プロジェクト成果
2024年度　ハーバード大学

デジタルデバイド問題

デバイスやネット環境が十分でない学生は、学びや成長の機会をどう確保できるのか。
若年層が世界水準のデジタルリテラシーを身につけるために、デジタル庁が若者とできることは何か。

デジタルリテラシーは5つの要素から構成

ワーク・ベースド・ラーニングの教育モデルが効果的

デジタルデバイド問題への対策を考える上で、デジタルリテラシーの要素と教育モデルを特定。

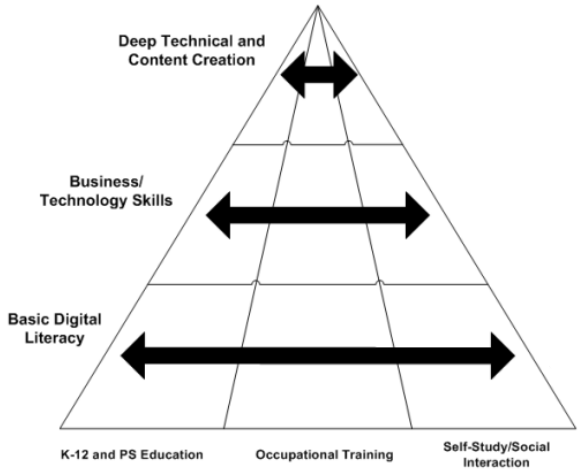
デジタルリテラシー

デジタルリテラシーは以下5つの要素によって構成される。

1. **情報リテラシー**
2. **コミュニケーションと協働**
3. **デジタルコンテンツ作成**
4. **安全性**
5. **問題解決**

教育モデル

・実践的な経験を通じて学び、成果に繋げるための研修及び評価の整備が必要。
・現場での課題解決を通して創造性を育成する教育モデル「**ワーク・ベースド・ラーニング(Work-based learning)**」が効果的。



教育　WBL　自習

Cukier, Wendy & Smarz, Shelley & Grant, Kenneth. Digital Skills and Business School Curriculum.

政策①：競争型学習

シンガポールと韓国で取り入れられている方法。

1.背景・課題認識	・各国の教育カリキュラムでは、学業達成を重視 ・高齢化が進む中、政府は競争力維持のために、若年層のデジタルリテラシー強化に重視
2.競争型学習とは	・実社会での応用力に基づくスキル育成を推進 ・創造性を引き出し、協働を促進する教育アプローチ
3.具体的な取り組み例	・ユース・リーダーシップ・サミット ・ユース・ハッカソン・インテンシブ →民間企業や教育機関との連携

政策②：デジタル教育創作ラボの設置

デジタル教育創作ラボ（Digital Education Development Division）はオランダ・フィンランドで取り入れられている方法。
インターン生による実践 ・デジタル庁のリソースによるサポートで実現可能性がある。

1.プロジェクト起案	政府主導または公的に認定された会議で作成された提案をもとにプロジェクトを決める 対象分野： ・デジタル格差の是正と公平なアクセスの推進 ・オンライン学習環境の改善と拡充 ・ICT教育全体の高度化に向けた提案の具体化
2.プロトタイプ構築	パイロット・プログラムやプロトタイプを開発