

自己紹介





讚井 康智

Sanui Yasutomo

ライフイズテック株式会社
取締役 最高教育戦略責任者

東京大学教育学部卒。福岡県出身。
組織・人事系コンサルティング会社で勤務後、
東京大学教育学研究科へ。博士課程まで在籍し、
学習科学の世界的権威、故三宅なほみ東大名誉教授に師事。
東京大学CoREF 元リサーチアシスタント。
全国の学校・教委で協調的・創造的な学びを支援。

2010年7月に中高生向けITキャンプのライフイズテックを設立。
現在、取締役 CESO(最高教育戦略責任者)として、
自治体・公共部門事業統括&採用部門責任者。

経産省 産業構造審議会「教育イノベーション小委員会」委員
経産省「未来の教室」とEdTech研究会 専門委員
金沢市プログラミング活用人材育成検討委員会 委員
長野県 WWLコンソーシアム 運営指導委員
NewsPicks プロピッカー(教育領域)



Life is Tech!® について

ライフイズテック



“

中高生ひとり一人の可能性を
一人でも多く、最大限伸ばす

ライフイズテックの事業の沿革



- ・ 中高生向けIT教育講座、参加者5.5万人(世界2位)
- ・ 2018年からディズニーとオンライン教材を提供
- ・ 2019年開始の中学・高校向け教材22万人利用
- ・ 2021年には企業向けプログラムも本格開始

2011~



2014~



2018~



2020~



2021~

DX 研修

中高生の作品リリース数 1,400人 (世界1位)



21世紀の新しい格差 = 可能性の認識差



ライフイズテック レッスン

中学・高校のプログラミング教育

新学習指導要領にも今すぐ対応!

中高生向けプログラミング教育の
ライフイズテックがお届けするオンライン教材



全国1700校 22万人以上が利用



中学・技術科



高校・情報科

「半径50cmのチェンジメイカー」が続々と①



生徒が授業内で作った、オリジナルの課題解決webサイト



地元亀岡の魅力発信

京都第3の都市なのに、あまり知られていない亀岡に、若者にもっと足を運んでもらうことを狙った。若者に魅力的なアクティビティをまとめ、地域の魅力として発信した。



定期演奏会への集客

吹奏楽部の定期演奏会への集客を狙った。これまでの成績や活動記録をまとめ、定期演奏会のスケジュールを掲載することで、見た人が足を運びやすくなるように工夫した。



チア部の部員募集

自校のチア部を強くするために、もっと多くの部員を集めることを狙った。写真を多く使い、楽しそうな活動の様子をまとめることで魅力を高めるよう工夫した。



文鳥の魅力発信

自分の大好きな「文鳥」の魅力を多くの人に伝え、その良さを広く認知してもらうことを狙った。デザインにもこだわり、カリキュラム以上の技術にも挑戦した。

「半径50cmのチェンジメイカー」が続々と②



福岡市立 高取中学校 生徒会webサイト

生徒会の紹介ページを
ライフイズテックレッスンを
用いて授業中に作成。
学校の公式webページ内で
実際に公開している。

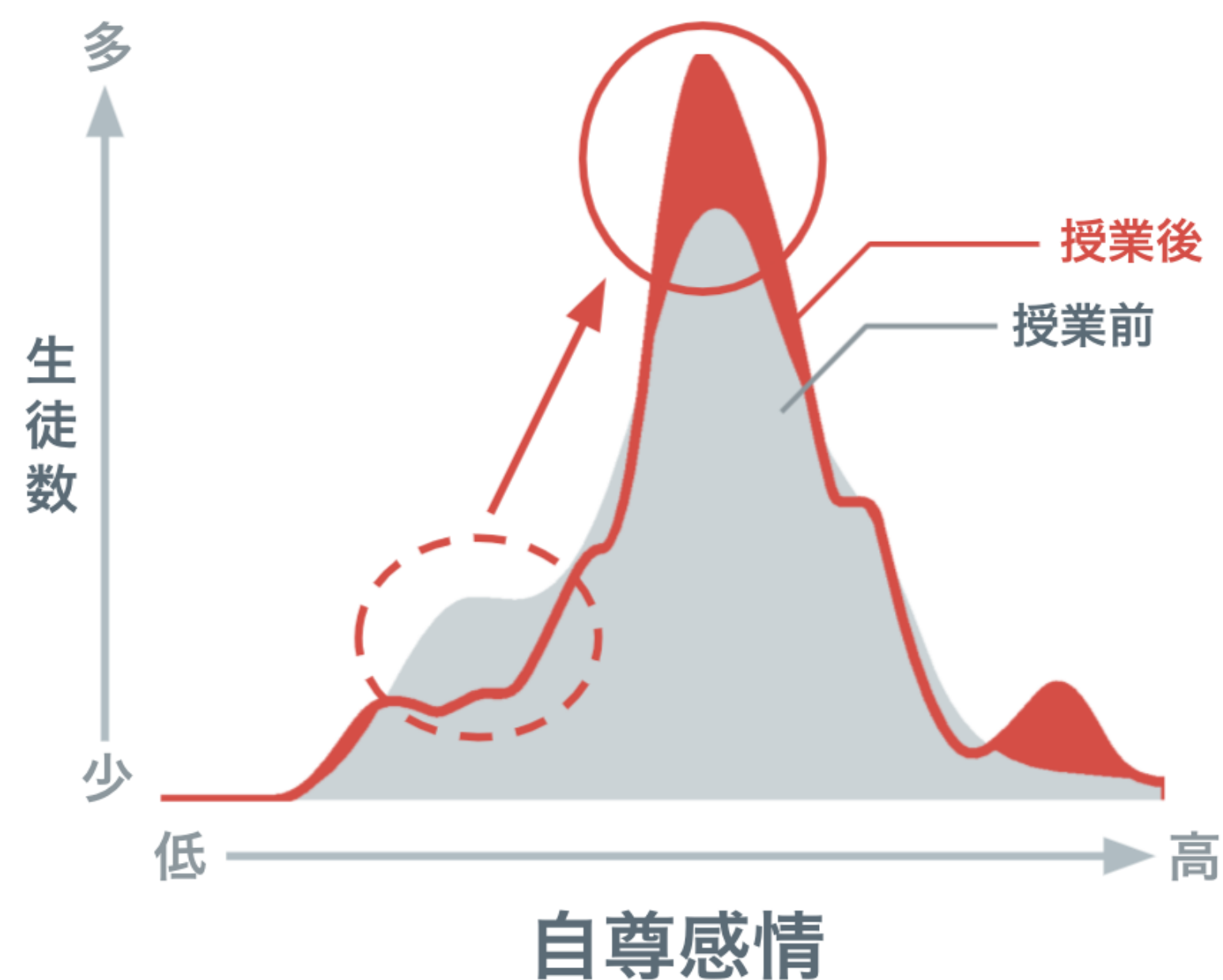
The screenshot shows the homepage of the Takatori Junior High School Student Council website. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Slogan, Committee Introduction, Annual Plan, Student Council Opinion Box, and Photos. The main header features a large image of the school building with the text '第66期生徒会' (66th Student Council) and 'Takatori Junior High School Student Council' below it. A tagline reads '~世界一楽しい学校へ~'. The main content area is divided into several sections: 'お知らせ' (Notice) with recent messages, 'Slogan' featuring the theme '夢現' (Yume Gen) and '~切り拓け Takatori Road~', and 'Explain' which details the council's structure and activities. A sidebar on the left contains '委員会紹介' (Committee Introduction) and 'リンク' (Links). At the bottom, there are five columns, each representing a different committee: '評議委員会' (Review Committee), '学習委員会' (Learning Committee), '生活委員会' (Life Committee), '整美委員会' (Maintenance Committee), and '給食委員会' (Cafeteria Committee), each with a brief description and a list of main activities.

「半径50cmのチェンジメイカー」が続々と③

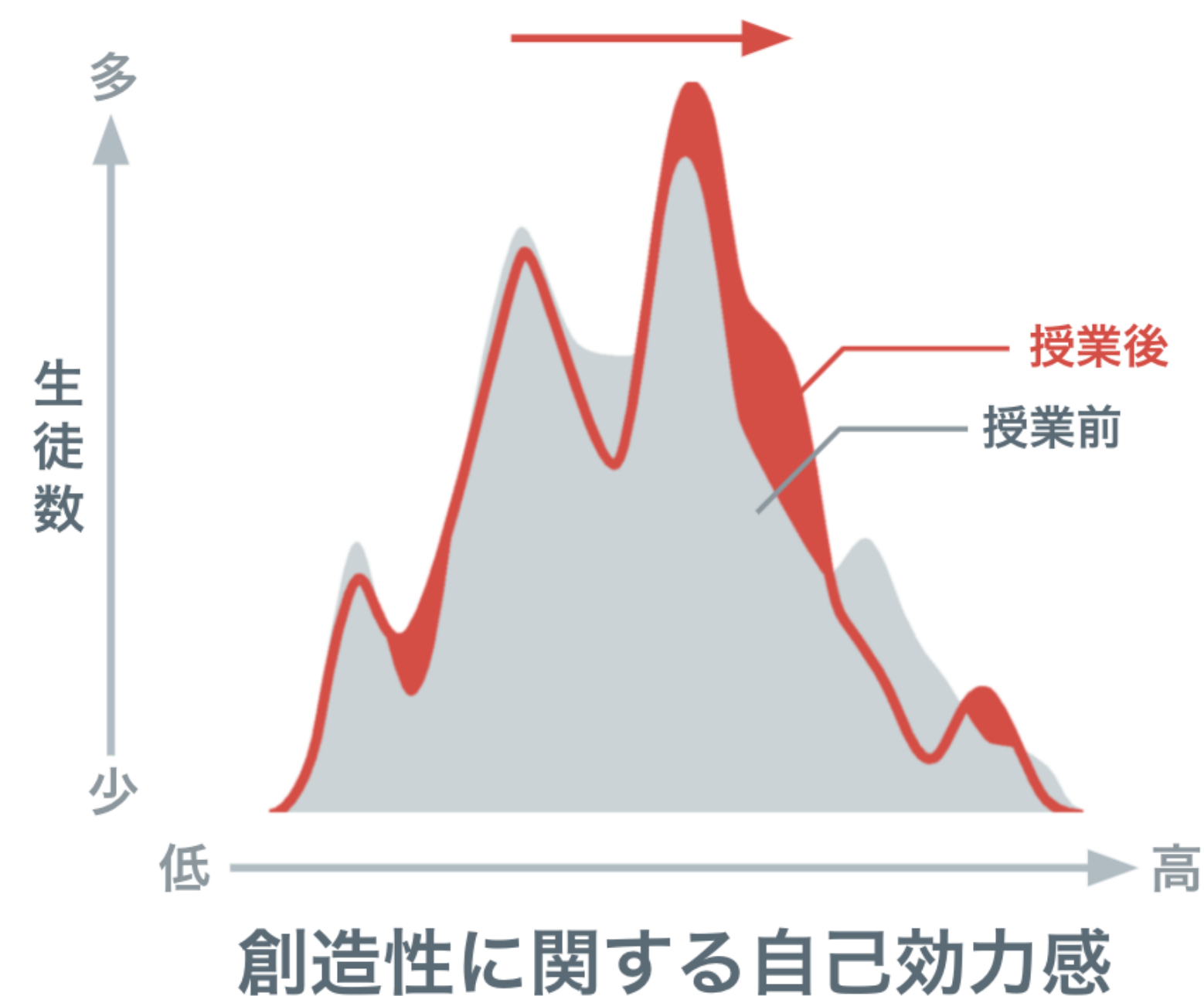


生徒の「自尊感情」や「創造性に関する自己効力感」が、授業前後で向上。特に、もともと低かった生徒で効果が顕著に。

生徒の自尊感情が向上



生徒の自己効力感が向上



第一の変革：教育イノベーション全体に関して

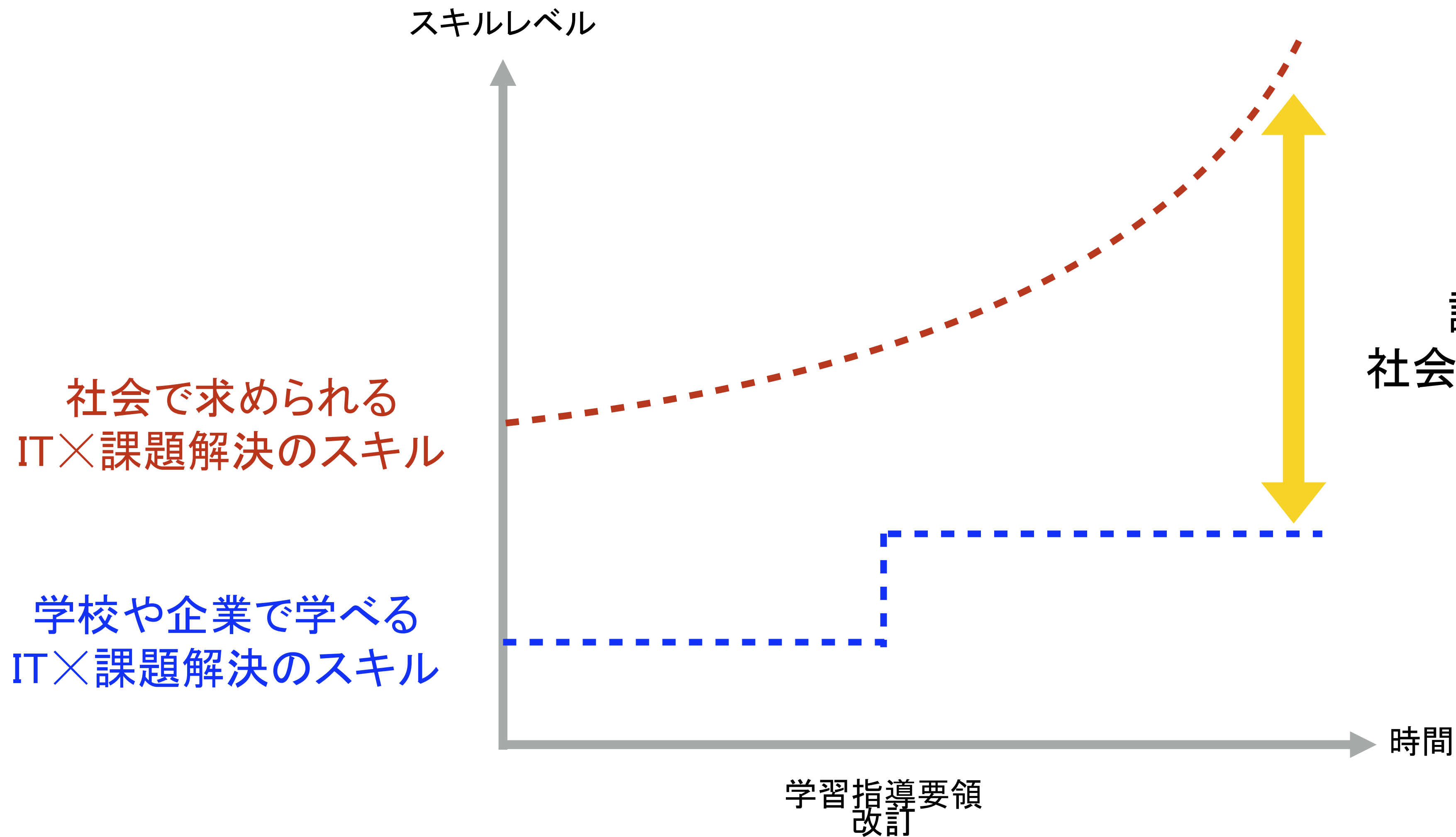
- ・一人ひとりの可能性を最大限伸ばす教育
- ・教育から学びへ、そして、真の個別最適な学びへ
- ・学校における「第三の道」（民間との連携）のアップデート

第二の変革：探究・STEAM教育に関して

- ・探究・STEAM教育を学校で実現する仕組みづくり
- ・探究・STEAM教育の出口づくり（社会との接続）
- ・探究・STEAM教育を産業化し持続可能に
- ・探究的・創造的なプログラミング教育の全国的な実施
- ・探究を促す仕組みづくりとして、探究の新しい教育機会を

目指すべき教育 = 真に個別最適化された教育

- ① 知識・技能の個別最適
- ② 興味・関心の個別最適
- ③ 課題の個別最適
- ④ 進路の個別最適
- ⑤ 居場所の個別最適
- ⑥ 特性の個別最適

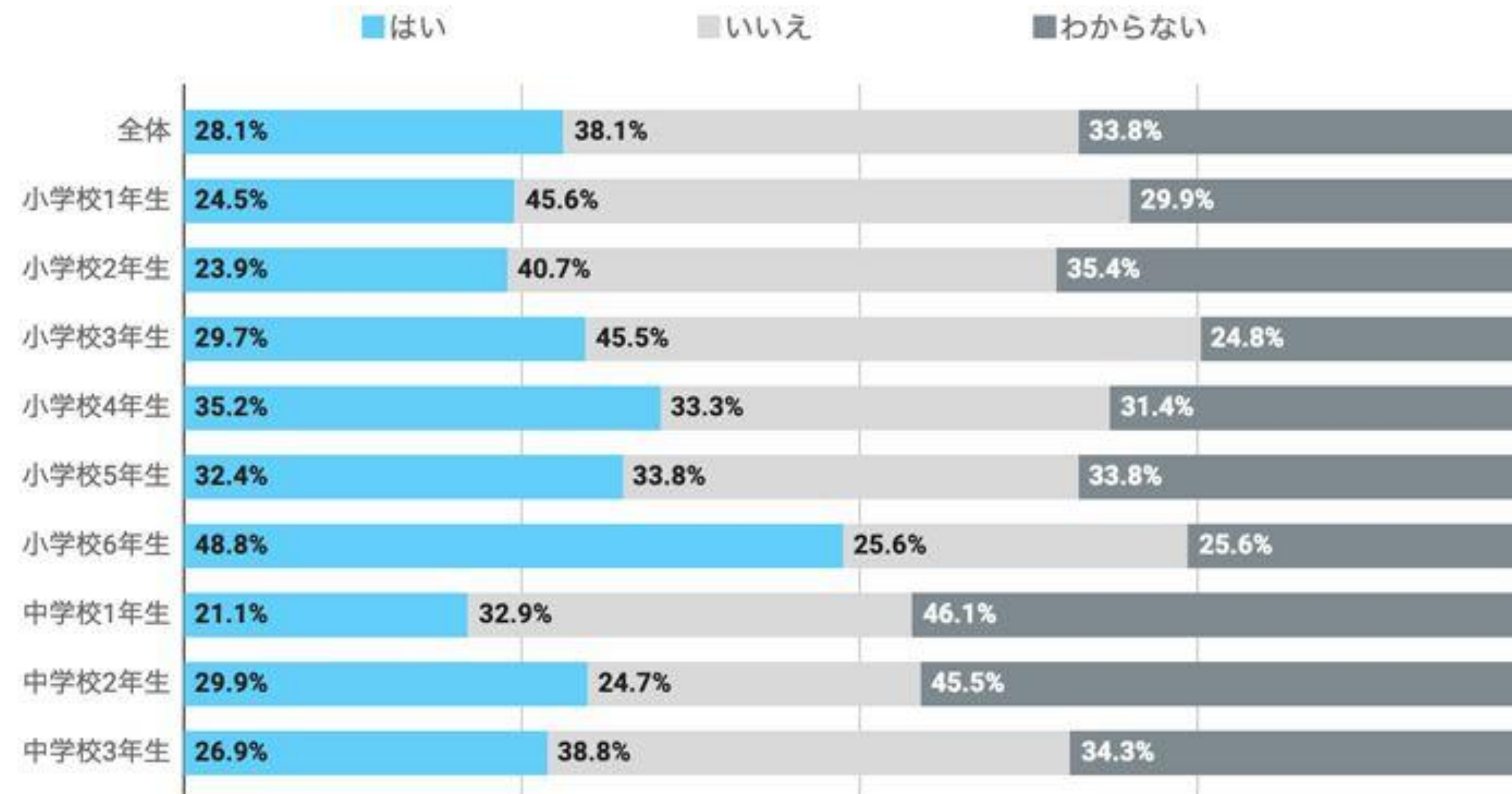


このギャップを
誰かが埋めないと
社会のアップデートは不可



小学校・中学校でプログラミング教育が実施されたという回答

平均**28.1%**



くもん出版「小中学校におけるプログラミング教育」に関する調査（2021年）



高校の情報の常勤専科教員はわずか**17.5%**

		人数	割合
本務者（常勤）	「情報」のみ担任 （専任）	1,150	17.5%
	「情報」以外も担任 （兼任）	4,075	62.0%
兼務者（非常勤）		1,348	20.5%

*私立高校教員等も含む

[高等学校情報科教員研修に資する調査研究](#)（文部科学省, 2018）

（P16, 45）より。平成29年5月1日現在



- **教え手の確保と育成の仕組み**

教員免許制度・教職養成課程・オンライン授業制度の改革

ICT化や探究・STEAMに対応するためのリスキリング教育 など

- **格差の見える化と格差を是正する財政・人的支援**

- **探究的・創造的なプログラミング教育の次期学習指導要領への明記**

- **進学や就職における探究・STEAMへの評価変革（進路指導の改革）**

- **探究・STEAM教育が持続可能になるための産業化支援**