地元の中高生が地域課題をITで解決

旧来型の教育からの改革を目指す経済産業省の『未来の教室』実証事業において、有識者から「世界でも類を見ない」と称された本プロジェクト。
IT初心者だった中高生がリアルな地域課題に直面し、それをITで解決する見事なアウトプットを幾つも生み出した。
テクノロジーを生かして創造的に課題を解決するアクティブラーニングの手法、『CPBL（Creative Project-Based Learning）』で社会を変革するチェンジメイカーを育成。

基本データ

名　　称　「未来の教室」実証事業
　　Creative Hack for Local in 飯塚市、嘉麻市、桂川町
担当部署　飯塚市経済部産学振興課
　　経済産業省商務・サービスグループサービス政策課教育産業室
開催日程　2018/7 - 2019/2
話　　者　飯塚市経済部産学振興課　神原信一郎
　　商務・サービスグループ サービス政策課サービス政策課長/教育産業室長　浅野大介

背景

街

新しい産業がない
若年層人材の流出
様々な地域特有の課題

子供

ITを学びたいが
ツールや機会がない

自分に何ができるのか
分からない

実施

桂川町が全国に誇れるハズの『王塚古墳』をもっとよく知ってもらいたい！

Day1,2 学ぶ

技術研修





メンターは地元大学生

iPhoneアプリ、Webデザイン、グラフィックデザイン、映像制作の４つのコースに分かれてITキャンプを行い、基本的なスキルを身につけた。
参加者のほぼ全員がIT/プログラミングの初心者であった。教えるのは、地元で育成した大学生メンター。

Day 3, 4 知る・見る

見学・ヒアリング





真の課題を発見

実社会に基づいたリアルな地域課題を設定するためのバスツアーや自治体職員からのヒアリングを実施。
課題発見の視点を事前にインプットすることで、「もっとこうなって欲しい」という真の課題を参加者が自ら発見。

Day 5 考える

アイディア出し企画



企画会議

日本三大装飾古墳の一つに数えられながら知名度が低い王塚古墳を「もっと町外の人に知ってもらうこと」を課題と設定。古墳内に王様が眠る場所や星空のような天井があることから古墳をホテルに見立てたPRを軸とした。

鬼の企画部長を頷かせろ！

各チームの企画提案に企画部長（Life is Tech !社員）が審査・フィードバックを行う。ゴーサインが出チームから開発・実装に移す。
このインタラクティブな企画の磨き上げが、通常のハッカソンには無い、教育プログラムとしての価値である。

Day 6, 7, 8 形にする

実装・発表

映像



古代人が現代の『王塚リゾートホテル』に行くストーリー

Webサイト



高級感溢れる『創業1500年のホテル』

iPhoneアプリ



『王様資格検定』クイズアプリ

グラフィックデザイン



古代人をイメージしたアプリアイコン

認知から現地への導線

古墳の認知から、実際に現地訪問につながる集客動線を設計した。
映像で視聴者を引きつけ、Webサイトに誘導し、サイト内のアプリで王様ライセンスを得られた人だけが泊まれるという設定だ。

コース混成チームの開発力

4コースの1名ずつがチームを組み、課題発見から実装までを行った。
こうしたチーム編成では全員が主役になることができ、実装段階での主体性を自然と引き出すことができる。

結果



飯塚市 神原さん

実社会の課題に基づいて、ウェブサイトや映像などを創るというところにまで狙いを定めたのは、これまでにない尖った施策だったと思います。
4チームのアウトプットはどれも素晴らしかったのですが、敢えて挙げるとすれば、『王塚古墳』の事例でしょうか。自由な発想で物事を捉える視点は見事で、ハッとさせられました。
もちろん、アプリへ落とし込むスキルも、驚くべきものがあり、そのクオリティはもはや、事業化できる可能性を秘めているレベルでした。
これだけのアウトプットを出せた理由は、具体的な課題設定に尽きると思います。例えば、地方都市だからといってどこも課題が同じというわけではありません。「1時間に1本しかバスが来ないから不便」ということもあれば、「お年寄りが多く住む地域に徒歩圏内で買い物ができる場所がない」といったこともある。課題がより具体的であればあるほど、アウトプットが活きてくるという感覚がありました



経産省 浅野さん

『未来の教室』では、未来の社会を創る当事者をつくる教育を目指しています。教室に50分間座って、自動的に知識を受け取る学びではなくて、未来を創るために、必要な知識を仕入れて吸収する。そして、それを循環させようと考えました。これが私たちが呼んでいる『知ると創るが循環する学び』です。
今回、Life is Tech !さんには、プログラミング教育と地域の課題を、ダイレクトに結びつけるプログラムを期待しました。プログラミング教育も従来の教育と同様、既に手段が目的化している例もありますが、新しい教育だからこそ、そうならないようにしたい。
中高生自身が、アプリやWebサイトを作る技術を用いて、実際の社会課題を解決する。このモデルを、より多くの自治体に展開していくためにも地域の大学生が関わって運営していく方法を確立してもらいたいと思いました。
社会課題を解決するという意味では『創る』ですが、その過程ではたくさんのインプット、つまり『知る』がある。まさに『知ると創るが循環している状態』を、プロジェクトを通じて見事に実現してくれたと感じています。

Life is Tech ! の担当者が語る推しポイント

SANUI'S EYE



Life is Tech ! 取締役
讃井康智

本取組みでは「中高生は地域の課題を解決できる」こと、「地域課題に関わることで、地域との繋がりが強くなる」ことが明らかになりました。まず、スマホやネットが当たり前の中高生は大人が思いつかないアイデアを思いつきます。そして、適切なサポートがあれば、プログラミング・デザイン・映像編集等を短期間で習得渇し、自分たちでそのアイディアを形にすることまでできるのです。IT人材が地方では枯渇している中、中高生が地域課題解決の主役となる時代です。参加者の変化として「自分に関わりのある地域の課題を自分の力で解決したい」という意識が顕著に上がりました。
進学などで地域を出る前の中高生のうちに地域課題に関わると、地域との繋がりが強くなり、地域課題を自分で解決したいと思うようになるのです。交流人口の確保、さらにはUターン人口の増加の確率を増やす上でも、このような施策が重要です。

もっと詳しく！

お問い合わせはこちら

Life is Tech!®