0] = [超スマート社会]

Society 5.0とは

サイバー空間とフィジカル（現実）空間を高度に融合させたシステムにより、
経済発展と社会的課題の解決を両立する、
人間中心の**社会（Society）**



サイバー空間とフィジカル空間の高度な融合

フィジカル（現実）空間から**センサー**と**IoT**を通じてあらゆる情報が集積（**ビッグデータ**）
人工知能（AI）がビッグデータを解析し、高付加価値を**現実空間にフィードバック**

これまでの情報社会(4.0)



Society 5.0



Society 5.0で実現する社会



経済発展と社会的課題の解決を両立する「Society 5.0」へ

経済発展

- エネルギーの需要増加
- 食料の需要増加
- 寿命延伸、高齢化
- 国際的な競争の激化
- 富の集中や地域間の不平等

社会的課題の解決

- 温室効果ガス（GHG）排出削減
- 食料の増産やロスの削減
- 高齢化に伴う社会コストの抑制
- 持続可能な産業化の推進
- 富の再配分や地域間の格差是正

IoT、ロボット、人工知能（AI）、ビッグデータ等の先端技術を
あらゆる産業や社会生活に取り入れ、
格差なく、多様なニーズにきめ細かに対応したモノやサービスを提供

経済発展と社会的課題の解決を両立

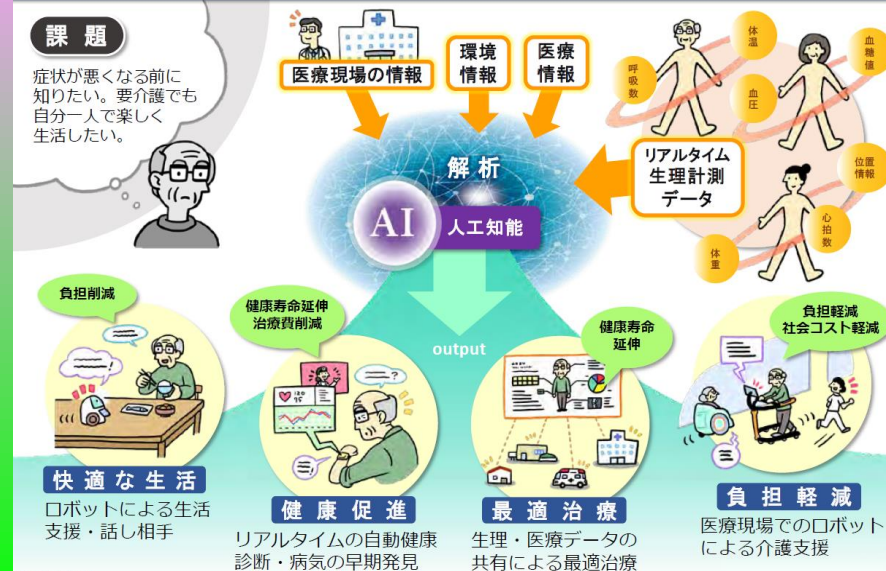
[Society 5.0] = [超スマート社会]

経済発展と社会的課題の解決の両立

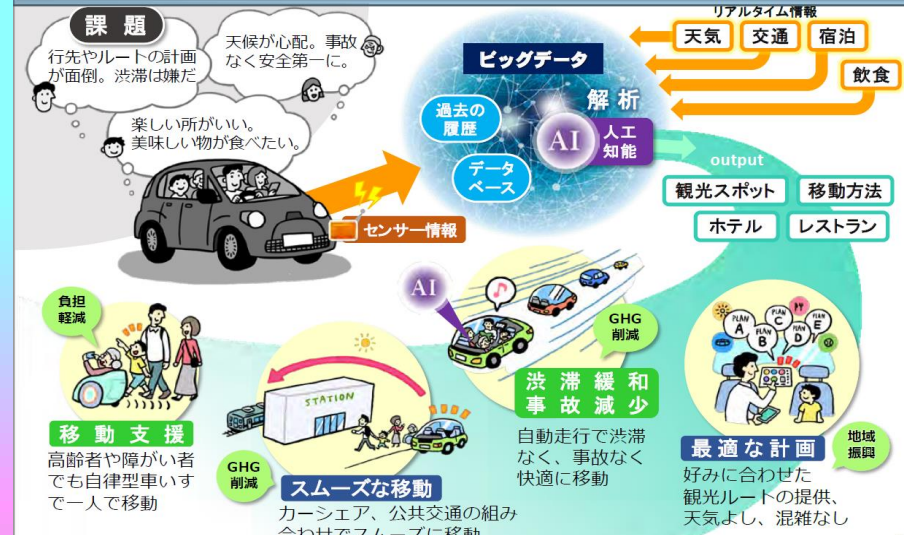
イノベーションで創出される**新たな価値**により、格差なくニーズに対応したモノやサービスを提供することで、**経済発展**と**社会的課題の解決**を両立



新たな価値の事例（医療・介護）



新たな価値の事例（交通）

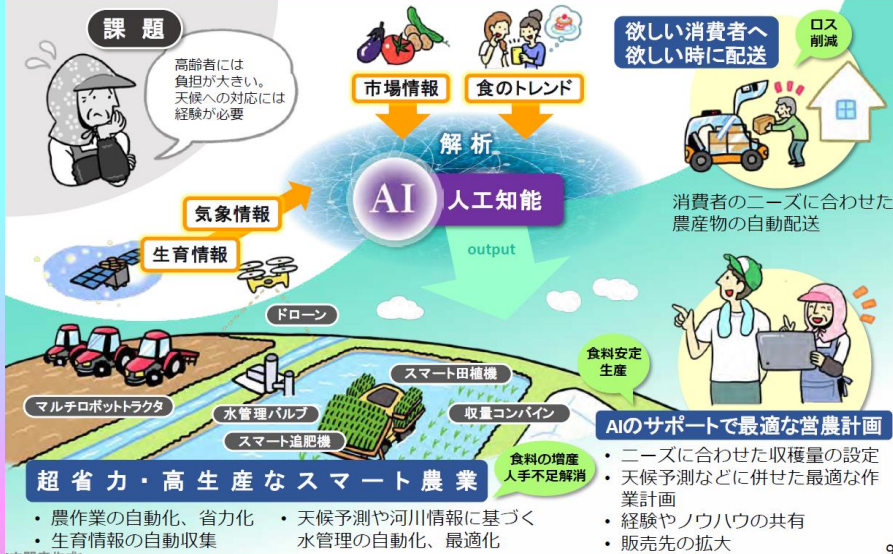


新たな価値の事例（ものづくり）

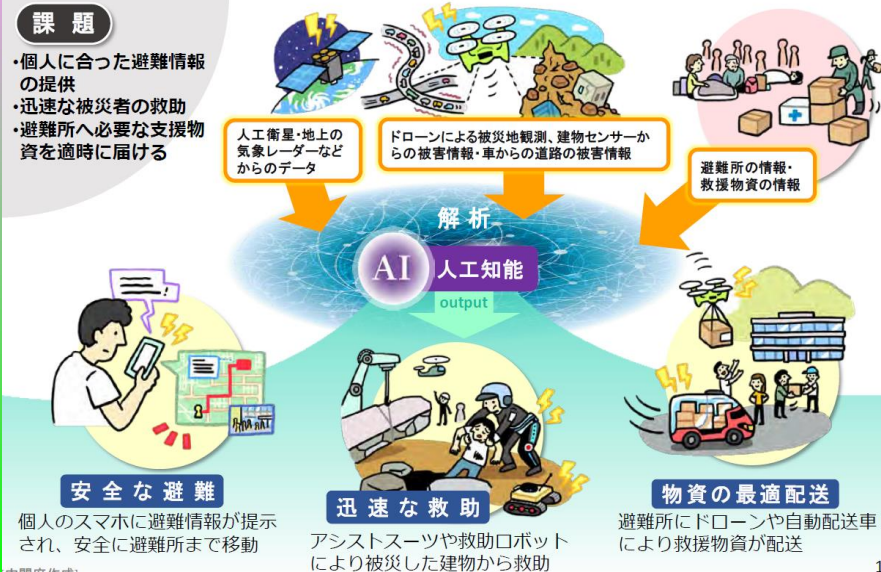


[Society 5.0] = [超スマート社会]

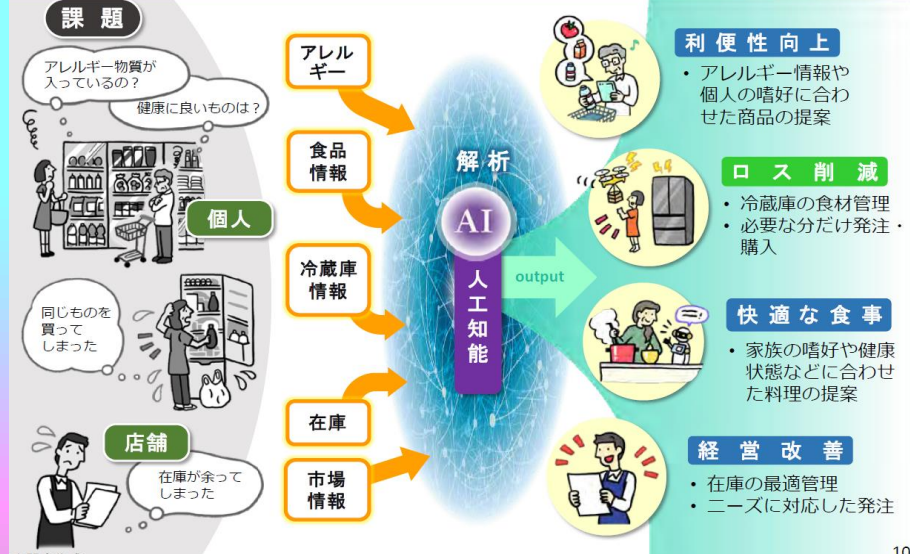
新たな価値の事例（農業）



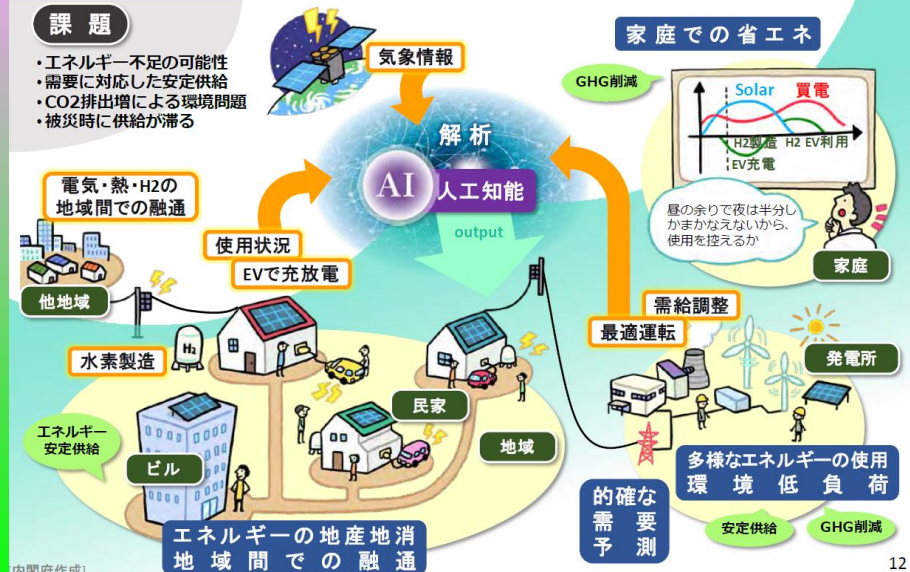
新たな価値の事例（防災）



新たな価値の事例（食品）



新たな価値の事例（エネルギー）



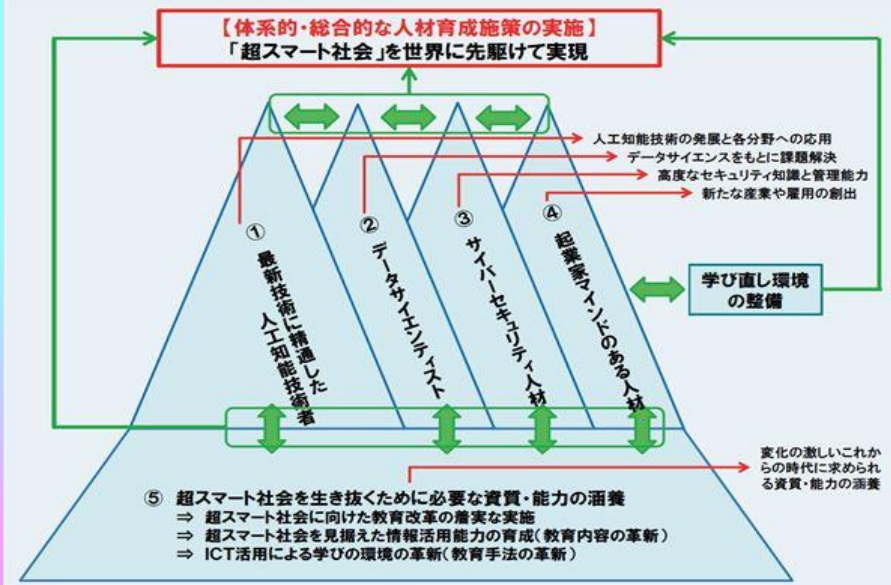
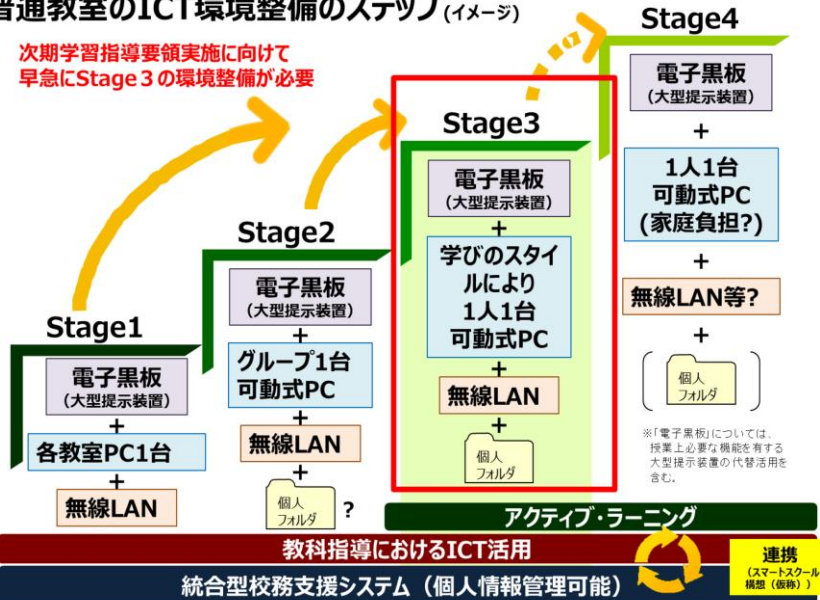
[Society 5.0] = [超スマート社会]

Society 5.0による人間中心の社会



普通教室のICT環境整備のステップ(イメージ)

次期学習指導要領実施に向けて
早急にStage 3の環境整備が必要



[Society 5.0] での [学校ver. 3.0]

Society 5.0 超情報化

学校 Ver. 3.0

「学び」の時代

- ・ 何時でも、何処でも、学べる。
専門職、学びの体験重視型

Society 4.0 情報時代

学校 Ver. 2.0

「学習」の時代

- ・ 主体的で、対話的・深い学び。
アクティブ・ラーニング(能動的)

Society 3.0 工業時代

学校 Ver. 1.0

「勉強」の時代

- ・ 学校が中心、一斉に集められ
知識を詰め込まれる授業形態。

Society 2.0 農耕時代

Society 1.0 狩猟時代

【学校 ver. 3.0】＝「学びの時代」

学校ver.1.0（「勉強」の時代）

◆教育のリソース（教師、教材、場所）を学校が独占し、全員が決められた時間に一斉に授業を受け、知識再生型のペーパーテストで成果を測定。

◆カリキュラムは知識の体系（典型が、国語の学年別漢字配当表）。

◆重視されたのは、知識を正確に記憶する基礎学力、忍耐強さ、あらかじめ定められた計画を着実にこなす正確さ。

◆教員の授業研究による教育方法工夫・改善の自主的な蓄積に依存

学校ver.2.0（「学習」の時代）

◆日本の学校教育の蓄積を活かしつつ、能動的な学び手（アクティブ・ラーナー）を育成する「主体的・対話的で深い学び」。

◆5肢択一偏重の大学入試から記述式を導入した考える入試への転換など高大接続改革。

◆カリキュラムは能力重視の体系へと転換。（語彙を表現に活かす、科学的に思考する、数学を日常生活に活かす...といった認知的能力とその土台となる学習意欲や協働しようとする態度を重視）

◆重視されているのは、自分自身の文脈で情報を編集し、協働・対話を通じて新しい価値や「納得解」を生み出す力。

学習指導要領2017年改訂

学校ver.3.0（「学び」の時代）

21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
K

「K-12教育」から「K-16プログラム」へ

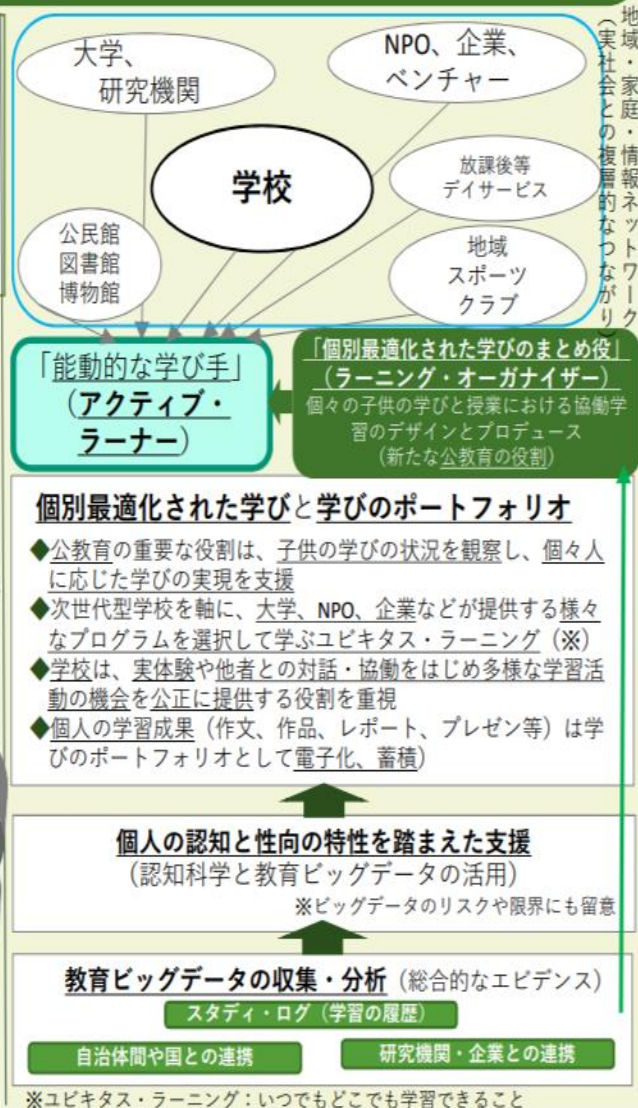
- ・次世代型学校においては、教育プログラムを個別最適化した「学び」へ
- ・K-16のグレードは学年ではなく能力のレベル。人生100年時代のリカレント教育を前提とした教育の仕組みへ
- ・K-16プログラムは、次世代型学校を軸に大学、NPO、企業など様々な主体がそれぞれの強みを活かして提供

STEAM重視のプログラムにおける他者との協働を通じた価値創出のための学び（体験重視）

人間としての強みを活かした専門職になるための学び（実習体験重視）

・より分析的・批判的に思考するための見方・考え方の深化
・社会の中での自分の役割や責任についての自覚を軸にした学びの展開
・実体験を通じた他者・社会との協働の手応えや自信

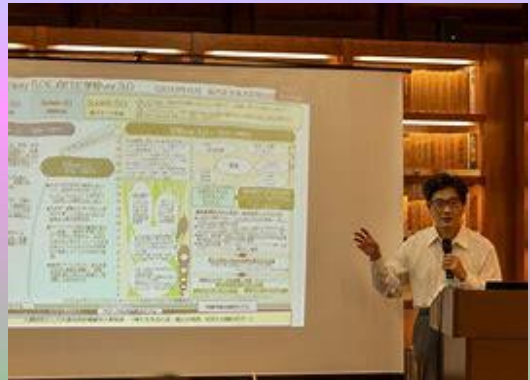
・語彙、読解力、数的感覚などの学力の基礎
・実体験を通じた他者とともに生きることの実感
・未知の世界に挑戦する好奇心
・苦心してモノを作り上げる力



地域・家庭・情報ネットワーク（実社会との複層的なつながり）

※ユビキタス・ラーニング：いつでもどこでも学習できること

【学校 ver. 3.0】＝「学びの時代」



【学校 ver. 3.0】＝「学びの時代」



教育ICT

学校 Ver. 3・0 “学びの時代”へ

2018年10月1日

■学校 Ver. 1・0

Society 3・0「工業社会」は「勉強の時代」。教育リソースは学校が持ち、一斉授業で知識再生型の教育を実施。知識を正確に記憶する基礎学力、忍耐強さ、予め定められた計画を着実にこなす正確さが重視された。

■学校 Ver. 2・0

Society 4・0「情報社会」は「学習の時代」。能動的な学び手を育成するために主体的・対話的な学びを重視。知識から能力重視のカリキュラム体系に。学習者自身の脈絡で情報を収集し、協働や対話を通じて新しい価値や「納得解」の創出を重視

■学校 Ver. 3・0

Society 5・0「超スマート社会」は「学びの時代」。教育ビッグデータを収集・分析して「個別最適化された学び」により、年代別「K12教育」から能力別「K16プログラム」へ。学習者は学校だけではなく社会や地域、大学など様々なリソースから主体的にプログラムを選択して学び、学習成果は学びのポートフォリオとして蓄積する。

教育家庭新聞 教育マルチメディア号 2018年10月1日号掲載

