

- 타이틀 : 디지털 교육 선언 스마트 폰으로 노는 아이,
배우는 아이의 미래
- 저 자 : 이시도 나나코
- 페이지 : 208
- 장 르 : 아동, 교육, 디지털
- 발행일 : 2014년 12월 9일
- ISBN-13 : 9784040800226

デジタル教育宣言

スマホで遊ぶ子ども、学ぶ子どもの未来

石戸奈々子 Nanako Ishido

「よみ・かき・プログラミング」
で子どもを伸ばす!

世界最先端の教室で、
子どもたちが学んでいること。

子どもに
スマートフォンを
渡したら、
何が起ころ?



MIT의 미디어 랩 등 세계의 지성을 연구하고
국내외 교육 현장을 잘 알고 있는 저자가 알려주는
디지털로 어린이 창조력을 늘리는 방법!
아빠 엄마, 교육 관계자의 필독서입니다.

<내용 소개>

편집자의 추천 댓글 ▼ "아이에게 스마트 폰을 건네도 좋은지"?"

아이가 만지게 하는 것이 좋은지, 몇 살부터 사용하게 할 것인지, 하루에 몇 시간이면 좋을지? 어린이와 디지털 기기와의 교체하는 방법은 많은 부모님이 골머리를 썩고 있는 테마가 아닐까요.

하지만 이 책의 저자로 자신도 한 아이의 어머니인 이시도 나나코 씨는

총 30만명의 아이들에게 '배움의 장'을 제공해온 경험에서, "디지털 기기가 어린이의 창의력을 늘린다"고 자신있게 말합니다.

향후 인공 지능과 로봇 기술의 발달에 따라

"인간은 창조적인 일 아니면 저임금 육체 노동 밖에 남지 않는다"

"2011년도에 입학한 미국 초등학생의 65%는 대학 졸업시 지금은 존재하지 않는 직업에 종사한다" 같은 충격적인 예측이 이루어지고 있습니다.

이러한 시대를 살아가는 아이들은 창의력과 커뮤니케이션 능력 등 컴퓨터로 대체할 수 없는 '인간 밖에 할 수 없는 능력'이 요구되는 것입니다.

영상이나 소리, 문자가 하나가 되어 호기심을 자극하고 일방적으로 지식을 전하는 것이 아니라 "서로 가르치고 서로 배운다."

프로그래밍으로 논리력과 문제 해결 능력을 기른다.

지금 네트워크에 연결된 태블릿이나 스마트 폰을 효과적으로 사용하는 것으로, 그러한 것이 가능하게 되는 것입니다.

<저자 소개>

이시도 나나코

NPO 법인 CANVAS 이사장. 게이오대학 준교수, 주식회사 디지털 그림책 대표이사. 총무성 정

보 통신 심의회 위원 등을 겸임.

도쿄대학 공학부를 졸업하고 매사추세츠 공과 대학 (MIT) 미디어 랩 객원 연구원 등을 거쳐 2002년에 어린이를 위한 창조표현 활동을 추진하는 NPO 「CANVAS」 설립. 2011년 「디지털 그림책」 설립. 2012년 AERA 「일본을 살리는 100인」에 선정. 저서로는 <어린이의 창의력 스위치! 놀이와 배움의 비밀 기지 CANVAS의 실천>등.

<목 차>

서장 어린이에게 '디지털 장난감'은 필요한가?

- 언제부터 스마트 폰이나 휴대폰을 사용하게 할까?
- MIT 미디어 랩에서 배운 어린이 미디어 교육 외

제 1 장 디지털 시대의 '물건 만들기'

- 「지금 없는 일」에 종사하게 될 아이들
- 물건 만들기를 통해 놀면서 지식을 배우기 외

제 2 장 프로그래밍이 상상력과 창의력을 늘린다

- "게임으로 논다"에서 "논는 게임을 만든다"로
- 히어로는 초등학생. 프로그래밍 배틀 외

제 3 장 불과 몇 년 후, 학교는 이렇게 변화하고 있다

- 디지털로 감동적인 수업
- 디지털의 강점. 아날로그 밖에 할 수 없는 것 외

[부록] 추천 디지털 그림책