「オンライン」と「オフライン」で人材を育成

茨城県といえば、東京からも程近く地方特有の問題とは無縁のように見える。しかし、広大な土地が故の難しさに加えて、なぜか保守的なイメージがついて回る。茨城県だからこそ抱える課題をクリアにし、『新しい茨城』を実現するために決断したのは、**オンライン・オフライン融合型のプロジェクト**によって、**意欲のある人材を引き上げていく**という、これまでにない取組みだった。

基本データ

名　　称　茨城県プログラミング・エキスパート育成事業
担当部署　茨城県教育庁学校教育部高校教育課
開催日程　第一回 2018/4 - 2019/3、第二回 2019/4 - (実施中)
話　　者　茨城県教育庁学校教育部高校教育課 津賀宗充 主任



茨城県教育庁
学校教育部高校教育課
津賀さん

「オンラインで育成」という選択肢

学習指導要領の改訂にあたり、「県としても何らかの施策を」と、情報収集を進めていた最中に、『新しい茨城』を目指す大井川氏が知事に就任。基本政策に『プログラミング教育の推進』が盛り込まれたことが、このプロジェクトの大きな後押しになりました。
「一人でもいい。優れた人材を見出すことができれば、茨城が変われる」という知事の強い意志もあり、県内在住の中高生100名以上に対する、ワークショップを開催。そこから選出した40名に、専門的な教育を実施することになりました。
ここで問題になったのは、育成方法についてでした。というのも、茨城県は広大で、県内の子どもたちが、毎日どころか毎週集まることも非現実的。オンラインという手段を考えざるを得なかったのです。
「オンとオフの学びを組み合わせながら、年間を通じてどう指導していくのか」。各社から様々な提案を受けましたが、Life is Tech!さんの提案は、ユニークなオンラインの教材と事前育成がしっかりしたメンター(大学生指導者)を組み合わせたものであり、本県の事案にマッチしていました。

オンラインでの学び



テクノロジア魔法学校
100時間以上のオンライン学習



クロスカテゴリ型学習
使用言語: JavaScript / HTML / CSS

プログラミングを自宅で学習

参加者はまず、Life is Tech !が開発したオンライン学習教材『テクノロジア魔法学校』で学習し、プログラミングの体幹(言語に左右されないコードの書き方、理解力、持久力)を鍛えた。
更に、メンターにオンラインで質問ができる仕組みや、参加者とメンターのオンラインコミュニティも作り、参加者が意欲的に学習を継続できるきめ細かなサポートを行った。

オフラインイベント



LEGOワークショップ



企画ワークシート



実装(プログラミング)

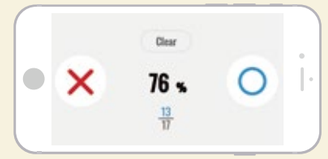
企画力・アイディアワークショップ

プロジェクトの集大成として、1泊2日の合宿を行いオリジナル作品を開発。クリエイターにとって必要な『企画力』を学んでプロダクトのコンセプトを磨き、開発の総仕上げを行った。メンターや社員とのインタラクティブなやり取りを通じて、作品のクオリティを押し上げた。



プレゼンテーション

参加者のオリジナル作品





りこさん

Shoot Provability

バスケットボール部でマネージャーをしているりこさんが開発したのは、シュート練習を記録し、成功率を自動的に出すWebアプリ。記録のために紙とペンを用意たり、その時間に立ち会ったりする必要がなくなったため、練習の間、マネージャーは別の仕事ができるようになったそうです。日常生活の中で「こうだったら助かるな」を具体的な形にした作品です。





SUIKAくん

幽体離脱

肉体と離脱した幽体が動き回るゲームや自分の学校を舞台にしたゲームを開発したSUIKAくん。演劇部の友人に声を吹き込んでもらうなど、周囲を巻き込んで作品を作る姿はまさにクリエイターそのものです。U18日本ゲーム大賞のファイナリストでもあります!

START



選抜メンバー
40人



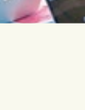
保護者からの反応に、嬉しい驚き

この教材には、保護者の方々からも多くの感想をいただきました。「中学2年生という中だるみしそうな時期にもかかわらず、毎日コツコツ勉強を続けている姿を見て、子どもの取組み姿勢を見直しました」など、ポジティブなものばかりでした。



新しい時代の教育の形

オフラインの場で指導にあたるメンターの皆さんの、子供たちとの関係性のつくり方や、ファシリテーションの技術は本当に素晴らしい。先生と生徒といった上下関係ではなく、仲間のような雰囲気の中で進んでいきます。いわゆる一般的な学校教育の授業や教員像とは違う、これからの新しい時代に沿った教育の形なのかもしれないと感じました。



世界で活躍する人材を育成するために

初年度を終えて印象的だったのは、参加者の変化です。当初は不安そうな顔をしていた中学生が、時間が経つに従って顔つきが変わり、夢中になっていく様子がこちらにも伝わるほど。
最終的には、自分で考えて開発に没頭するだけではなく、他の参加者が困っている様子に気づき、教えてあげられるところまで成長していました。
この先は、もちろん本人の頑張り次第ではありますが、学ぶ機会や、スペシャリストたちとの出会いが、彼に変化をもたらしたのかなと思うと、企画した甲斐がありました。今後取組みを継続する中で、県内はもちろん日本を飛び出して、海外で活躍する人材が出てきてくれればと思います。そのための1歩目としては、十分な成果があったと思います。
そして、保護者の方々からたくさんの感謝や嬉しい報告をもらったことも、成果のひとつです。これまで様々な事業を展開してきましたが、ここまで高い評価を直接伝えられた経験はありません。参加者がプロジェクトを通じて変化していく様子を見て喜んでくださったことは、本当に嬉しかったです。

お問い合わせはこちら

Life is Tech!

Life is Tech ! の担当者が語る推しポイント



Life is Tech ! 青柳博子

知事の強いリーダーシップ、そして「プログラミング技術を身につければ、中高生も身近な課題を解決したり地域に貢献できる可能性がある」と確信し、その実現方法を模索していた津賀指導主事の想いが結実した本事業。東京では当たり前の最先端の学習機会にアクセスしづらいという、地方特有の課題に対して「オンライン学習をメインに」という手段で、正面から挑戦。その結果、2019年7月には初年度の参加者22名が自分の作品をリリースするという素晴らしい成果に結びつきました。
オンラインとオフラインをうまく組み合わせることで、日本全国、どんな地域に住んでいる中高生でも、全世界に自分の作品を届けられる可能性があることを示した事例です。