

群馬デジタルイノベーションチャレンジ



Gunma
Digital Innovation
Challenge



はじめに、デジチャレはこんな事業です

- ・地域課題の解決に取り組む人材（デジタル人材）を育成する。
- ・それぞれの子どもを取り巻く環境に関わらず、デジタルスキルを学ぶ機会の平等を図る。

デジタル
人材

デジタル関連部活動
に参加する高校生
など

- ・一般的な児童、生徒
- ・デジタル技術等に接する機会
が少ない子ども など

高校等のデジタル関連部活動の支援

- ・民間企業のエンジニアやプログラマーを
精力的に活動するパソコン部や物理部
に派遣。



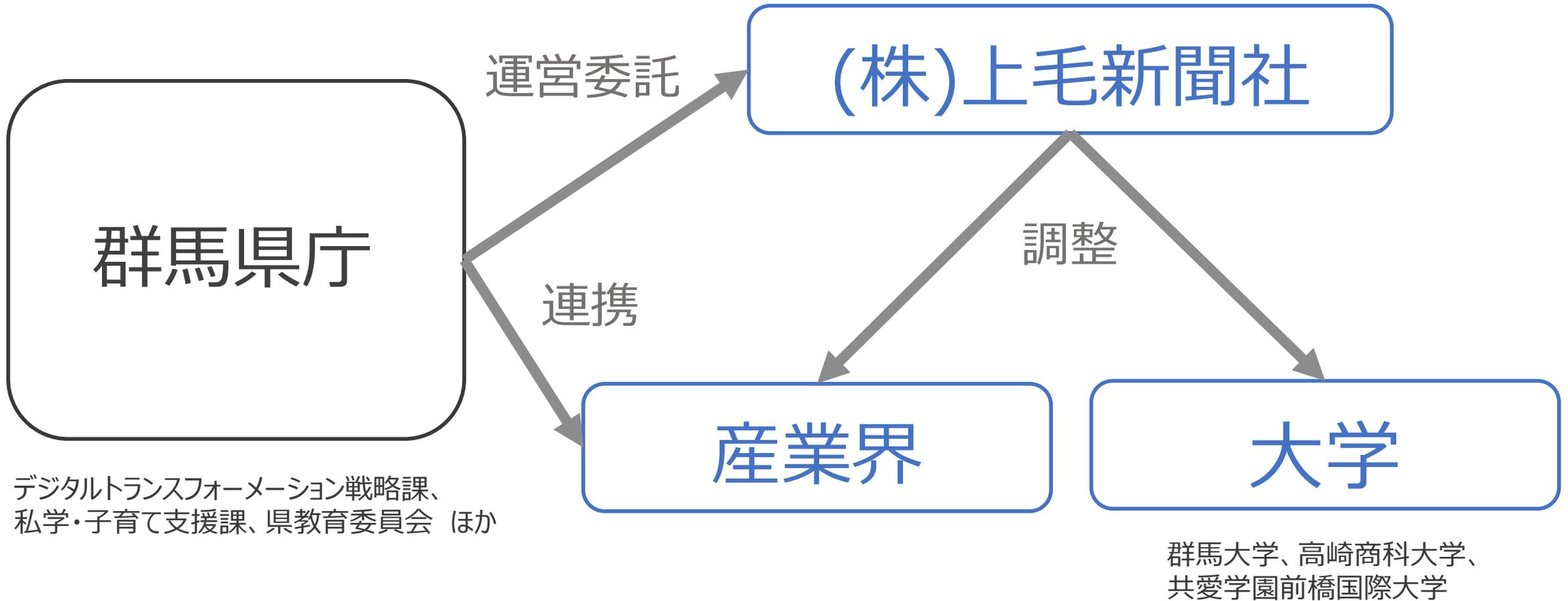
県内市町村での地域ICTクラブの実施

- ・放課後児童クラブ2カ所に、地域ICTクラブ
を設置。
- ・今年度は大学教授が講師として、プログラミ
ングを通した楽しいものづくりの講座を展開。



産学官のチームで動かしています

※以下は、2022年度の体制です。



県内2カ所に地域ICTクラブを作りました



群馬デジタルイノベーションチャレンジ・

パレイストラ関根

※HP : <http://gundai-club.com/>

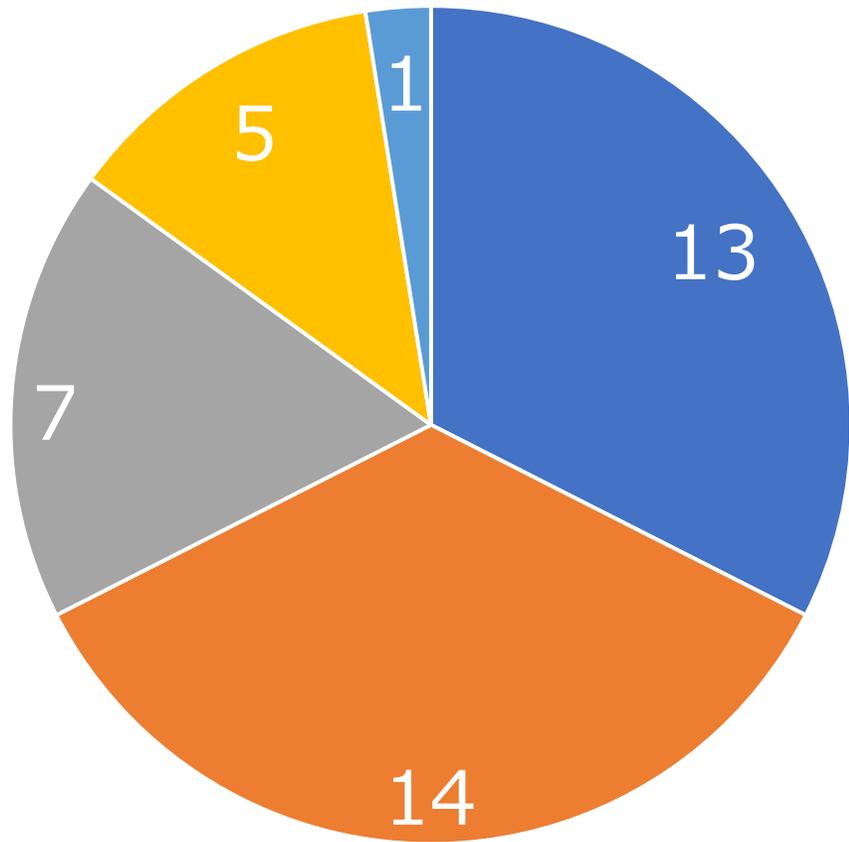
群馬デジタルイノベーションチャレンジ・

スマイル放課後児童クラブ

※HP : <https://smile-afterschool.jp/>

対象は、放課後児童クラブに通う子 + 公募

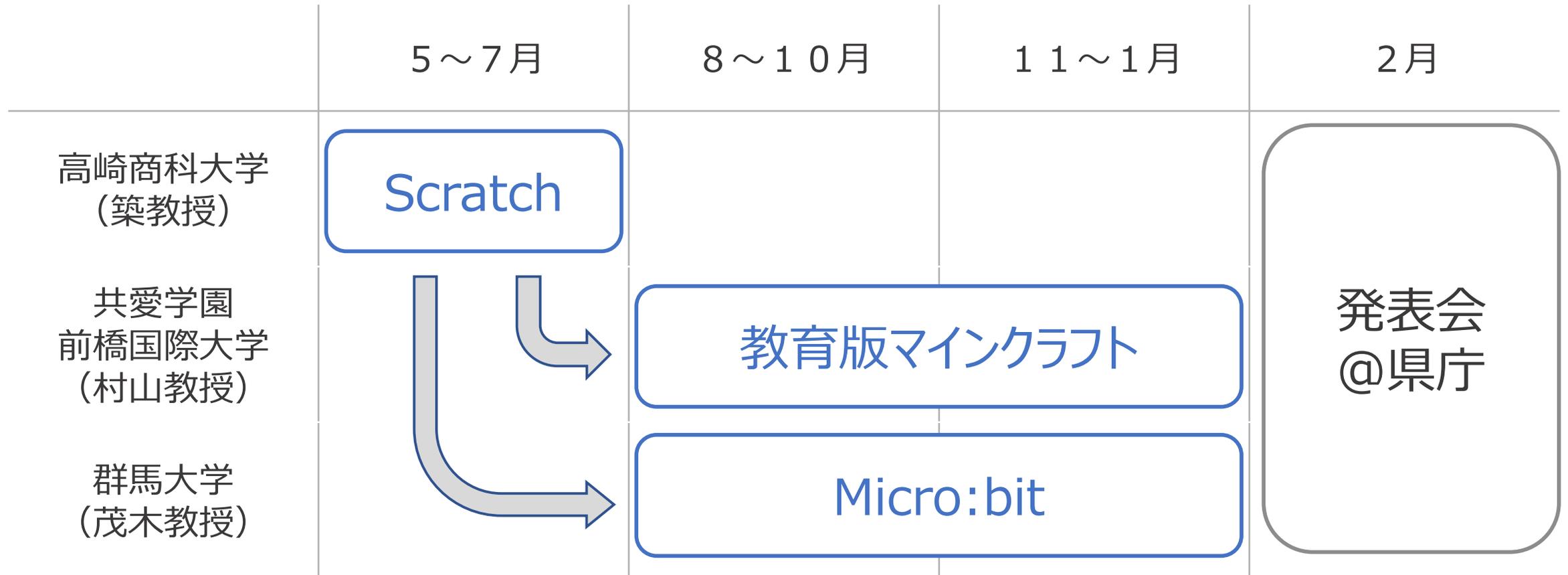
参加している小学生（計40名）



■ 3年生 ■ 4年生 ■ 5年生 ■ 6年生 ■ 不明

- 小学3年生以上40名が参加
- 放課後児童クラブに通う子と公募の割合は、50%
- 公募は地元紙で実施

2022年度の活動内容です



※活動頻度は、1か所あたり月1回です。

デジタルを使ったものづくりを意識しています

プログラミング講座に小学生20人



デジタル人材の育成を目的とした県の「群馬デジタルイノベーションチャレンジ（デジチャレ）」の一環で、小学生約20人

が21日、前橋市のパレイストラ関根でプログラミングを学ぶ講座に参加した。子どもたちは楽しそうにパソコンやタブレットを操作した。

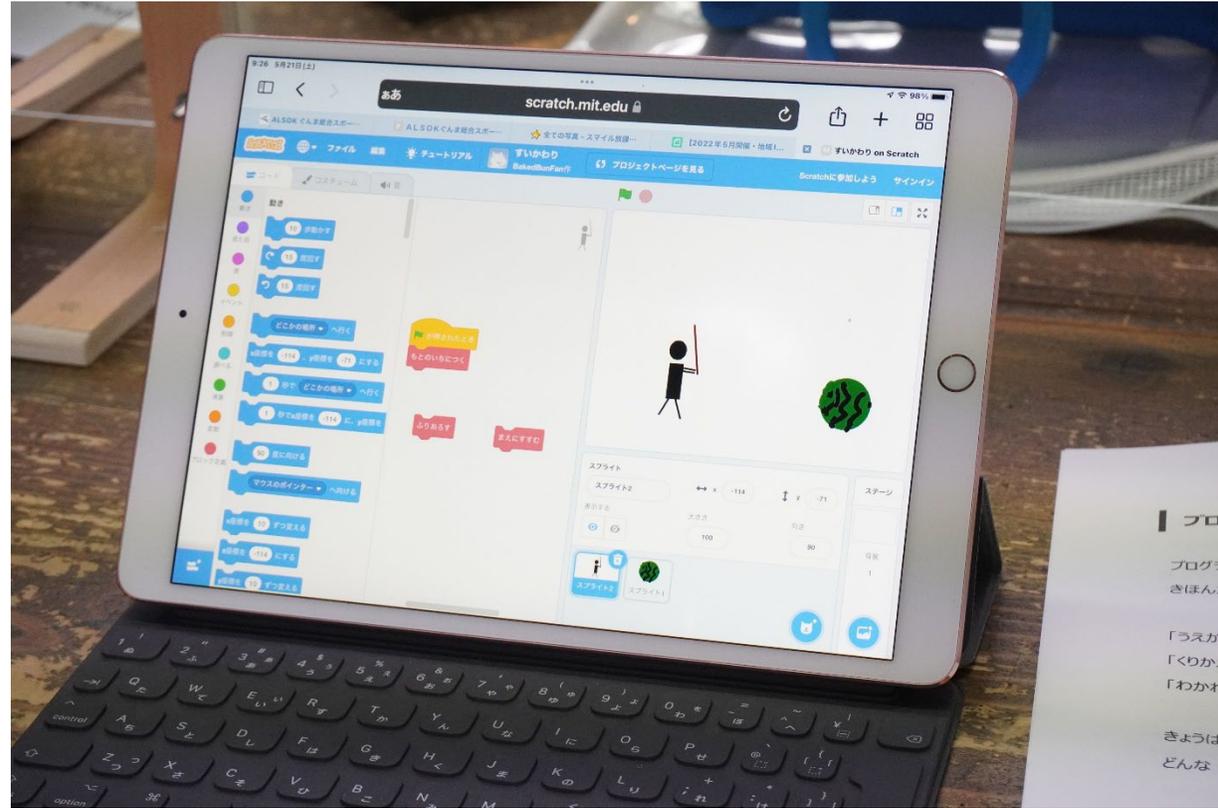


プログラミングを学ぶ子ども

高崎商科大副学長の築雅之教授が講師を務めた。築教授はプログラムの基本は順次、反復、分岐であると説明。「三つの基本を組み合わせてやることでどんなプログラムも作ることができる」と話した。子どもたちは、音楽を鳴らしながら画面上のネコを移動させるプログラミングなどに挑戦した。前橋桃川小3

動作も音も自由自在

年の関根助君(8)は「自分で自由に動かすことができ楽しかった。動物が戦うゲームを作ってみた」と話した。
今回参加した子どもたちは今後も、月1回程度、プログラミングを学んでいく。県内の大学から講師を招き、大学生や高校生にも携わってもらおうという。
(高木大喜)



デジタルを使ったものづくりを意識しています



ゲームを体験する児童

小学生がゲーム体験 仮想空間で街づくり前

県の人材育成事業
「群馬デジタルイノ

ベーションチャレンジ」の一環で、地域ICTクラブが3日、前橋市の放課後児童クラブ「パレイストラ関根」で開かれ、小学生約20人がコンピューターゲームに親しんだ。

共愛学園前橋国際大国際社会学部長の村山賢哉教授が講師を務めた。参加者は仮想空間で街や建物などをつくるゲーム「マインクラフト」を体験し、頭で想像した世界をコンピュータ上で表現。それぞれの空間をオンラインでつないで楽しんで。宝石をたくさん配した遺跡をつくった前橋市の小学3年の女子児童は「想像が爆発した。自分でつくるのは楽しい」と声を弾ませてい



デジタルを使ったものづくりを意識しています

思い通りに文字表示

伊勢崎 児童がプログラミング挑戦



マイクロボットのプログラミングを楽しむ児童

「群馬デジタルイノベ

県の人材育成事業

が配布され、表面に付いた発光ダイオード(LED)ランプに好きな文字を表示させるなど、プログラミングを教えた。

「群馬デジタルイノベ」で、地域ICTクラブが7日、伊勢崎市のスマイル放課後児童クラブで開かれ、小学生約20人が小型コンピュータのプログラミングに取り組んだ。4回目となる今回から群馬大の茂木和弘助教が講師を担当。児童には「マイクロボット」



アウトプットも意識しています

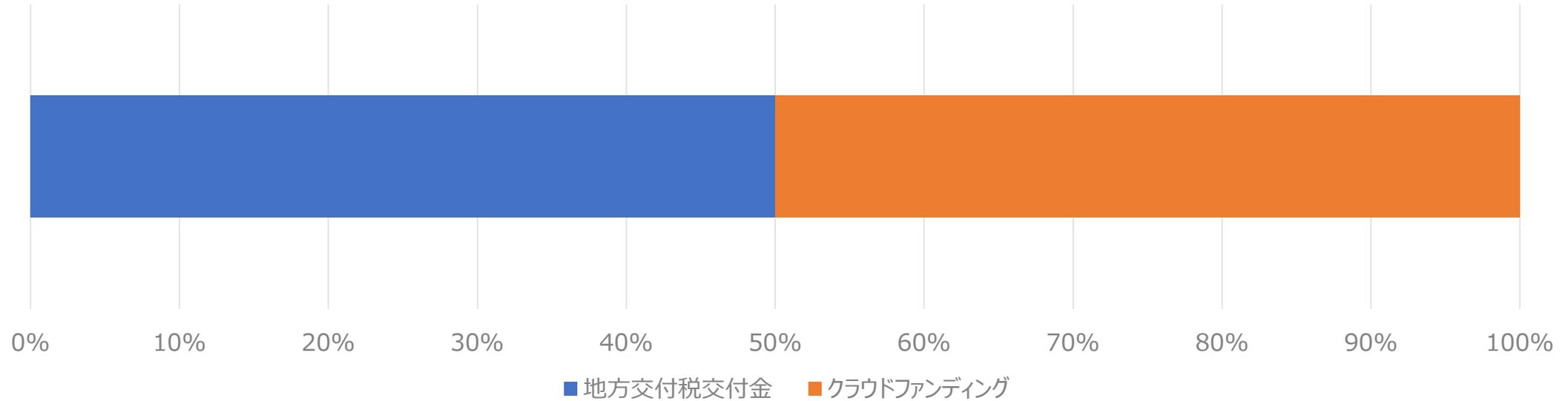


- 来年2月頃に**成果発表会**
(web配信予定)
- せっかく取り組んだことを、**やりっぱなしにしない**

@群馬県庁32階官民協創スペース「NETSUGEN」
<https://netsugen.jp/>

参加者の自己負担はゼロです

事業の財源



- 国の交付金を予算総額の50%充てています。

- 残りの50%はクラウドファンディング（ふるさと納税制度）を活用します。

最後に、ぜひ応援をお願いします！

9 / 30 (金) までクラウドファンディングを実施中です！

プロによる学童クラブ&高校パソコン部でのデジタルスキル指導【未来を創る子供たちに上質なデジタル教育を!】

カテゴリ: 子ども・教育



寄付金額 **520,000円**



目標金額: 10,315,000円

達成率	支援人数	終了まで
5%	11人	5日 / 92日

群馬県 (ぐんまけん)

♡ お気に入り

ふるさと納税で応援

以下、「ふるさとチョイス」へのリンクです。



<https://www.furusato-tax.jp/gcf/1716>

お問い合わせ

ご不明な点等があれば、お気軽にお問い合わせください。

○お問い合わせ先

群馬県 知事戦略部 デジタルトランスフォーメーション戦略課 始動係

E-mail : dejitora@pref.gunma.lg.jp

TEL : 027-897-2990 (内線2990)