

テクノロジーを活用した社会の未来像について、ダイワボウ情報システム(DIS)の松本裕之社長とタレントの関根麻里さんが高校生と語り合った。高校生は「ICTで常識を変えるー生活・教育の未来探究」をテーマにDISと日本経済新聞社が2025年8月に開催した「DIS STEAMゼミ」で最優秀賞に輝いた豊島岡女子学園高等学校の生徒3人。ゼミの審査委員長を務めた同社・竹渕正治取締役も加わった。

教育現場の課題を解決

関根 ダイワボウ情報システムがSTEAM教育に携わる理由を教えてください。

松本 当社は社会のICT(情報通信技術)化推進を通して地方創生やSTEAM教育の浸透に貢献したいと考えています。社会インフラがICTで大きく変わる中、教育現場への最新テクノロジー導入を通じて、日本の

若者たちがイノベーション創出をリードする環境づくりを進めています。

竹渕 「DIS STEAMゼミ」もその取り組みの一つで、学生たちがテクノロジーで教育現場の課題解決のアイデアを考

タレント 関根 麻里さん



デジタル社会で人間らしさを追求

野口 10年後の社会はどう進化していると思いますか。

吉見 人とテクノロジーの正しい関係が問われる社会になっていると思います。ゼミへの参加で教育やテクノロジーへの興味が高まり、教育現場からその関係について考えたいです。

沼田 観点によってはAI(人工知能)は人より優れた作品を生み出すかもしれませんが、人間ならではの作風をめぐる感性を磨きたいです。それがデジタル社会での人の使命だと思います。

関根 人間らしさを改めて考える機会が訪れているのかもしれないですね。変えるべき価値と変えてはいけない価値を見極める

ことが大切です。「DIS STEAMゼミ」がその議論の場を担うことを期待しています。

竹渕 今、学校の教室環境の全体をICTでつなぎ、様々なデータを連携・活用する取り組みも始まっています。学びが融合することで、多様な価値観を認め合う機会が生まれると思います。

松本 ICTは超高齢社会や地域格差など様々な社会課題を解決に導く無限の可能性を秘めています。思いやりやおもてなしの精神を持つ日本の学生たちがテクノロジーで世界をリードしていけるよう、これからも支援していきたいと思います。ありがとうございました。

NIKKEI STEAM DIS ICT座談会

ICTで まだ誰も知らない 未来へ

VRでオンライン授業を進化

関根 学生の皆さんはどのような課題解決に挑んだのですか。

仲川 課題は予期せぬ病気やケガなどで通学が難しい時、みんなが今何を学んでいるのかを少しでも一緒に感じられる機会が得られないか、という点です。新型コロナウイルス禍にオンライン授業を体験し、臨場感や緊張感に欠ける問題点を感じていて、仮想現実(VR)技術を用いてそれをよりリアルなものにすることを目指しました。

吉見 VR撮影用ロボットとVRゴーグルにより授業の場にいるような視界を実現し、友人や先生と同じ空間にいる感覚で会話ができるシステムを考案しました。

野口 社会課題の解決策は現場から生まれると改めて気付かされました。私はメンターとして、市場の製品やサービスなどの情報提供でサポートしました。

松本 このアイデアは海外留学体験も視野に入れていて、時差の小さな国・地域であればよりリアルタイムでの実現が可能です。課題解決に挑むと必ず新たな夢が生まれ、それが一番貴重な経験です。

竹渕 自らの手でより良い未来をデザインする子供たちの資質能力の育成につなげることがSTEAM教育の目的であり、私たちの役割は多彩なテクノロジーの提供で夢を支援していくことです。



(左から)豊島岡女子学園高等学校の吉見知夏さん、沼田あやさん、仲川怜花さん、メンターとして3人をサポートしたダイワボウ情報システムの野口莉緒さん



ダイワボウ情報システム 取締役 竹渕 正治氏

日経電子版広告特集でこの内容の詳細をご覧ください。▶



【自由学園明日館】

DIS ダイワボウ情報システム株式会社

ダイワボウ情報システムは世界中のIT関連商品を取り扱う国内最大級のIT専門商社です。
教育分野はもちろん、急速に進化する日本のあらゆるITビジネスを支える企業として常に挑戦し続けます。

NIKKEI STEAMとは、科学、技術、工学、芸術、数学の各分野を横断するSTEAM(スティーム)教育を通じて、日本経済新聞社大阪本社が始めた産学連携の人材養成プロジェクト。世代や立場、専門分野を問わず議論を交わし、常識を覆し、新たな価値を生み出す力を育む。

広告

企画・制作=日本経済新聞社Nブランドスタジオ