

No.	地域	提案主体者	参画パートナー	実証校	言語/ツール	タイトル	実証概要
1	北海道	株式会社LITALICO	・学校法人電子開発学園 北海道情報大学	江別市立野幌若葉小学校	・Scratch (スクラッチ) ・レゴ® WeDo 2.0	発達段階 (発達障害も含む) に合わせた異年齢協働プログラミング教育	小学校全学年、特別支援学級の児童に対し、一斉に同じクラスでプログラミング講座を実施する。また教育クラウドプラットフォームを活用することで以下を実証する。 1) 民間事業者と地域大学の協働による地域メンター主導の講座運営モデル確立 2) 児童の発達段階 (発達障害も含む) に合わせた異年齢協働プログラミング学習効果 3) 創造的な課題解決をテーマとしたプログラミング学習への興味関心・学習意欲
2	東北	国立大学法人奈良女子大学附属中等教育学校	・宮城県女川向学館	女川向学館 奈良女子大附属中等学校 香川県土庄町立豊島小学校 香川県土庄町立豊島中学校 古河市立三和東中学校	・National Instruments「LabVIEW」 (ビジュアル言語) ・python (テキスト言語) ・教育版レゴ マインドストームEV3 (ロボット)	プログラミング教育の地域間格差解消を目指す、遠隔育成支援モデル	仮説に基づいたプログラミング教育実証により以下を実現する。 1) 超スマート社会を持続発展させる人材の育成 2) ICTの利活用による地域間格差解消への貢献 3) プログラミングを通じた21世紀型スキルの向上 4) スマート社会の仕組みを知り課題解決する態度と能力の育成
3	関東	江崎グリコ株式会社	・グーグル株式会社 ・株式会社電通	小金井市立前原小学校	GLICODE (おかしを作った新しいプログラミング体験ツール)	小学校低学年向け異次元プログラミング体験と普及活動	小学校低学年向けプログラミング教育において、世の中にまだ少ない『直感的に学ぶことができるツール = GLICODE』を独自に開発。ルールに従い並べたおかしをスマートフォンアプリで読み込むことによりコーディングし、課題解決に導く。このツールを活用して教職員をメンターとして育成。さらに前原小学校がハブとなり、小金井市の教員に向けたGLICODEの普及を推進する。
4	北陸	一般社団法人みんなのコード	・加賀市教育委員会 ・加賀市 ・キラメックス株式会社	錦城東小学校 橋立小学校 作見小学校 山代小学校 山中小学校	Hour of Code (ビジュアル言語)	ノウハウの徹底公開による加速型プログラミング人材育成	教育を最終的に子どもたちに届ける『アンカー』をどのように育成するのが成否のポイント、という課題認識のもと、自社が独自開発し長年の実績をもつ「Hour of Code」の教材と実施ノウハウを活用して、地域に根付いたプログラミング体験学習と継続的な横展開を実現する。
5	信越	株式会社チアリー	・NSGグループ各社	新潟市立沼垂小学校 新潟市立内野小学校 新潟市立東石山中学校	・Tickle (ビジュアル言語) ・PYONKEE (ビジュアル言語) ・Scratch (ビジュアル言語)	地場密着による効果的プログラミング普及活動	NSGグループ 株式会社チアリーの運営するプログラミングスクール「STAR Programming SCHOOL (スタープログラミングスクール)」の教材・カリキュラム、教室運営ノウハウ、講師育成ノウハウ等を用いて、新潟県にて多数の実績を持つNSGグループ、各種教育機関との連携により、新潟県内の小学生に対するプログラミング教育を実施する。
6	東海	株式会社D2C	・ライフイズテック株式会社	豊田市立梅坪台中学校	・Swift、Xcode (iphoneアプリ開発) ・Gamesalad (テキスト言語) ・HTML/CSS、Brackets・Mozer (テキスト言語)	創造的プログラミング教育の普及推進	ライフイズテックが保持するプログラミング教育のプログラムやカリキュラムを活用し、D2Cがクラウドプラットフォームを使用したインタラクティブな学習機会の設計、コーディネートを実践。そのうえで地域の視点に立ち、効率的で効果的な運営を実施し、継続的な支援を視野に本事業を推進する。
7	近畿	西日本電信電話株式会社	・キャストリア株式会社	寝屋川市立石津小学校	・OzoBlockly (ビジュアル言語) ・Ozobot (ロボット)	ものづくりDNA継承型プログラミング教育	研究成果に基づくノウハウを活用し、寝屋川市内を中心とした近隣エリア在学の学生をメンターとして育成。育成したメンターによるロボットプログラミング講座を実施し、“もの”が動く楽しさの体験から大阪の「ものづくり」DNAを継承する人材育成のきっかけを導く。また産官学連携により、メンター育成を継続できる仕組みを構築する。
8	中国	一般社団法人国際STEM学習協会	・株式会社アワセルプス	山口市立大殿小学校	・Scratch (ビジュアル言語)	プログラミングで作品に生命を吹き込もう!	国内外に広がるデジタル市民工房「ファブラボ」を活用し、地域でのプログラミング教育推進する人的基盤を構築。メンター育成ではファブラボで培われたメソッドを用いてトレーニングの質の向上を図るとともに、継続的な活動を見据え教育関係者の顔の見える連携と活性化を実現。実証終了後も継続的に地域間のファブラボが連携し、情報交換・相談などができるサロン機能を構築し、持続性・展開性を担保する。
9	四国	株式会社TENTO	・株式会社ダンクソフト	神山町立広野小学校	・ScratchX (ビジュアル言語) ・ArduinoX (サーボモーター)	プログラミングによる地域伝統芸能復興	プログラミングを通して地域伝統芸能である『人形浄瑠璃』を再見し、教科教育のみならず、地域復興の人材育成とアイデンティティ教育にも役立てる取り組み。徳島県神山町のリモートオフィスで働くエンジニアをメンターとして活用し、新しい地域のコミュニティモデルの実証実験になることを目指す。
10	九州	株式会社アーテック	・国立大学法人九州工業大学	福岡県立戸畑高等学校 北九州市立祝町小学校 北九州市立児童文化科学館	・Audiuno (テキスト言語) ・アーテック『Robotist』 (ロボティスト)	大学のカリキュラム開発と連携した発展的プログラミング人材育成	以前から進めてきた高大連携プロジェクト、および地域への出前講義等をベースにして、その発展系であるブロック・ロボット・プログラミングの教育に、九州工業大学工学学生をメンターとともに取り組む。また本実証にてメンター活動を修了した大学生に単位認定する仕組みも同時検討する。
11	沖縄	公益財団法人学習ソフトウェア情報研究センター	・沖縄マルチメディア教育研究会 ・NPO法人教育クラウド推進協議会 ・株式会社エウレカスイッチ・インタラクティブ ・株式会社電脳商会	琉球大学教育学部附属小学校 北谷町立浜川小学校	・Scratch (ビジュアル言語) ・PYONKEE (ビジュアル言語)	プログラミングを活用した次世代人材育成	現地では「おきなわICT総合戦略ビジョン」のもと、沖縄県のリーディング産業である情報通信関連産業分野を牽引する人材の育成・確保を推進している。この地域特性を背景とし、地域人材の育成とクラウド活用を目的として、以下の3事業を実施する 1) プログラミング指導者の育成講座の開発と実施 2) スキルベースのプログラミング講座の開発と実施 3) 自律・自走を支援する教育クラウド・プラットフォームの活用