

## 第二報告 5次元学校 たすけあい楽校 #C 教育ネバーランド

大熊 紀子氏 (5G・IoT デザインガール/総合系コンサルティング会社勤務)

第6期5G・IoT デザインガール<sup>1</sup>の大熊紀子です。まず、簡単な自己紹介をします。私は、大学では政治経済学部で地方財政論について学び、地方行政に携わる機会があったことから、行政の利潤追求ではなく住民福祉の最大化を使命とするところに惹かれました。中でも地方分権の取り組みにより、これからは地方の力がより必要とされる確信があったことから、地方行政に興味を持ち、新卒で神奈川県の鎌倉市に入庁しました。

鎌倉市では、直接住民と接点を持つような現場の仕事から経営企画、人事給与等の管理業務など幅広い仕事に携わりました。その中で現場の疲弊感や時代や住民のニーズの多様化にスピーディーに適応できない行政の問題・課題に触れ、現場で解消できることに限界を感じ、もっと上流にある根本的な課題と向き合い改善したいという想いから鎌倉市を退職し、今は総合系のコンサルティングファームで働いています。現在は、パブリックセクターという部署で中央省庁、私は特に厚労省メインで行政DX等のバックアップをしています。5G・IoT デザインガールは、このコンサルティング会社の中で募集があり、私は第6期メンバーとして昨年から活動に参加しています。

### 5G・IoT デザインガールとは ー共感力と技術を活かしたアイデア創造ー

5G・IoT デザインガールは、デジタルとイノベーションを自分事化し、生活者目線で日本、地域の活性化に向き合う活動です。さまざまな企業から募集された女性が集まり、女性ならではの共感力を活かして地域に共感し、人と人をつなぐ活動の中で、特に5GやIoTなどデジタルの技術を活用して新しいアイデアを生み出すきっかけを作ることを活動の目的としています。

デジタルは結構地味なものだ、デジタルを隅々まで展開させるには草の根活動が必要だ、一人ではなく多くのカタリスト（伝える人）が必要だ、地域の課題に共感することが重要だということから始まった活動です。

このモデルになったのが、「アグリガール」の活動です。これは女性（アグリガール）が実際に農業現場に入り、働く方々と交流を持つ中で、新たなソリューションを提供し、一緒に課題を解決していくプロジェクトです。アグリガールは相手への共感から入るため、知の共有が加速されます。人の役に立つという共通善を志向するため、多様な当事者を引き付ける引力を持ち、利他や共感といった人間力を基にした活動により経営の活性化をもたらします。

私たちデザインガールのバックグラウンドはさまざまです。それぞれの会社でやっていることも違いますし、元からITの知識や知見があるような方々ばかりでもありません。どちらかという女性ならではの柔軟な視点を基に、一生活者、一社会人としてこんな社会課題があるという実体験からの気付きの中で課題を発見し、どう解消できるか、そこにITなどの技術がどう関わるかを、生活者目線で考えていく活動になっています。

IT、AI、5G、IoTなどは近年ホットな話題だと思いますが、デジタルと実際の現場ではまだ乖離がある業界が多く、デザインガールがそれをつなぐ人材になることを期待しています。

昨年度は、年5回ほど講義とワークショップが実施され、最終的に各グループで一つの

課題を選定して、それに対するソリューション案を発表しました。今回は、私たちのグループが発表した内容をご紹介します。

## 5G・IoT デザインガールが考える、今、学校が抱えている問題とは

私たちのチームは特に教育に注目し、教育現場が抱えている課題はどんなことがあるのか、ITを活用してどう未来につなげていくかを考え「5次元学校 たすけあい楽校」というソリューションを提案しました。「たすけあい楽校」が、どのようなものなのか説明します。

まず、解決したい社会課題の選定にあたり、誰一人取り残さない、子どもから大人まで誰もがwell-beingを感じられる世の中にしていきたい、子どもたちが未来への希望を持って生活できるような世の中にしていきたい、そういう思いが私たちグループメンバーの共通認識としてあり、そのためには教育が大事だろうということで、「教育」をテーマとすることにしました。

そこで私たちは、今の子どもたちを取り巻く現状について考えました。増加している共働きやひとり親の家庭では、保護者が子どもと接する時間が減少しています。子どもも、一人っ子が多いです。地域の方々とのつながりも希薄な中、学力だけでなく、人間関係構築力(コミュニケーション能力)、情操教育、社会性の学びに至るまで、学校に子どもの「教育」が頼られているのではないかとの仮説を立てました。一方で、学校の課題としては、特に先生の労働環境の改善が急務と考えました。勤務時間の長時間化が進み、[統計資料](#)によると教員の1日の平均労働時間が11時間30分以上になっています。過労死ラインは月時間外労働80時間以上といわれていますが、それを超えている教員が中学校で6割、小学校で3割というデータがあります。

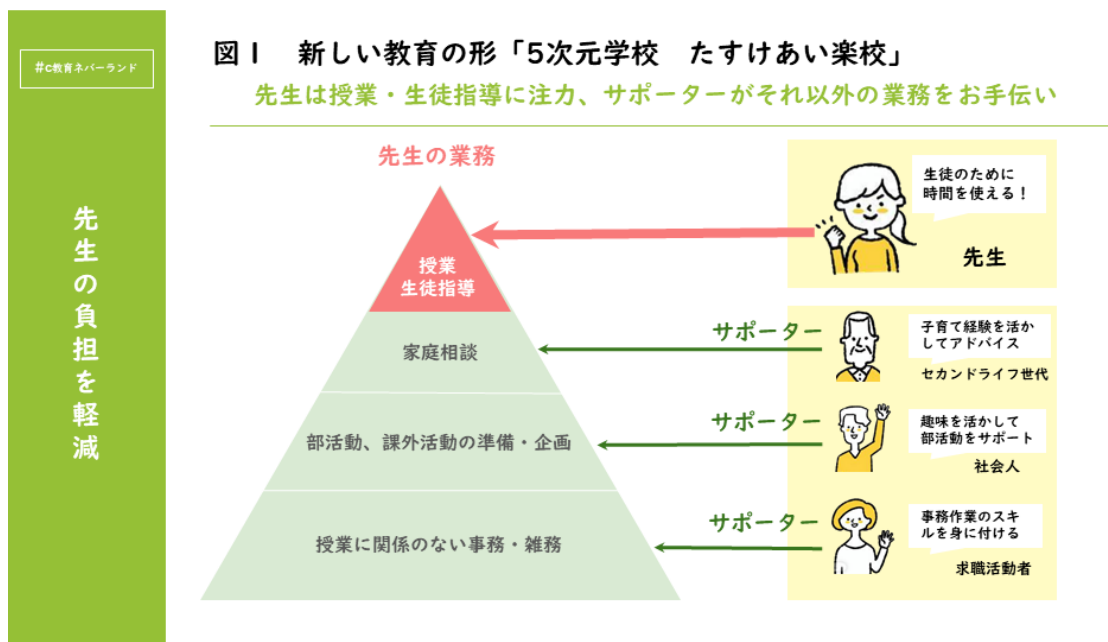
統計データだけでなく、現場の生の声を確認するため、実際に都立の小学校に勤めている先生2人と公立中学校の学校事務員の方に話を聞きました。共通していたのは、先生の働き方としては、「とても忙しくて休み時間もない」とか、女性の先生は「子育てと仕事を両立するのはすごく大変」「家に持ち帰って仕事をするしかない」という状況でした。

職場環境に関しても、「ITリテラシーが低く、タブレットの活用に四苦八苦している」という声や、「SSS(スクール・サポート・スタッフ)という軽作業を依頼できるようなスタッフがいないが活用が難しい。何かお願いするにもタイミングが難しく自分がやった方が早い。来てほしいときにいない」という声もありました。また、「予算がなくて物品が買えない」という実態もあり、ヒト・モノ・カネの全てが不足している教育現場の状況が見えてきました。

社会の変化としては、「悩みを抱えた生徒や保護者が多くなっている」「今まで家庭で教えていたことを『学校で教えてほしい』と言われる機会が増えた」「いろいろな事情を抱えた子どもが増え、特別支援学級の需要が高まってきた」という声がありました。そうした社会の変化の中で、ヒアリングした学校関係者の方々は共通して、「もっと時間をかけて子どもたちと接したい」「学校にいる間は子どもと接する時間に充てたい」という強い気持ちを持っていることが分かりました。

図1では、学校の先生が抱えている仕事をピラミッドで表現しています。学校の授業や生徒指導はもちろん、それ以外に家庭相談、部活動、課外活動の準備・企画、授業に関係のない経理などの業務、これら全てを先生が1人で行うことが大きな負担となっています。

一昔前と比べて先生の担う仕事が増えていると考えられます。このような教育現場の状況分析から、私たちは、先生は授業や生徒指導のプロなので、そこに注力してもらい、その他の部分を地域のサポーターに任せるとはできないか、そうすれば先生の負担も減り、サポーターの方々の生きがいややりがいにも結び付くのではないかと考えました。

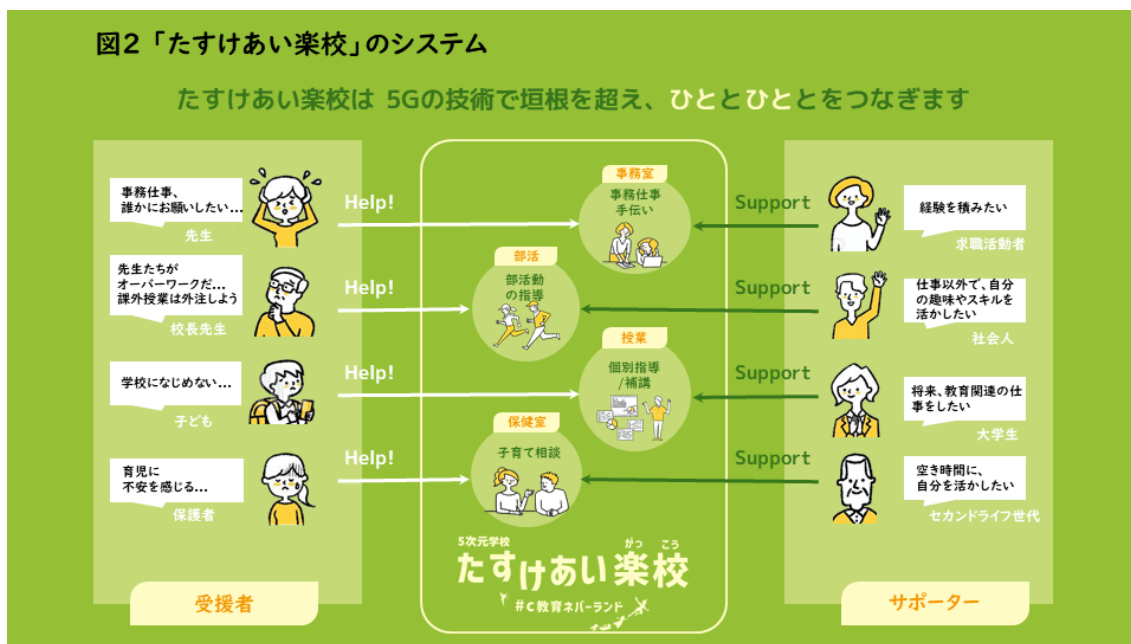


### 新しい教育の形「5次元学校 たすけあい楽校」

そこで私たちが考えたのが「たすけあい楽校」です。「たすけあい楽校」は、「リアルでもアバターでも通える5次元学校」です。オンラインスクールに少し似ているかもしれませんが。子どもたちがアバターを使って、実際に教室で授業を受けたり、部活動ができるようにします。

バーチャルでの活動もあれば、オフラインでの活動もできるように構成します。例えば、バーチャルであれば、地方の学校でダンス部に入りたいと思っても一緒にやってくれる仲間がない子が、オンラインの力を使うと、全国各地の一緒にやりたい子どもたちとダンスをすることができます。オフラインの活動としては、地域の飲食店に協力いただき、実習形式による食育体験のような授業を、オンラインのプラットフォームを使って募集をする企画ができたりします。

サポートの面では、先生が、事務仕事が大変で手が回らないときに、求職活動中の方が経験を積むため事務作業を手伝ったり、放課後の部活動指導まで手が回らないときに、仕事以外で自分の趣味やスキルを活かしたいという社会人の方が子どもたちの部活動をサポートしたりします。ここで重要なのが、困っている先生を助けるだけでなく、サポートした側もスキルアップややりがいといった対価を得られることです。(図2)

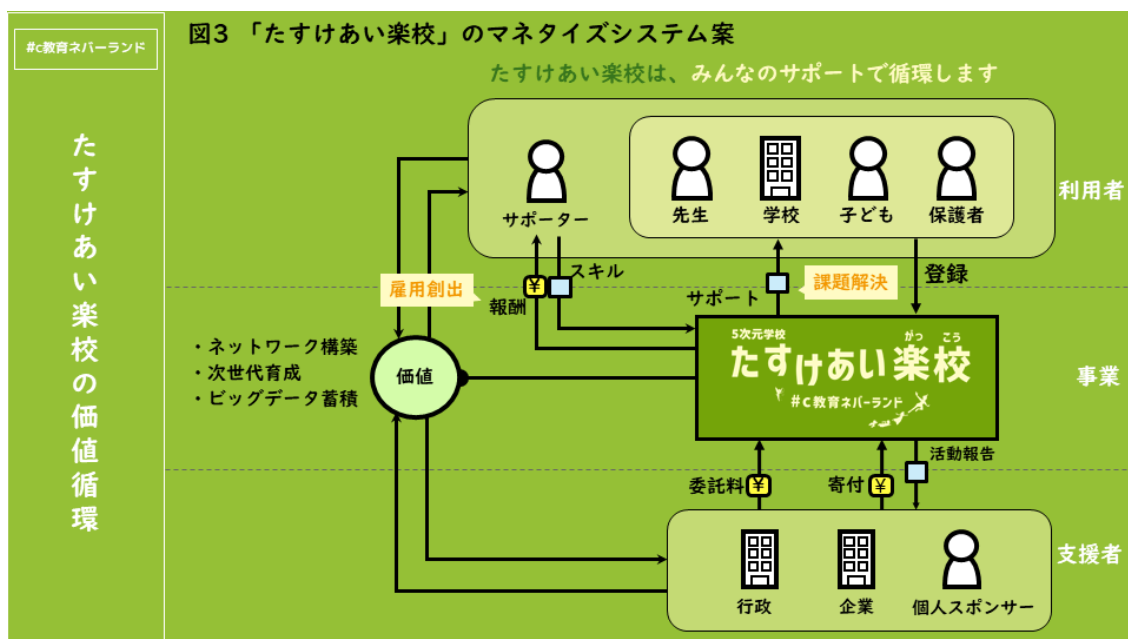


学校になじめない子どもや不登校の子どもの勉強や学びを、大学生・社会人・セカンドライフ世代の方々がサポートするプラットフォームを作ったり、保護者が抱えている育児の不安をセカンドライフ世代や子育てを終えた方々や専門家にも相談できるような仕組みづくりも、オンライン技術を使えば、オフラインよりも手軽かつ地域差に左右されない品質を担保して展開できると考えています。

普通の学校は、実際に通ってその場で学びながら、リアルで認知能力や非認知能力を上げていく取り組みになると思います。「たすけあい楽校」はリアルとバーチャルのハイブリッドなので、リアルで行わなくてもいいものはオンラインで行えるようになっていて、目的も、学習塾のように学力向上だけに特化せず、非認知能力の向上や部活動、課外授業なども全て網羅できるようなものになりたいと考えています。

### 「5次元学校 たすけあい楽校」の実現に向けて

図3はマネタイズの仕組みです。「たすけあい楽校」は、基本的に子ども・先生・保護者・学校が利用できます。サポーターとは、社会人、企業の方々、引退したセカンドライフ世代の方々に、サポーターが提供するスキルに対して報酬を支払うことによって雇用も創出できるのではないかと考えています。「たすけあい楽校」の運営資金は、学校の代わりにするので行政からの委託料や企業や個人スポンサーからの寄付を想定しています。こちらは、まだまだ熟度が足りない部分もあるかと思料しますが、貧困家庭の子どもたちも利用できるよう、極力受益者の負担を減らしたい意図で考えています。



先生や学校にどんなメリットがあるかという点、例えば先生側であれば、事務作業をやってほしいときに、スマホなどのプラットフォームから「この作業をお願いしたい」と募集すると、地域の方々から「今、手が空いているからやります」と手が挙がる。そんな仕組みができるのではないかと考えています。

子ども側のメリットは、いつでもどこでも地域差なくいろいろな活動に参加できます。地方の学校では生徒数が少なかったり、自分がやりたい部活動や学びがなかなか得られない状況もあります。デジタル技術を活用すると時間や場所を超えて、学びたいと思ったことを自分の力で学ぶことができるため、子どもたちの可能性を広げる機会となるものと期待しています。

「たすけあい楽校」には「保健室」「食堂」「事務室」「授業」などの ROOM があります。例えば保健室に入ると相談相手がいって、子育ての悩み相談ができたり、不登校の生徒が誰かと話すことができたりします。先生が事務作業を誰かにお願いしたい場合は、事務室から依頼できる想定です。

先生・子ども・保護者などの参加者は専用サイトで登録して、自分が入りたい ROOM を選択して参加します。サポーターの方々も同じようにサイト経由で登録し、自分のスキルを活かした ROOM を自分たちで開設し、そこに誰かが参加してくれたときに授業を開講できるようにしてはどうかと考えています。

当初は日本国内で実装できればと考えていましたが、デジタル技術を活用すると世界中の方々につながるすることができます。時代のニーズやサポーターにどんなの方々が入るかという点を考慮すると、活動の幅はどんどん広がっていけないのではないかと考えています。ROOM の内容もあえて固定化せず、その時々々のニーズによって変えられるのも、リアルの場所を持たない「たすけあい楽校」ならではの点と考えています。また、子どもたちだけでなく、社会人の方々在那里で学び、生涯学習につながるような方向への拡大もできるのではないかと考えています。

これは、今後具体的に動き出す予定があるものではありませんが、私たちに考え、教育現場で今どんな問題が起きているのか、それを解決するためにこんな未来があったら

いいなという、夢を形にしたような発表でした。この発表を通していろいろな方と出会い、課題に対する考えを一緒にまとめていくことは非常にいい機会でした。教育現場の深刻な課題に向き合い、その解決策のアイデアを、多様な知見を持った方々の話を聞きながら考えていくことは大きな気付きにもなり、こういった活動に参加できたことは、経験として非常に良かったというのが、メンバーみんなの感想です。

実際にこのプラットフォームを作り始めているという話ではないのですが、もしこんなことができたら今の教育課題が少しでも良くなるのではないかと思っています。絵空事のように聞こえるかもしれませんが、皆さんにとっても何かの気付きとなればうれしく思います。

---

i 5G・IoT デザインガール活動報告が「incri」のWEBサイト Newsに掲載されています  
<https://incri.jp/news/> (2023年10月5日閲覧)