

生涯学習における情報コミュニティ、 情報サポーターの意義と役割

前川道博
東北芸術工科大学

現在進行形の「情報革命」

□ 産業革命

- 革命のトリガー：エネルギーの発明
- 現象的事件：黒船来航

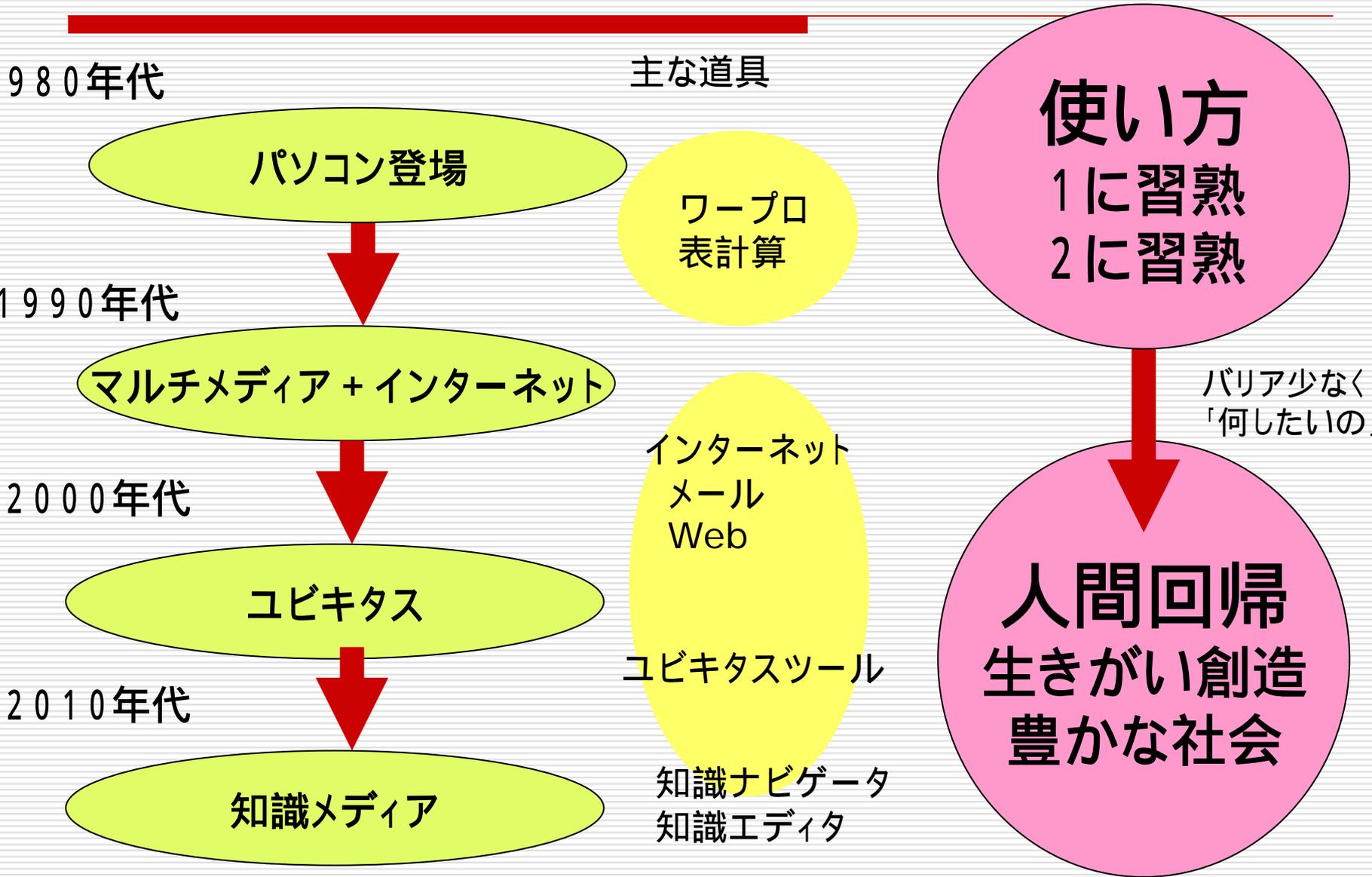
□ 情報革命

- 革命のトリガー：IT
- 現象的事件：「蜘蛛の巣」(Web) 来襲！

□ 情報革命の大問題

- 黒船 明治維新(革命 = 旧体制崩壊)
 - 太平洋戦争 GHQ統治(外からの改革、旧体制崩壊)
 - このたびばかりは...と・ほ・ほ
-

進化するメディアの今後



「生涯学習」とは何か

- 自ら「興味」あるものを育て生きがいを創造していく
絶えざるプロセス

間違いだらけのソフト選び

- 「Word」の善悪
 - マイクロソフトの製品
 - ワードプロは他にもある、テキストエディタもある
 - 枝葉ばかりでいらなものばかり
 - 時間を浪費して命を縮める道具

間違いだらけの「IT講習」

- 「手段」習得を目的化、「目的」不在
 - 情報リテラシーは道具を覚えることに非ず
 - 自らの「興味」を育み、情報を「知識」「知恵」に高めることのできる能力
 - ワードプロ、表計算は古い道具
 - 知識社会の時代に「竹やり訓練」
 - ワードプロよりメール、Web
 - 進化したワードプロは枝葉機能しかない
 - 不毛なスキル: 枝葉 = ワードプロの使い方
 - 「知識」を編集する教育は皆無
-

IT講習の再デザイン

□ メール講習

- 何をするのでも必須の道具
- 文字入力に慣れよう
- マナーやルールを学ぼう
- やりとりして楽しもう

□ 総合的な力を高める「IT活用型学習」

- 問題発見・問題解決
 - 目的に応じた各種ソフトの使い分け
 - 「興味」に専念、「PushCorn」で支援
-

古臭くなったお仕着せ講座の刷新

- 優れた人間教育システム「寺子屋」に学ぶモデル
 - 富山県民カレッジ「自遊塾」「インターネット市民塾」
 - 「自遊塾」市民が主体、自己責任で開講する講座
 - 教えることは最良の学習方法
 - 年々、割合が増加
 - 「市民塾」 eラーニング版
 - 働き盛りに生涯学習の機会を拡大
 - 全国から参加可能
-

モデルケース「楽しく協働学習」

- 2002年度東北芸術工科大学公開講座
「PushCornワークショップ『楽しく協働学習』」
環境学習編、自然観察編、地域学習編、旅れば編
子どもから大人まで、スキルレスで「eポートフォリオ学習」



「PushCorn」で
eポートフォリオ学習



「PushCorn」サービスで
「情報コミュニティ」創造

PushCornワークショップのねらい

- ❑ 「PushCorn」有効性の検証
- ❑ 子どもから大人まで
- ❑ 学んだ人が地域の核に
- ❑ 各地に「情報コミュニティ」を



ワークショップの内容:地域学習

- 1日目:レクチャーとフィールド学習
 - 講義(午前)
 - 「協働学習」ってな～に
 - 「PushCorn」ってな～に
 - 取材と撮影のポイント
 - 地域取材(午後) 取材と撮影をしよう!
- 2日目:学習レポート作成と成果発表
 - 実習(午前) 「地域アルバム」を作ろう!
 - 実習(午後) 皆で情報をやりとりしよう!
最後に成果発表



情報コミュニティとは何か

□ 情報コミュニティ

- ネットを介して人と人が自律的に結びつく関係性
- 方法: ワークショップ 恒常的コミュニティへ
- IT活用型生涯学習の文化醸成
- 自ら問題解決できるコミュニティ

□ 情報コミュニティの自律性

- ポリシー: 運営方針、全体のコーディネート
 - 企画: 自発的な活動提案
 - ITサポーターと学習者のインタラクション
 - ネットサービスの自主運営
-

「PushCornワークショップ」から 広がった各地域の情報コミュニティ



東根インターネットクラブ
ひがしねネット



やまがたネット



かすみがうら*ネット



いくつかの
PCクラブなど

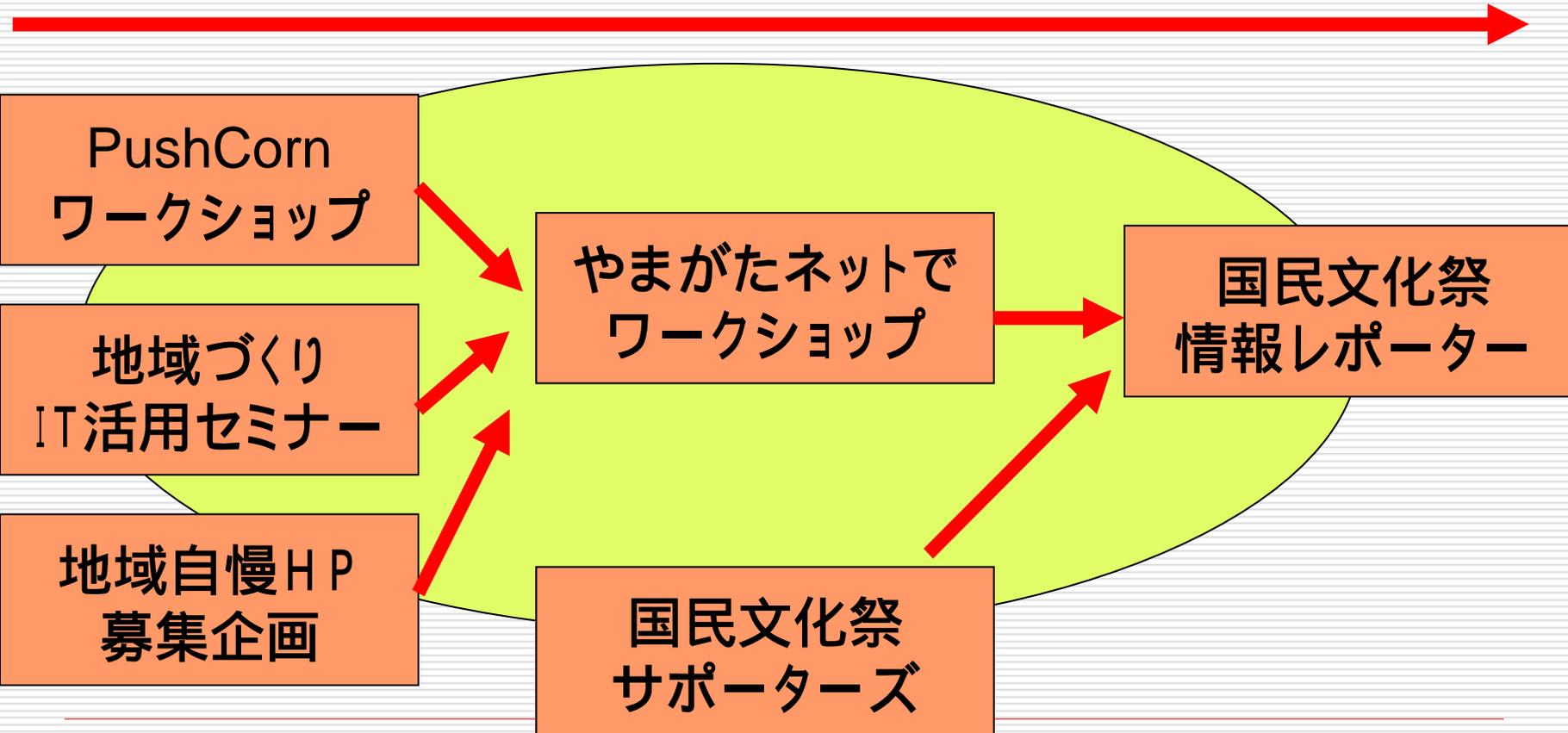
いばらき
L3ネット

「やまがたネット」との連携

002年度

2003年度

主体性のある人を集め実践で鍛えて未来のリーダーを育成



国文祭やまがた情報レポーター



実践が生涯学習！



No.	項目	日時	料
001	奉仕班	4月 / 10時 - 4時	
002	子どもたちの奉仕活動	13時 / 10時 - 12時	
003	ミニコンパの開催	13時 / 10時 - 14時	
004	株式会社「オープンコンパ」の発表	14時 / 10時 - 15時	
005	おしゃべり大会	14時 / 10時 - 14時	
006	お祭りイベント	14時 / 10時 - 15時	
007	その他	2時 / 10時 - 2時	
008	国文祭-練習	14時 / 10時 - 15時	
009	国文祭ライブショー	14時 / 10時 - 15時	
010	山形県立文化	2時 / 10時 - 2時	
011	山形の歴史	14時 / 10時 - 15時	



「PushCornワークショップ」の評価

- 小学生から70代まで
 - 継続的な学習機会により市民が主体に
 - 各地に広がった「情報コミュニティ」
 - PushCornサーバを立ち上げたケース
 - ひがしねネット、かすみがうら*ネット、やまがたネット、大阪芸大、滋賀大附属養護、いばらきL3ネット
 - シニア層がコミュニティの中核に
 - 温度差の激しい地域の格差
 - リーダー養成or発見がクリティカルポイント
-

生涯学習 = 情報コミュニティ活動

- 「生涯学習」 = 「eポートフォリオ学習」
 - 主体性を育み、生涯に渡る永続的支援策
 - 地域に根ざした「情報コミュニティ」のすすめ
 - 生涯学習を促す相互啓発的なコラボレーション
 - 地域社会と学校などとのコラボレーション
 - 「スキルレスツール」と「情報共有」
 - 「PushCorn」 + サービスの有効性
 - 生涯学習施設に期待される方向性
-

IT活用型学習のすすめ

- 「興味あるもの」の学習にITを適用する
 - 教育とは興味を育むことなり
- 「目的」ありきの学習
 - 「何したいか」があってITが活かされる関係
- ITは「興味」の増大を際限なく支援する

生涯学習支援ツールの要件

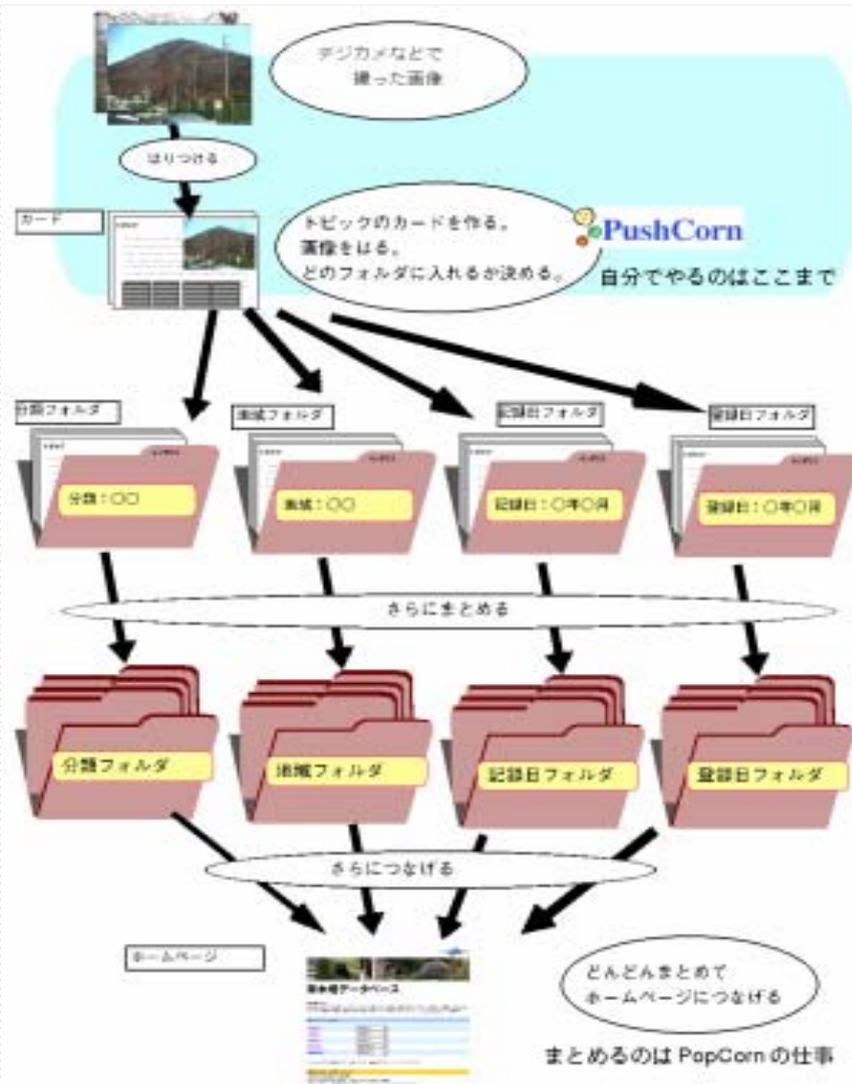
- 生涯に渡る永続性の支援
 - 人間の成長的・恣意的要求の対応
 - データ増大、大容量化への対応
 - 技術の進化に対応したシステムのエンハンス
- 使いやすさ、わかりやすさ
 - スキルレスでどこまでも深く
- 教育ソフトの問題：学校と家庭に壁



Webサイト自動生成エンジン「PopCorn」
eポートフォリオ支援ツール「PushCorn」

eポートフォリオの概念

- 学習体験 素材
- 素材を整理しながら考察
- 生涯に渡る絶えざる更新 & 蓄積



eポートフォリオ支援ツール「PushCorn」



- 生涯学習にこそポートフォリオ学習を
 - いつでも、どこでも、誰でも
 - ITを活用した「eポートフォリオ」に進化
 - 紙ベース：逐一プリント、高コスト、蓄積困難
 - デジカメ、パソコンなど手段がデジタル化
 - ITを活用することでさらにやさしく
 - ネット公開の波及効果
 - データ蓄積・情報共有の効果
-

「PushCorn」の概要

□ Webエディタの限界

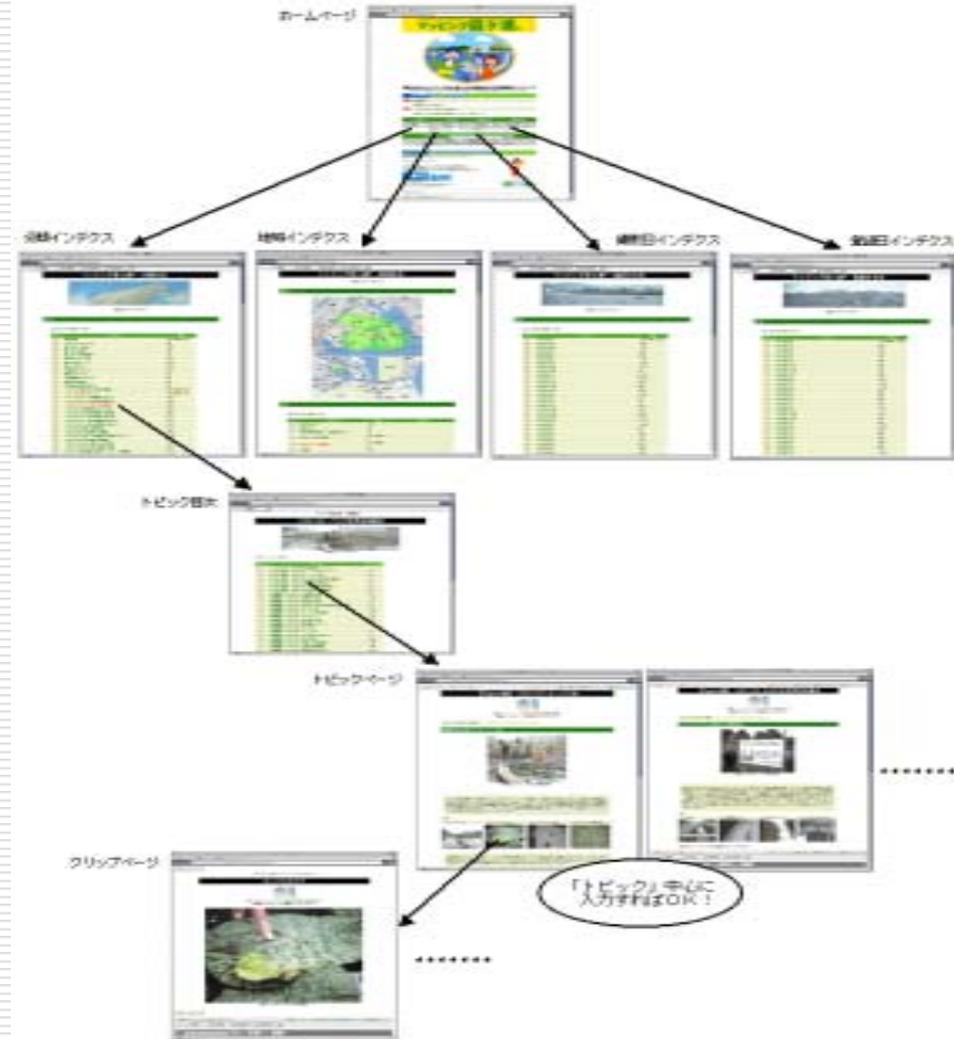
- ページレイアウト編集が主機能
- 規模の増大に弱い: 相互リンク、構造の組み替え
- 習熟を要する 利用者を狭める

□ PushCornの特長

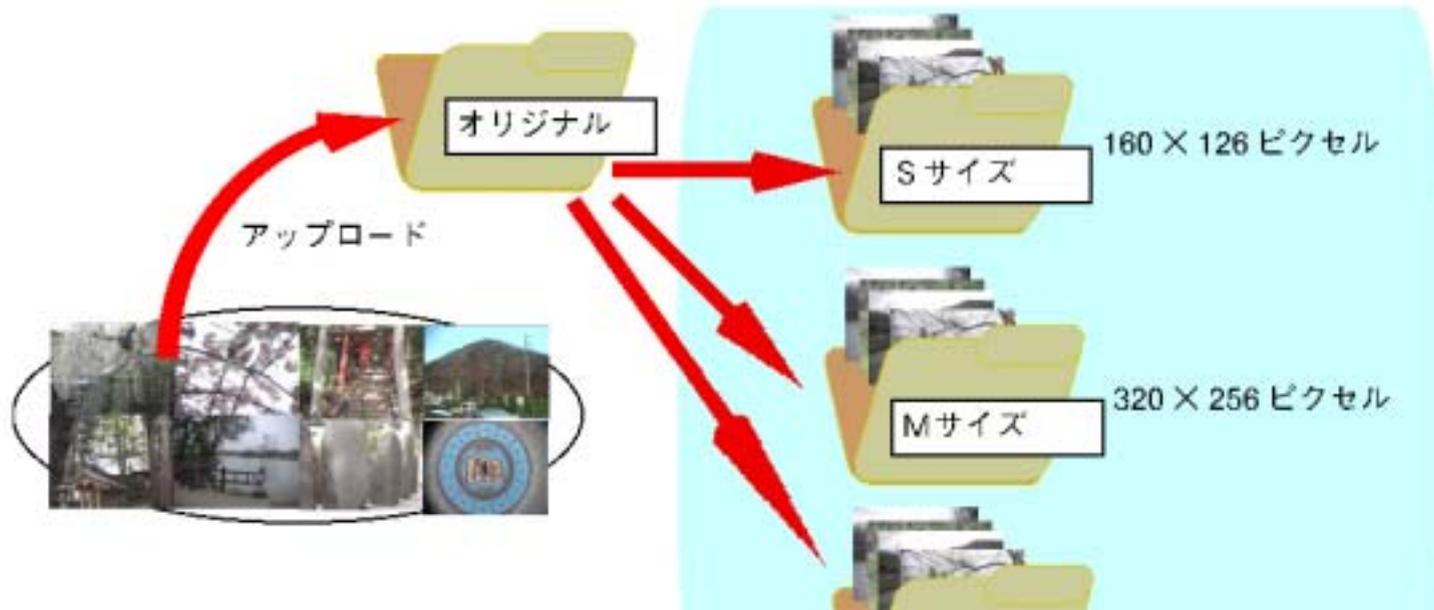
- アプリケーションサービス 導入が簡単
 - スキルレスで非定型的な編集を可能に
 - 汎用的な情報アーキテクチャ
 - Webサイトの論理構造を永続的に保障
-

ホームページは建築と同じ

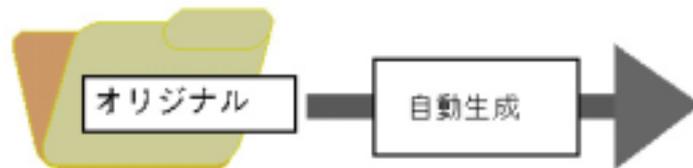
- **アーキテクチャ**
 - トップページ
 - まとめフォルダ
 - 個別フォルダ
 - トピック(カード)
 - クリップ
- **永続性支援**
 - 自動生成による論理構造の保障
- **構造概念の学習**



煩雑な処理を極力簡単に



PushCorn では画像の変換を全て自動処理します。とても面倒だった画像の扱いがとても簡単になりました。



クリップファイル



Sサイズ



Mサイズ



Lサイズ

ビデオで体験を伝える学習体験

舟航体験



勘十郎堀探訪



体験共有のしやすさ

+

興味の誘発効果

ネットを介した
体験の共有
話題の共有

情報コミュニティ: いばらきL3ネット

- ❑ 母体: AirPC (放送大学パソコンクラブ)、e-idobata, その他
 - ❑ サークルから地域に開かれた有志のコミュニティへ
 - ❑ 地域の求心となる核 (コンステレーション)
 - ❑ サーバ www.ibl3.net 立ち上げ
 - ❑ IT サポーターと学習者のほどよい混在
-

情報コミュニティの構成メンバー

- リーダー：
活動全体のコーディネーション
 - システム運用管理者：
技術面を担当、計画から運用まで
 - ITサポーター：
使い方などを手ほどき
 - 利用者：
サイト制作、活動の主役
-

情報コミュニティの創造へ向けて

- 目的ありき、興味第一のコーディネーション
 - ITを「自分がやりたいこと」と結びつける
 - 中高年齢層の知識・経験を引き出す
 - 若年齢層のIT適用能力を活かし社会参加へ
 - 生涯学習施設を一拠点とする地域の支援
-