Daily HUBオンライン コミュニティー
ボーダレスに一緒に学ぶ

＋

PBLチーム活動
Project Based Learning
地域課題を探求する
Project G

＋

未来創造塾
AI、IOT、ロボット、
プログラミング等の
テクノロジー座学

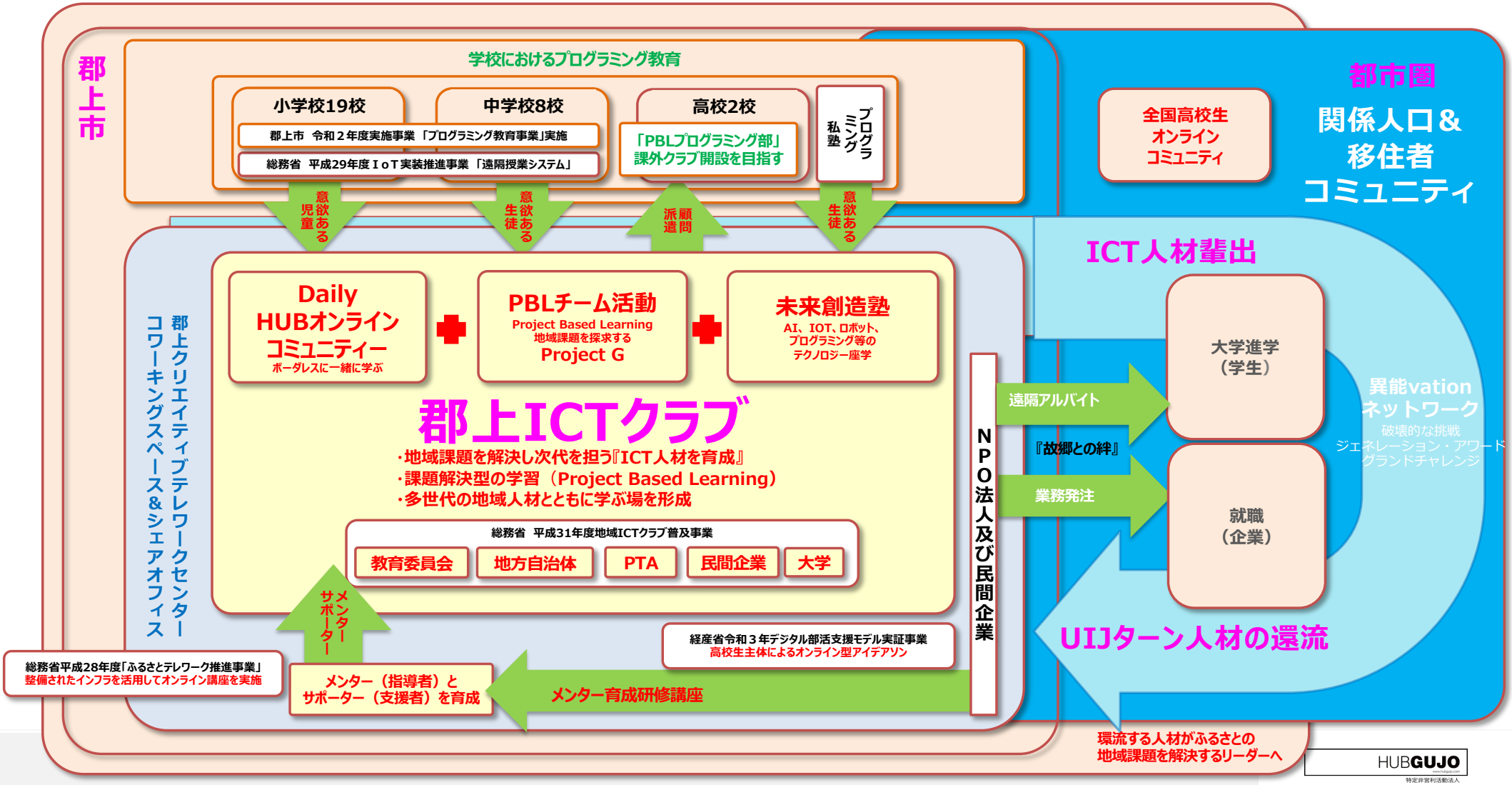
郡上ICTクラブ

- 地域課題を解決し次代を担う『ICT人材を育成』
- 課題解決型の学習（Project Based Learning）
- 多世代の地域人材とともに学ぶ場を形成

教育委員会 | 地方自治体 | PTA | 民間企業 | 大学

郡上ICTクラブ事業構想

輩出された人材が都市部でキャリアアップするプロセスにおいて郡上ICTクラブと協働
地域にＵターン＆還流して地域経営の担い手として活躍する仕組みを構築



Daily HUBオンライン コミュニティー
ボーダレスに一緒に学ぶ

＋

PBLチーム活動
Project Based Learning
地域課題を探求する
Project G

＋

未来創造塾
AI、IOT、ロボット、
プログラミング等の
テクノロジー座学

郡上ICTクラブ

・地域課題を解決し次代を担う『ICT人材を育成』
・課題解決型の学習（Project Based Learning）
・多世代の地域人材とともに学ぶ場を形成

教育委員会　地方自治体　PTA　民間企業　大学

ICTクラブの拠点は紡績工場跡地をリノベした**コワーキングスペース**

Daily HUBオンラインコミュニティー
ボーダレスに一緒に学ぶ

＋

PBLチーム活動
Project Based Learning
地域課題を探求する
Project G

＋

未来創造塾
AI、IOT、ロボット、プログラミング等のテクノロジー座学

郡上ICTクラブ

- 地域課題を解決し次代を担う『ICT人材を育成』
- 課題解決型の学習（Project Based Learning）
- 多世代の地域人材とともに学ぶ場を形成

教育委員会 | 地方自治体 | PTA | 民間企業 | 大学

HUBGUJO

ふるさとテレワーク推進事業の概要

コワーキングスペースで新しい働き方にチャレンジしよう。

どこでも働けるようになった現代、「どこで暮らしてどう働くか」を選ぶ時代。HUBGUJOは、新しいワークスタイルとライフスタイルを発信。サテライト・オフィスを開設可能なシェアオフィスとコワーキングスペースを運営しています。

水と踊りの町郡上八幡にテレワーカーの新しい拠点『HUBGUJO』がオープン！

郡上市が運営するモデルテレワークハウスでは、IT企業等のサテライトオフィスの実証が可能です。

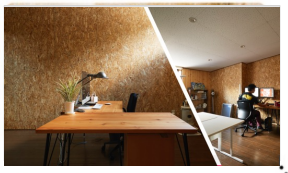
都会にしかないものがある。だからこそ郡上にしかない働き方と暮らし方があります。

オープンエアなオフィス環境。城下町、里山文化、人とのつながりがクリエイティブを刺激します。

光インターネット
デジタルデバイス
高度なセキュリティ環境を整備
LAN(VPN)
入退室管理システム

サテライトオフィス

常駐できる個室に近い専有スペースです。移動用テレビ会議システムも使用できます。



ストックルーム

例えば趣味のギアを置いておく。HUBGUJOを一歩出ればエキサイティングな余暇のスタートです。

会議室

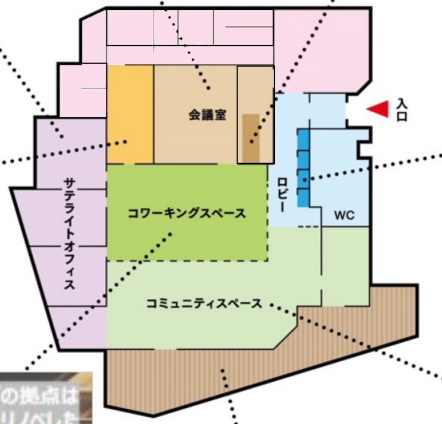
テレビ会議システムを使って本社やクライアントとリアルな会議が可能です。

キッチン

郡上には豊かな「水」と「森」があります。新しい商品開発に挑戦できます。

セキュリティ

出入り口の要所には、入退室管理システムを設置。



プライベートBOX

インターネットで電話がはじまったら、PCを持って入室。集中してミーティングが可能です。

コミュニティスペース

地方にある地域資源を目の前にして、リアルな事業の構築が可能です。

リバービューのデッキエリア

川のせせらぎをBGMに新しいアイデアを発想する贅沢な空間。

テレワーク拠点に
先進的ネットワーク・デバイス
パソコン
タブレット
ペンタブレット
ネットワークプリンター
スキャナー
カラーコピー機
Daily
HUBオンライン
コミュニティー
ボーダレスに一緒に学ぶ
PBLチーム活動
Project Based Learning
地域課題を探求する
Project G
未来創造塾
AI、IOT、ロボット、
プログラミング等の
テクノロジー座学
郡上ICTクラブ
・地域課題を解決し次代を担う『ICT人材を育成』
・課題解決型の学習（Project Based Learning）
・多世代の地域人材とともに学ぶ場を形成
教育委員会
地方自治体
PTA
民間企業
大学
ドローン
ロボットキット
ウェアラブル
スマートグラス
３Dプリンター
レーザーカッター
スクリーン製版機
非接触型スキャナー
WiFi
有線LAN
移動式電源
50人を超える移住者コミュニティ＆２３の新事業が始動

地域資源を活用して
地域課題を解決するメンターが伴奏

Uターンによる
起業
就業

Daily
HUBオンライン
コミュニティー
ボーダレスに一緒に学ぶ

＋

PBLチーム活動
Project Based Learning
地域課題を探求する
Project G

＋

未来創造塾
AI、IOT、ロボット、
プログラミング等の
テクノロジー座学

郡上ICTクラブ

・地域課題を解決し次代を担う『ICT人材を育成』
・課題解決型の学習（Project Based Learning）
・多世代の地域人材とともに学ぶ場を形成

教育委員会　地方自治体　PTA　民間企業　大学

都市部からの
Ｉターン
移住による
起業

地域事業者
による
新規創業

都市部からの
サテライト
オフィス
の開設
テレワーク移住

50人を超える移住者コミュニティ＆２３の新事業が始動

地域資源を活用して
地域課題を解決するメンターが伴奏

・ソフトウェア開発
・文化の商品化
・映像制作
・フリーペーパー製作

Daily HUBオンラインコミュニティー
ボーダレスに一緒に学ぶ

＋

PBLチーム活動
Project Based Learning
地域課題を探求する
Project G

＋

未来創造塾
AI、IOT、ロボット、プログラミング等のテクノロジー座学

郡上ICTクラブ

・地域課題を解決し次代を担う『ICT人材を育成』
・課題解決型の学習（Project Based Learning）
・多世代の地域人材とともに学ぶ場を形成

教育委員会　地方自治体　PTA　民間企業　大学

・ＩＴ上場企業
・美濃和紙卸
・シルクスクリーン印刷
ペーパークラフト
・コーヒー豆焙煎
・大学研究室
・エネルギー事業
・３Ｄ映像解析

・ラフティング
・小水力発電
・ＩＴ開発
・兼業農家
・ツアー事業
・木製玩具製作
・通信インフラ
・プログラミング教育
・防災サイネージ
・ＷＥＢ製作
・プロボノ

・キャンプ事業
・ドローン事業
・エネルギー小売
・森林資源サービス商品化
・観光サイクリング
・ライブ配信

50人を超える移住者コミュニティ＆２３の新事業が始動

2019年総務省「地域ICTクラブ」地域実証事業。
市内中高校生向けに地域課題解決型学習とPBL
＆ICT講座を実施。事業終了後も自主運営中。

2019年総務省「地域ICTクラブ」地域実証事業採択

地域の課題を
ICTを活用して解決する
郡上ICTクラブ

郡上ICTクラブ協議会
代表団体：特定非営利活動法人HUBGUJO

PBL&ICT講座

SIGN IN

テクノロジーを駆使して地域経済をけん引するICT人材となる
３つの軸①ふるさと教育 ②オンラインコミュニティ ③ＰＢＬ

視点１

学びの場 **ふるさと教育** 地域＆多世代との交流

地域活性化に貢献する次代を担う人材の育成を目指す
- 地域に暮らす様々な人たちとのふれあいを深める
- 身近にある地域の自然・歴史・文化・産業等について学ぶ
- 地域社会へ積極的に関わる活動に取り組む

高齢者、親世代、地域事業者がメンター、サポータとして参加

生徒が地域へ

視点２

多拠点 **オンラインコミュニティ** Slack＆Zoom

ＩＣＴクラブのセミナーをオンラインで実施。事業構想家やICT専門家から課題や手法、スキル、ノウハウを学習。
- 南北：約５０km、東西：約２５km
- 公共交通は衰退。
- 集合するのは大変！

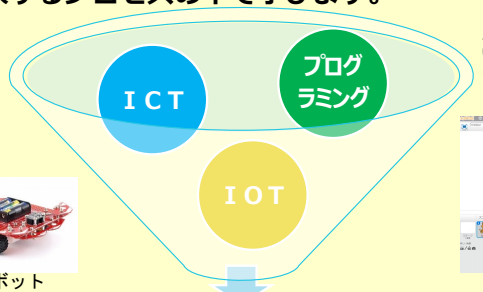
テクノロジーを駆使して地域経済をけん引するICT人材となる
３つの軸①ふるさと教育 ②オンラインコミュニティ ③ＰＢＬ

視点３

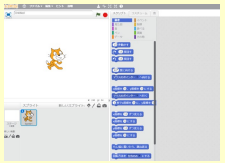
地域の課題を解決　ＰＢＬ　地域がフィールド

子どもと大人が自主的に問題に出会い、テーマを決め、課題の解決策を考えます。ＩＣＴ、ＩＯＴ、ＡＩ、プログラミングを使って解決するプロセスの中で学びます。

IOTセンサー



ドローン



ロボット

課題解決へ

地場産業 × 地域課題

農業　観光　福祉　水産業　林業

地域がフィールド

※ＰＢＬ（課題解決型学習）とは、Problem Based Learning　の略

IOTセンサー、ロボット工作、プログラミングを使って課題解決

目的は「正解・解答のある課題に取り組み知識・技能を得ること」ではなく、「正解のない議論（課題）を通して問題解いへのアプローチ方法を身につけること」です。最終的に「主体的・協働的に問題を発見し、解決する能力」をＩＣＴ、ＩＯＴを活用して養います。

① 地域へ出向き、問題に出会い、テーマを決める

↓

② 実践的・論理的手法によって解決策を考える

↓

③ 相互に話し合い、何を調べるのか明確にする

↓

④ＩＣＴ，ＩＯＴの知識を問題に適用する

↓

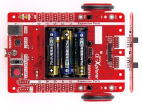
⑤ プログラミングを駆使して解決する。

PBL（課題解決型学習）＆ICT講座を企画＆実施

講座の企画

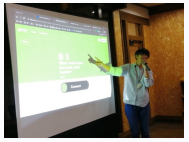
教材（ソフトウェア、デバイス）

Scratch、C-Style、ロボットキットα-Xplorer、ドローン、スマートグラス、マイクロビット、 Monaca



学校、クラブとの連携、生徒募集

・地元の県立高校、中学校の生徒に対するICTクラブ説明会の実施
・ネットの高校生に対するICTクラブ説明会の実施
・郡上ロボットクラブ参加児童生徒への紹介



カリキュラム

PBL＆ICT講座内容	PBL＆ICT講座内容	回数
テクノロジーの可能性	「テクノロジーを知ろう」「プログラミング講座」 「ロボットを動かそう」	1
地域の課題発見	「フィールドと課題を知ろう」 「探求のワークショップ」	1
チーム･ビルディング	「選んだ課題をどう解決するか話し合おう」 「チームの中での自分の役割を決めよう」 「どのテクノロジーを使うか検討しよう」	1
チーム別探求講座	探究するテーマと活用するテクノロジー、必要な機能等の仕様を設計	2
テクノロジー講座	スマート機器、ロボット、プログラミング講座	1
チーム別自主講座	設計及び開発、プレゼン資料作成	4～15
発表会	PBLで探究した成果を発表	1

講座の実施

テーマの設定例とチームビルディング

福祉の課題	医療の課題	交通の課題	環境の課題
・高齢者支援チーム	・看護支援チーム	・地域交通チーム	・河川環境チーム

農業の課題	経済の課題	教育の課題
・狩猟チーム	・地域通貨チーム	・学習チーム

IOTセンサー、ロボット工作、プログラミングを駆使して課題にアプローチする

正解・解答のある課題に取り組み知識・技能を得ることではなく、正解のない議論（課題）を通して問題解いへのアプローチ方法を身につけます。「主体的・協働的に問題を発見し、解決する能力をＩＣＴ、ＩＯＴを活用して養います。

① 地域へ出向き、問題に出会い、テーマを決める
↓
② 実践的・論理的手法によって解決策を考える
↓
③ 相互に話し合い、何を調べるのか明確にする
↓
④ＩＣＴ，ＩＯＴの知識を問題に適用する
↓
⑤ プログラミングを駆使して解決する。

・講座は字幕と翻訳をおこなうアプリをスクリーンに投影してインクルーシブな講座運営を推進。
・課題についての意見交換の方法として、受講者全員の意見をGoogleForm等を活用してリアルタイムに共有できる仕組みを活用。

郡上ICTクラブの特徴

関係人口＆移住者コミュニティ

先進的デバイス

Fab機能を装備した拠点

コワーキングスペース

デジタルツール

アプリケーションを

自由に使用可能

テレワーク拠点

都市部企業のサテライトオフィス

起業家がメンター

地域課題解決型事業にインターン

探求学習を実証可能な学び場

UIJターン人材の還流

郡上ICTクラブの特徴

学生が集まりやすい条件に変化し続けています

学生が企画します

司会も講師も学生

学生が運営

大人は地域をつなぎます

大人は資金を集めます

市内の中学校２つ

県立高校２つ

オンラインで活動

ネットの中学生と

ネットの高校生も一緒に活動

東京、横浜、茨城、埼玉、大宮、名古屋、静岡、

金沢、京都、神戸、長崎、沖縄、岐阜

全国から講師を連れてきます

R4年度

ボーダレスな学びの場

地元中学校や県立高校2校、ネットの高校の角川ドワンゴ学園N S高校、N中等部の生徒がオンラインで全国から生徒が集まり一緒に学んでいる。

startup

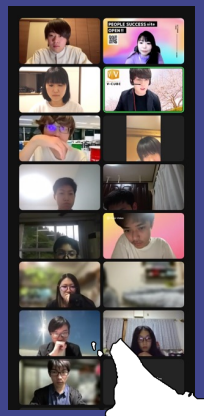
プログラミングチーム
PBL
ロボットチーム
ビジネスプランチーム

455人の学生参加

男女比 32：37
メンター 24人

101日活動

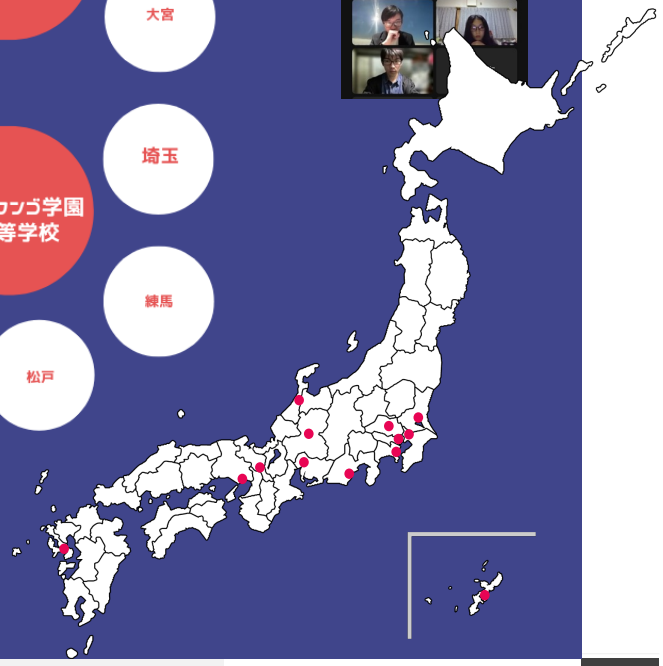
155講座時間



郡上ICTクラブ

郡上北高校
白鳥中学校
郡上高校
八幡中学校
角川ドワンゴ学園N高等学校
角川ドワンゴ学園S高等学校
郡上

東京
横浜
静岡
茨城
大宮
埼玉
練馬
松戸
石徹白
愛知
名古屋
金沢
京都
神戸
兵庫
長崎
沖縄



PROJECT G

～創造を解き放て、イシューを見極めよ～

特別協賛企業

Beyond テレワーク
V-CUBE

ProjectGとは	ＩＴ企業の新商品＆新事業を提案するビジネスコンテストです
テーマ	学生ならではのアイデアを提案してビジネススキルや思考力を高めよう

PROJECT G

～創造を解き放て、イシューを見極めよ～

応募締切 2月16日(木)

協賛企業 V-CUBE / HUBGUJO

ビジネススキルを身に付けAO入試の架け橋にしてみないか！？

挑戦者求む！！

ProjectGとは	ＩＴ企業の新商品&新事業を提案するビジネスコンテストです
テーマ	学生ならではのアイデアを提案してビジネススキルや思考力を高めよう
スケジュール	2/3～3/24　毎週金曜日19:30～21:00
開催方法	ZOOM

第1講義　ICTツール初心者向け講座
2/3 (金) 19:30～21:00
・プロジェクトGの説明と挨拶
・初心者向けにICTツールの説明

第2講義　外資コンサルの問題解決法・プレゼン作成術
2/10 (金) 19:30～21:00
・イシューとは何か解説
・プレゼン資料作成術の解説

第3講義　V-CUBEの企業・商品紹介
2/17 (金) 19:30～21:00
・V-CUBEの企業概要
・V-CUBEの商品紹介
・質疑応答

第4講義　新たな思考法を手に入れる
2/24 (金) 19:30～21:00
・フェルミ推定の解説
・フェルミ推定の実践

中間発表　他のチームから学ぶ
3/3 (金) 19:30～21:00
・各チームからの発表
・アドバイザーからのFB

第5講義　What soだから何？でブラッシュアップ
3/10 (金) 19:30～21:00
・What soだから何？とは
・What soだから何？で磨きをかける

高校生が主体となり
企画運営するイベントです。
V-CUBEの社員がアドバイザー
として参加します。

最終発表　自分のプランをぶつけよう
3/17 (金) 19:30～21:00
・各チームの発表

表彰発表　学びを深めよう
3/24 (金) 19:30～21:00
・各チームへのフィードバック
・表彰発表

対象者	全国の学生	参加費	無料	参加方法	個人・チーム・ランダム

エントリー

■主催：郡上ICTクラブ協議会
■お問い合わせ：
gujoictclub.connect@gmail.com

申し込みはこちらから！

身に付く力

答えのないテーマを探求し最終発表でアウトプットすることで
ビジネススキルを身に付けることができます。

思考力　表現力　ITスキル　管理力　知恵

PROJECT G　イベントWebサイト

WEBサイトへ
QRコードをスキャン！

入賞チームには賞状&Amazonギフト券を贈呈！

Amazonギフト券　最優秀賞20,000円　アイデア賞10,000円　V-CUBE賞5,000円

～最優秀賞～ Amazonギフト券 20,000円分

～アイデア賞～ Amazonギフト券 10,000円分

～V-CUBE賞～ Amazonギフト券 5,000円分

参加特典　コンテスト参加証

Beyond テレワーク V-CUBE　https://jp.vcube.com/solutions

【オンラインイベント・ウェビナー配信】

小～大規模なウェビナー配信、双方向で自由なオンラインイベント、バーチャル株主総会、ハイブリッドイベント。豊富な配信ツールと徹底的なサポートカで、様々なタイプのイベント配信を成功に導きます。

【通話・配信SDK/プラットフォーム】

ライブ配信やビデオ・音声通話の可能性を広げるSDKやプラットフォームを提供します。また、その技術を活用した新規事業や新規機能のコンサル・開発支援も。エンタメ、医療、教育等、多岐に渡る業界/用途に広がっています。

【Web会議・テレビ会議】

Web会議やテレビ会議、オンライン営業等の製品提供を通じて、テレワークの定着実現と共に、企業内外でのコミュニケーション改革を支援し、生産性の向上・業務効率化を実現します。

【個室ブース テレキューブ】

Web会議・面談に最適な個室ブース「テレキューブ」。オフィスや学校への導入が急速に進んでいます。社会課題のひとつである「柔軟な働き方・選べる働き方」を実現する際に直面する「場所がない」課題を解決します。

【緊急対策・遠隔作業支援】

ウエアラブルカメラや電子テーブル等のハードウェアとWeb会議を組み合わせ、用途に特化したソリューションを提供します。災害時の情報共有やフィールドワーク支援の分野で使われています。

【企業内動画配信】

企業向け動画配信プラットフォーム「Qumu」。研修やマニュアル、社内情報共有等での活用が広がっています。動画による社内コミュニケーションの活性化を支援します。

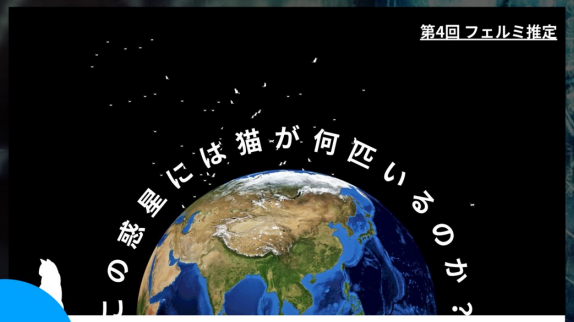
既存商品から学び、応用した新しいサービス
関連する新商品、斬新なアイデアを提案しよう！

高校生が企画・運営した講義

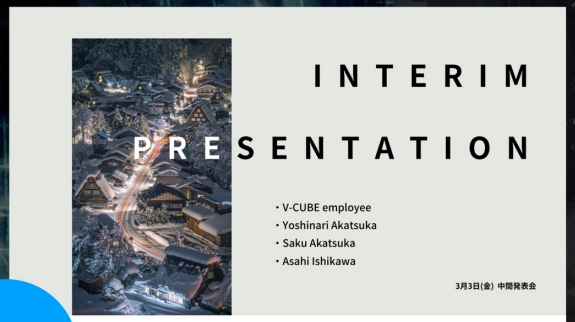
初回講義 いざ始動。ICTツール初心者向け講座

第2講義 イシューとは？プレゼン資料作成

第3講義 V-CUBE企業紹介・商品紹介



第4講義 フェルミ推定について



中間発表 壁打ちをして交流を深める

第五講義 So Whatで磨き続ける

PROJECT G

～創造を解き放て、イシューを見極めよ～

初回講義

First

企画内容についての説明と初回挨拶を主に行った。
V-CUBEみらいPJを担当する社員さんよりお言葉を頂きました。
また、普段パソコンやICT技術を活用しない参加者の皆様に向けて
Googleツールの入門講座を開催。

第二回講義

Second

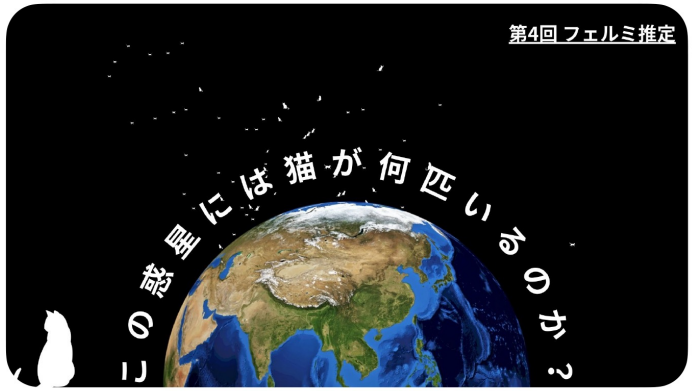
当初、このイシューをコンセプトにしようと
考えたきっかけが多岐に渡るビジネスコンテストに出場
観戦した際に問題の定義付けが曖昧である点が気になり、
リアリティに欠けると感じたためです。
今回は的確なイシューの見極め方とそれを伝えるための
伝わるスライド作りの講座を参加者の皆様に教える講座を行った。

第三回講義

Third

第3回講義は実際にV-CUBEの社員の方が講演をしていただき
V-CUBEについての説明や商品説明を行った。
そこからリアルなV-CUBEの商品近づけることが見込めた。
また普段は話すことのできないプライム市場上場の社員と
直接話すことができる参加者にとって貴重な機会となった。

Beyond テレワーク
V-CUBE



第四回講義

forth

フェルミ推定を実践した講義。
フェルミ推定とは、正確な数字が分からないものを
概算するのに用いられ、主に論理的思考を求められる
職種の採用試験で出題されます。
考え続ける力を養いつつ楽しみながら学んだ回となった。

PROJECT G

～創造を解き放て、イシューを見極めよ～

中間発表会

fifth

中間発表では、成果物を一度サポーターとしてV-CUBEの社員
の方々に見て貰う事で新たな視点からアイデアをブラッシュアップした。
また発表を実践してみることで最終発表に向けた準備を促進させた。

第5回講義

Sixth

第5回講義では、
「What so? / だから何？」と成果物を問い続ける予定です。
一見すると、虚しいことをしている様ですが、
丁寧に大きな成果物に対して一つ一つ細かく向き合うと
漏れていた部分や必要のない部分が見えてくる！
ということを目標にしています。

未来の新商品・新規事業とは？

最終発表会

伊東 凌

高田 雅也

水谷 潤

Final Presentation

最終発表

あなたのアイデアと熱意をぶつけよう

PBLを進めると使いこなせるようになるデジタル・ツールの数々

・コミュニケーションツール

Zoom　LINE　Discord　Instagram　Twitter

・資料等作成ツール

Word　Excel　Google Drive　Document　Slide　Spread

・プレゼン資料作成ツール

Canva　Kye note　Power Point

・Adobeツール

・プログラミングツール

visual studio code　Git Hub　Unity

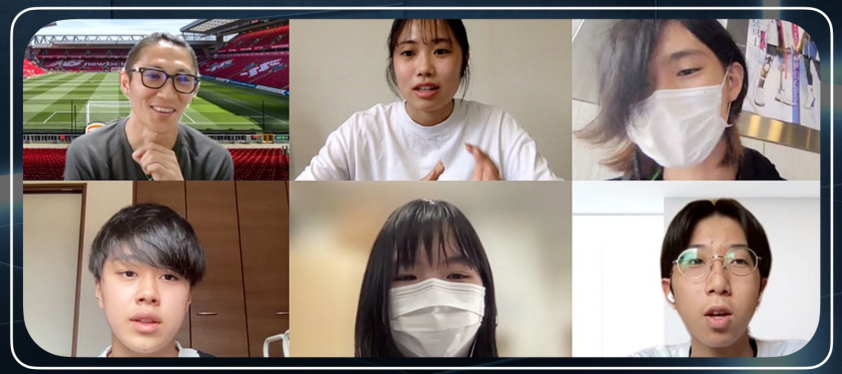
Welcome to
Saku's Profile

17	Gujo of Gifu	Net	Saku Akatsuka	guitar
age	address	course	Slack name	hobby

N高の部活動 internal activities

N/Sマイプロ My Project

・好きや夢を探究するプログラム
・2年間std生として活動
・地域活性化をテーマに郡上ICTクラブを運営
・N/Sマイプロ説明会を企画・登壇を経験

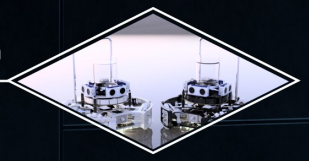


N/Sアントレ Entree

・起業の術とビジネスについて学ぶ短期プログラム
・一年次にアントレ生として活動
・献立を提案する冷蔵庫をビジネスプランとして提案
・生産性の高いビジネスマインドを獲得

学外活動 outside activities

ロボカップ
RoboCup



郡上ICTクラブ
ICT Club

GUJO ICT CLUB

郡上水泳部
Swimming

動画編集受注
Video ED

ビジコンProjectG運営
Project

PROJECT G

真剣Biz塾
Mazi Biz

SEVEN SEEDS

ユースセンター
Youth Ctr。

福祉で青ハル
Aoharu

ロボカップJr.全国大会出場

2023.03.24- 0326

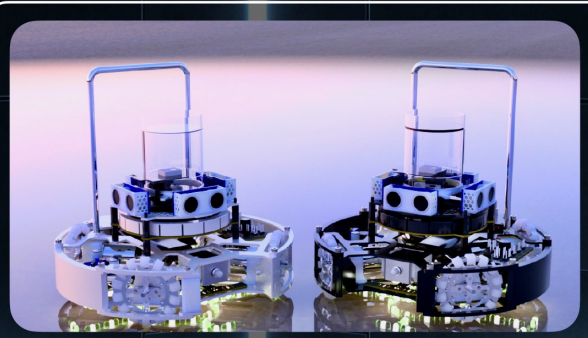
ロボカップ

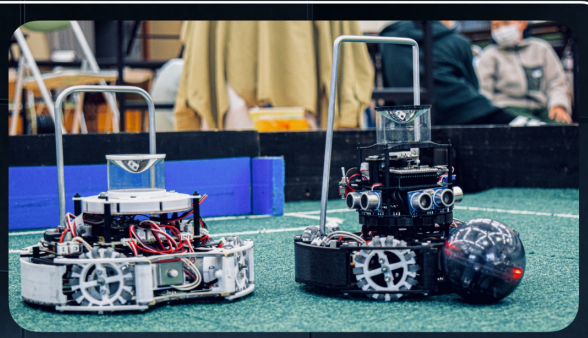
RoboCup

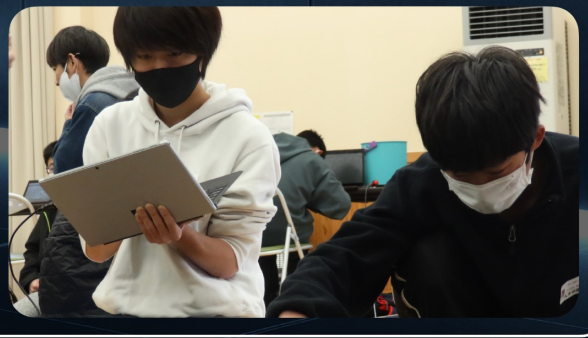
郡上市の中高生が毎年

ロボカップJr.全国大会出場！

2019年度	11位
2022年度	4位







第3種郵便物認可　岐阜

郡上ロボクラブの生徒、全国大会奮闘

精密設計、自慢の相棒

熊田一泰教育長に自作のロボットを披露した生徒
＝郡上市八幡町島谷、市教育委員会

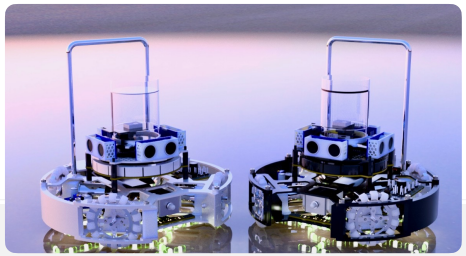
郡上ロボットクラブ（郡上市八幡町）の生徒6人が、4月下旬に和歌山県で開かれた「ロボカップジュニア・ジャパンオープン2019」のサッカー競技に出場した。市内の中学生5人は、同町島谷の市教育委員会を訪れ、熊田一泰教育長に自作の自律式ロボットを披露した。（田代理加）

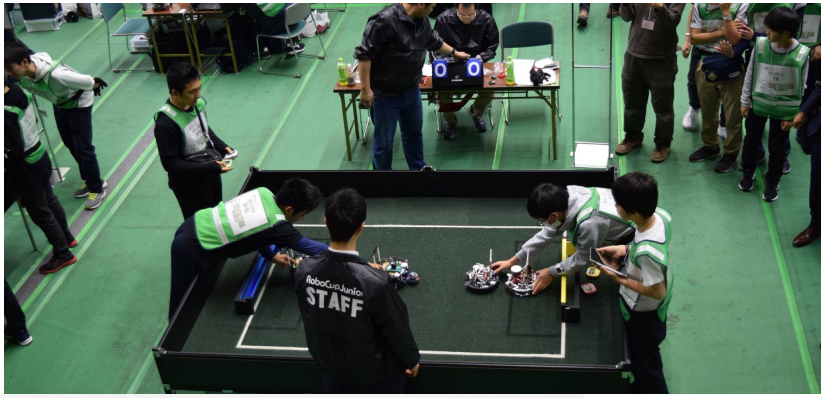
市教委に報告「技術高め世界目指す」

同クラブメンバーでそれぞれチームを編成し、岐阜ブロック大会を勝ち抜いた3チームが同オープンに出場。馬場星名さん（郡南中2年）と宮崎大和さん（岐阜高専1年）の「GUJO ROBO」は予選11位、益田陽都さんと赤塚朔さん（いずれも大和中2年）の「SHOUT ARK」は同18位、野村大悟さんと古川耕太郎さん（いずれも郡南中2年）の「GR7」は同57位だった。

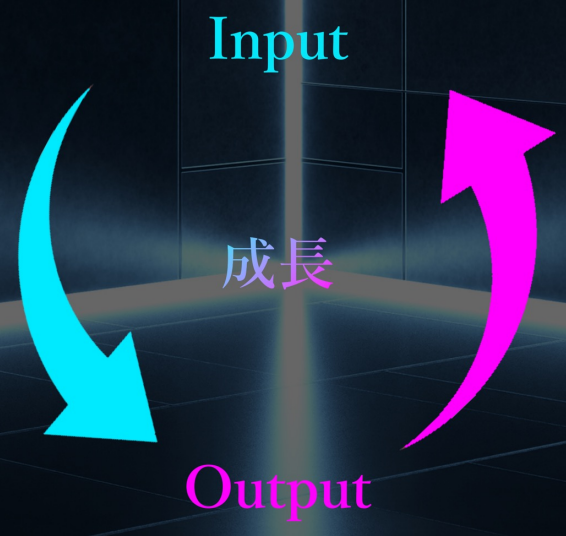
競技は、プログラミングされた直径約22㌢の自律式ロボットを使い、ボールを相手ゴールに入れた得点で競う。生徒は1人1台組み立てた。重量を軽くしてスピード走行ができるタイプや、ボールを強くはじく機能を付けるなどそれぞれに〝個性〟が光る。

熊田教育長への報告では、生徒たちは「もっと技術を高めて世界大会に出たい」「将来は暮らしに貢献できるロボットを作りたい」などと話した。同クラブの宮崎倫明代表は「ロボット技術だけでなく、チーム戦で協力し合う大切さなども学べた。今後も郡上で、工作やプログラミングが学べる場を作っていきたい」と語った。





Inputはとことん世話を焼き
Outputはとことん放っておいてほしい



最初は何もわからない。

身に付いたら制限なく試したい

Wish

想いは招き叶う。

Thank you for your listening.

When I was in junior high school, my interests were different from those around me. It has been replaced with the words grotesque, eccentric, and otaku, and has been hated. However, that part became my strength and I was able to make friends and achievements. Words that I didn't want to be said before are now compliments. Don't worry about the evaluation of those around you, you should follow your desires and master them. If I could talk to my past and present self, I would encourage it. I want to work hard for you. "You're doing a great job. It's okay to be more disgusting. 』