

オンラインの学習サイトを普及させよう！

☰ 概要

子どもの貧困を解決するためには、子供たちの今後を考え、子供のデジタルリテラシーを促進させる必要があると考えた。

そのために、場所や時間に制限されることなく学習することができる無料オンライン学習サイトを普及させていくことが良いのではないか。

オンライン学習サイトのようなプラットフォームがあることで子どもたちには能動的に動いてもらう必要はあるが、自己学習の場として利用してもらえると考える。

サイトで利用可能なリソース

- ・オンライン教材
- ・オンライン講師、ボランティアのオンライン講師
- ・AIでの学習プラン提供

(詳細)

1. 学習サイトの具体的な内容：このオンラインプラットフォームはどのような科目やテーマをカバーしますか？また、その学習内容の選定はどのように行いますか？

→学ぶことのできる内容としては以下。

- ・学校で学ぶ教科
- ・利用したい方に対してはプログラミング言語

2. ターゲット層：すべての子供たちを対象としていますか、それとも特定の年齢層、あるいは特定の状況（例：貧困層、遠隔地に住んでいるなど）にいる子供たちに焦点を当てたものですか？

→対象となる子供はすべての子どもたち

この対象を制限してしまうことですべての子どもにたいしてデジタルリテラシーを促進したいという目的が達成されないため。

3. 人的資源：オンライン講師やボランティアをどのように集め、管理しますか？ボランティアの動機付けはどのように行いますか？

→講師やボランティアが登録できるよう、登録用のサイトを作成。

登録時に必要な情報として、教えることのできるスキル詳細、働くことのできる時間などを入力するようにする。

4. テクノロジー：AIで学習プランを提供するとのことですが、これはどのような形になりますか？個々の子どもが自分のレベルや進度に合わせてカスタマイズできるのですか？

→生成AIなどを利用し個々に合わせてカスタマイズできるようにする。

5. サイトの利用推進：無料といえども、このオンラインプラットフォームを本当に子供たちが使うようになるには、どのような推進策を想定していますか？例えば、学校や地域社会、親を巻き込むなど。

→本ソーシャルメディアや学校などで、オンラインプラットフォームを推進するキャンペーンを展開。

オンラインプラットフォームで学習することの重要性を発信し、関心を集めたい。

6. デジタルデバイドの問題：すべての子供がインターネット接続とデバイスにアクセスできるわけではありません。デジタルデバイドの問題をどう解決しますか？

→小学校などでもデジタルデバイスが配布されるようになっているため、現在学習できる環境は整いつつあります。

7. サイト運営の資金面：サイトの開発・運営、教材の制作、AIの導入やアップデートには大きな費用がかかります。どのようにこれらの資金を確保する予定ですか？

→外部からの資金確保方法として、

- ・政府や教育機関と連携し資金確保する
- ・寄付やクラウドファンディングを利用し、資金を募る

→学習プラットフォーム上での資金確保方法として。

- ・広告収入を得るようにする

8.子どもたちに能動的に動いてもらうためにはどうしたらよいか

→(名前を出して良いかは分かりませんが)ネブリーグのようなゲーム感覚で学習できる要素を盛り込み、子どもたちが率先して手を伸ばせるようにする。

解決したい課題：アイデアで解決したい課題は何で、それをどうしたいですか？

子どもの貧困を解決するため子どものデジタルリテラシーを促進させたい。

解決方法：課題をどうやって解決しますか。骨子を記載ください。

1. オンラインの学習サイトの普及を行う際には、具体的な目標客層は何ですか？幼稚園生から大学生、または大人向けといった具体的なターゲットを設定することは重要です。

→客層としては義務教育を受けている小学生、中学生。

2. あらゆる科目、すべてのレベルをカバーする予定ですか、それとも特定の科目やレベルに焦点を当てるのですか？

→学ぶことのできる内容としては以下。

- ・学校で学ぶ教科
- ・利用したい方に対してはプログラミング言語

3. オンライン学習サイトは数多く存在します。あなたのサイトが他と一体どのように違うのでしょうか？どのようなユニークな特徴や価値を提供できるのですか？

→すべての子どもを対象とした学習プラットフォームであり、利用者からお金は取らない。

学習機会創出に役立つ。

4. 現在の教育システムに対するオンライン学習の役割とは何でしょう？あなたのサイトが伝統的な学校教育とどのように組み合わせるのか明確にすることは重要です。

→学習ができることはもちろん、ネットを利用しながら学習することでデジタルリテラシーを促進させる狙いがある。

5. オンライン学習サイトの利用を増やすためのマーケティング戦略や計画は何ですか？

→ゲーム感覚で学習できる要素を盛り込み、子どもたちが率先して手を伸ばせるようにする。

6. ユーザーからのフィードバックやデータをどのように利用してサイトの改善につなげていく予定ですか？

→対象となる教科以外を随時追加する。

類似（独創性）：現在、このアイデアと類似する仕組みがあれば記載ください（検索してみてください）

- ・googleclassroom
- ・スタディサプリ

有意性：既に存在する類似の仕組みと比べて、どこが優れていますか（存在している場合のみ記載ください）

- ・利用料がかからない
- ・ゲームの様な要素を加えることで子どもが学習したくなる

実現方法：どのように実現するか、できるだけ具体的に記載ください（ファイル添付も可）

1. 学習サイトの具体的な内容：このオンラインプラットフォームはどのような科目やテーマをカバーしますか？また、その学習内容の選定はどのように行いますか？

→学ぶことのできる内容としては以下。

- ・学校で学ぶ教科
- ・利用したい方に対してはプログラミング言語

2. ターゲット層：すべての子供たちを対象としていますか、それとも特定の年齢層、あるいは特定の状況（例：貧困層、遠隔地に住んでいるなど）にいる子供たちに焦点を当てたものですか？

→対象となる子供はすべての子どもたち

この対象を制限してしまうことですべての子どもにたいしてデジタルリテラシーを促進したいという目的が達成されないため。

3. 人的資源：オンライン講師やボランティアをどのように集め、管理しますか？ボランティアの動機付けはどのように行いますか？

→講師やボランティアが登録できるよう、登録用のサイトを作成。

登録時に必要な情報として、教えることのできるスキル詳細、働くことのできる時間などを入力するようにする。

4. テクノロジー：AIで学習プランを提供することですが、これはどのような形になりますか？個々の子どもが自分のレベルや進度に合わせてカスタマイズできるのですか？

→生成AIなどを利用し個々に合わせてカスタマイズできるようにする。

5. サイトの利用推進：無料といえども、このオンラインプラットフォームを本当に子供たちが使うようになるには、どのような推進策を想定していますか？例えば、学校や地域社会、親を巻き込むなど。

→本ソーシャルメディアや学校などで、オンラインプラットフォームを推進するキャンペーンを展開。

オンラインプラットフォームで学習することの重要性を発信し、関心を集めたい。

6. デジタルデバイドの問題：すべての子供がインターネット接続とデバイスにアクセスできるわけではありません。デジタルデバイドの問題をどう解決しますか？

→小学校などでもデジタルデバイスが配布されるようになっているため、現在学習できる環境は整いつつあります。

7. サイト運営の資金面：サイトの開発・運営、教材の制作、AIの導入やアップデートには大きな費用がかかります。どのようにこれらの資金を確保する予定ですか？

→外部からの資金確保方法として、

- ・政府や教育機関と連携し資金確保する
- ・寄付やクラウドファンディングを利用し、資金を募る

→学習プラットフォーム上での資金確保方法として。

- ・広告収入を得るようにする

8. 子どもたちに能動的に動いてもらうためにはどうしたらよいか

→(名前を出して良いかは分かりませんが)ネブリーグのようなゲーム感覚で学習できる要素を盛り込み、子どもたちが率先して手を伸ばせるようにする。

課題・障壁：実現する上で課題となることは何ですか、それをどうやって克服しますか

課題1

システムを作成する必要がある

解決案1

継続的なテストやIT会社への依頼をおこなう。

課題2.

サイトを普及させる必要がある

解決案2

本ソーシャルメディアや学校などで、オンラインプラットフォームを推進するキャンペーンを展開。オンラインプラットフォームで学習することの重要性やコンテンツの魅力を発信し、関心を集める。

課題3

コンテンツの質と量

解決案3

既存であるコンテンツを活用。協力会社やボランティアの協力を仰ぐ

期間・コスト：実現に必要な費用と期間はどれくらいでしょうか。初期リリースとそれ以降など記載ください

(開発期間費用)

開発コスト、コンテンツの作成、インフラストラクチャー整備、広告料、人件費

→5000万～

(開発期間)

→2年

(以降の費用)

運営コスト

→月100万円～

アップデート費用

→年1000万

 未来像：実現したとき、人々がどのように恩恵を受けて幸せになれるか、理想像をお書きください

子どもは場所や時間に制限されることなく学習することができ、デジタルリテラシーが高まり学習機会という点での子どもの貧困が減る。