
教育クラウドWG 活動報告

2011年12月22日

NTTコミュニケーションズ株式会社

1. 教育クラウドWGの活動報告と予定

WGの活動方針

今期は以下3点を活動方針とした。

- ①事例調査
- ②ビジネス創出・実証
- ③他WGとの連携

それぞれをサブWG化し、2012年3月までの予定で検討課題の具体化を行っている。

活動を通じ、クラウド導入等の事例に関する情報収集と分析、コンテンツ、プラットフォーム、端末、利活用といった教育分野のICT化に関する検討を行っている。

WG等開催状況

9月9日(金)16:00-18:00 第2回教育クラウドWG

主な議事: 活動計画に関する意見交換, 事例勉強会(日本オラクル, 内田洋行)

9月16日(金)10:00-12:00 サブWG

主な議題: WGのミッションや会員企業の要望を踏まえた活動計画の整理

スケジュール

2011/7-9	2011/10-12	2012/1-3	2012/4-6
▲ 第2回WG (9/9)	▲ サブWG (9/16)	▲ 第3回WG (予定)	次期計画 の検討
検討課題毎の具体化 ①事例調査SWG ②ビジネス創出・実証SWG ③他WGとの連携			

2. 教育クラウドWGメンバー

1	ITコンサル&デザインラボ 株式会社
2	株式会社 IDCフロンティア
3	株式会社あくしゅ
4	株式会社朝日ネット
5	伊藤忠テクノソリューションズ株式会社
6	株式会社内田洋行
7	株式会社エヌ・ティ・ティ・データ
8	エプソン販売株式会社
9	大阪成蹊大学
10	財団法人京都高度技術研究所
11	株式会社JMC
12	シャープ株式会社
13	上越教育大学
14	新日鉄ソリューションズ株式会社
15	デロイトトーマツ コンサルティング株式会社
16	東京工科大学
17	株式会社 東芝
18	凸版印刷株式会社
19	日本アイ・ビー・エム株式会社
20	日本オラクル株式会社

21	日本電気株式会社
22	日本マネジメント総合研究所
23	日本ユニシス株式会社
24	株式会社博報堂
25	パナソニック株式会社
26	パナソニックシステムソリューションズジャパン株式会社
27	株式会社日立ソリューションズ
28	株式会社富士キメラ総研
29	富士通株式会社
30	株式会社富士通四国システムズ
31	マカフィー株式会社
32	学びing株式会社
33	株式会社豆蔵
34	株式会社 ラムズ
35	株式会社リコー
36	KDDI株式会社
37	日本電信電話株式会社（幹事会社）
38	NTTコミュニケーションズ株式会社（WG主査）

以上、順不同。12月時点で37社48名が参加。

3. これまでの検討成果

検討課題の具体化を通じ、教育分野へのクラウド導入に関する訴求ポイントが明らかになりつつある。

利用者側の利便性

- ・システムの導入コスト及び運用コストを削減（減価償却からの解放）
- ・システムの運用保守などの専門担当者の削減（究極的には不要に）
- ・必要な時に必要な分だけ、最新の高機能なサービスを利用
- ・グローバルな規模でノウハウ共有やコラボレーション

開発者側や提供者側の利便性

- ・クラウド基盤上の開発環境や運用環境を利用し教育アプリケーションを開発・運用
- ・学校規模にかかわらずクラウド基盤を利用してスケーラブルなサービスを提供

学校管理者側の利便性

- ・クラウドサービスの柔軟な活用による教員の負担軽減
- ・運用保守から解放され、学校としての本来の活動に集中

(再掲)教育クラウドWGの目標と課題認識

WGの目標

「スマート・クラウド研究会報告書」(総務省, 2010年5月)が示す, 以下の教育分野のクラウド活用例に関する事例分析と検討課題に対する提言を行う。

- ①学校や教育委員会単位で開設している各種システムのSaaS等を通じての提供による経費節減や負担軽減
- ②教育現場で使われる教材やナレッジデータベースをクラウドを介して全国に提供することによるICT機器を活用してお互いが教え合い, 学び合う「協働教育」(フューチャースクール)の実現
- ③遠隔教育における座学によらないシステム開発演習等の可能性といった各項の事例分析と検討課題に対する提言。

課題認識

教育現場のICT利活用促進と技術革新のためには, 電子教科書・教材や情報機器の統合管理や, 電子教科書・教材からクラウドの各種機能を利用するために必要なプラットフォームの標準化やコンテンツフォーマットの高度化, 校務情報システムとの連動方式, 教育クラウドと校務クラウド等の連携機能・セキュリティ分離方式等の実現・整備が, 有効かつ急務の課題となっている。

(再掲)教育クラウドWGの検討スコープと効果

検討スコープ

- ・コンテンツ制御技術(クラウドとコンテンツ, 端末間を双方向に制御する技術)
- ・クラウド技術(校務情報システムと電子教科書・教材, eテスト間連携技術など)
- ・クラウド関連携技術(異なるプラットフォーム間の連携プロトコル, セキュリティなど)
- ・コンテンツ制作技術(教育クラウド対応コンテンツ, 既存コンテンツ変換, 多言語化等)
- ・端末技術(端末形状, 表示, 検索, メタファーなど)
- ・ICT利活用技術(教育現場に受け入れやすい利活用技術など)

効果

WG活動を通じて, 以下の効果が得られることが期待できる。

- ・教育現場のICT利活用促進による人材育成効果
- ・日本の教育現場に対応するクラウド関連の技術革新と周辺産業の活性化
- ・授業における利活用モデルの実証と洗練による研究者層の活性化
- ・将来的な海外展開による関連企業のグローバル化の促進。

(再掲) 具体的な検討分野

