

A. 教育 / 学習の考え方とシームレス

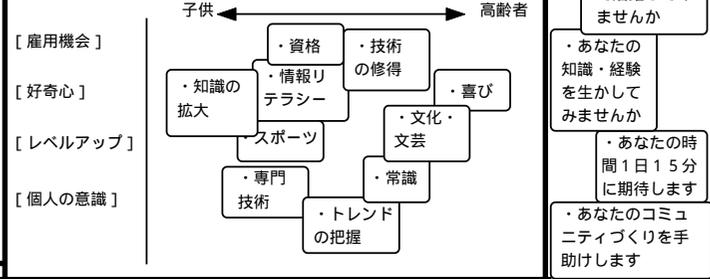
- ・無数の共同体 communityを再構成はたまた新生させていく glue component / community のような役割
- ・教育は歴史的にみて NPOで行われた。
- ・学習の動機と教育 / 学習の原点の関係。
- ・年代間のシームレスも重要テーマ
- ・シームレスの切り口をどこに置か
- ・教育と学習は分けられない
- ・地域格差のシームレスの必要性。
- ・教えなくても良く知っている子供
- ・生涯学習の出口は何か
- ・小中学に本当に必要な教育レベルは
- ・学習には、ネットワークがシーズになる。

C. 教育 / 学習のニーズ

〔遠隔生涯学習のニーズの柱に関する項目〕

- ・人生80年、回りができる環境
- ・自分の方法で勉強できる環境
- ・中小企業は資格指向、スキル / 意欲評価
- ・現状システムツールに捕われないブレイクスルー
- ・中高年活性化
- ・脱男社会
- ・子育て期間の社会との接点づくりと仕組み
- ・さまざまなニーズがあり行政での対応は難しい
- ・遠隔教育を核にしたバーチャル大学と町づくりのためのバーチャルコミュニティの実現（京都府丹波地区）
- ・雇用確保にはスキルの獲得が必要。
- ・フオーメーションのあるスポーツコンテンツ

D. ニーズの有り場所（浜嶋さんからの提案）：教育の目的と動機



- ・ネットワーク・コーディネータになって活躍してみませんか
- ・あなたの知識・経験を生かしてみませんか
- ・あなたの時間1日15分に期待します
- ・あなたのコミュニティづくりを手助けします

B. 企業や教育現場での課題、問題点

〔学習意欲〕

- ・現教育システムへの子供の反乱
- ・個人・企業の落ちこぼれ（自己学習、企業内再教育）
- ・学習意欲を向上させるための教育も大切
- ・学習の動機付とやり直せる学習環境
- ・高年齢者にはPCの操作が難しい
- ・学生の教育ニーズ目的意識が低い
- ・プロセス重視の教育 / 学習が大切
- ・目的意識による活性化
- ・あきさせない、やる気にさせる参加型・能動型の遠隔環境
- ・教える側：コンテンツで手助け、受ける側：学習意欲
- ・受講希望者と（遠隔）教育環境の間にギャップがある
- ・大学生の学力低下現在の教育が全て暗記学となっている

〔コスト〕

- ・コストの安い企業内女性教育
- ・だめな人も活かす安い企業内教育
- ・通信網を安く使えるところで地域の二極化。

〔人材と教材環境〕

- ・総合した知力のある人材不足
- ・ヒューマンタッチなインターフェイス技術が必要
- ・良い教材を利用できる環境が限定
- ・コストの安い企業内女性教育
- ・適材適所
- ・ネットワーク両端にいる人の資質（能力）がシステム全体の能力を決める

〔教育 / 学習の環境〕：文化的、社会的、遊び的伝承・発見の場が無数のネットワークでつながった環境

〔社会・文化的環境〕

- ・ボランティアの人たちを支える仕組みが必要。
- ・ボランティアが活動の穴を埋める
- ・オープンソースとボランティアの関わり
- ・教材はあふれているが今有るものでは不十分
- ・専門的知識をもつ人材は十分いる
- ・大学卒業後の教育の場が田舎にない。
- ・本屋の本が少ない。（地域格差：丹後）
- ・情報弱者への対応が必要（ネットワーク・コーディネータの育成）
- ・ライフスタイルの変化：モザイク消費社会
- ・日本語のメリットとデメリット
- ・「ゆとり」による二極化（学力、地域格差、高収入、高学歴等）
- ・ドロップアウトしてもリカバリするシステム
- ・一流大学に高所得者層
- ・アメリカの貧富の差は大きい。
- ・日本の大学は論文が少ない
- ・へたな改革は現場をさらに混乱させる
- ・高度情報インフラは選択枝の一つ。インフラない場合との比較が重要。

〔経済的環境：マーケットについて〕

- ・モザイク消費社会
- ・インターネットによるマーケット構造の変化。
- ・インターネットで巨大と極小マーケットが生まれる
- ・ボランティア活動からビジネスが見える
- ・教える側と学ぶ側のマーケット / 視点は違う。
- ・シームレスのマーケットは狭い。
- ・シームレスは極小と極大の差を埋める（将来？）。
- ・決済方法、少額決済システム、投げ銭システム

E. 研究会のテーマについて

〔人材〕

- ・コミュニティ間のコーディネータ
- ・現役を離れた先生の知識を還元する欲求を生かす。
- ・退職した教員の小中学生の教育への参加。
- ・現役を離れた専門家の知識を還元する場を作る
- ・通信コスト低減を前提とした先行実証実験
- ・コラボレーションツールの利用

〔教材〕

- ・インターネットとボランティア活動は相性がよい
- ・サイバーネットとコミュニティ・ネット
- ・遠隔でのスポーツコーチング(USA)
- ・良いコンテンツの利用 / ウハウ。
- ・ネットワーク環境でのリアルタイムの対話型編集システム
- ・アーカイブ充実とシステム構築（例：自然科学教材ISSE）
- ・ISISの利用
- ・受験制度にかかわる教材は研究会の取り組みから除く
- ・ストーリー性のある教材と語り方
- ・マンガティックに書かれたアメリカの教科書も参考
- ・企業内に眠る優良研修教材のリサイクル
- ・良い教材を活用できる環境作り
- ・オープンリソースの活用法
- ・学会論文のオープンリソース化
- ・コミュニケーションモデル
- ・ボランティア活動と教育 / 学習のニーズ調査

G. コンセプト（人材育成）

- ・ネットワーク・コーディネーション（社会支援）
- ・マルチチャネル・コミュニケーション（技術的支援）
- ・リアルタイム・エディティング
- ・シームレス社会的・文化的・経済的・地域的枠組みを越えて知識を共有できるインターフェイスの環境

F. 討論の総括（山本）：全ての要求には答えられていませんが

〔人材〕

- ・ネットワークコーディネータの育成プログラムの作成
- ・賛同者のボランティアのネットワークをつくる（草の根ネット）
- ・教育 / 学習NPOとベンチャー企業の創出
- ・受益者が特定できる時にビジネスとなる。
- ・小さなマーケットのリンク

〔施設・設備〕

- ・既存の大学・自治体・個人などの施設と連携（コミュニティの場の確保と施設の共有）
- ・遠隔学習ネットワークの整備リアルタイム編集技術の普及
- ・SOHOの普及
- ・ベンチャービジネス
- ・コンテンツのチェック
- ・デジタル技術
- ・教材制作システム各種教材サーバの設置核となるアーカイブの構築広帯域通信網の活用携帯端末の活用