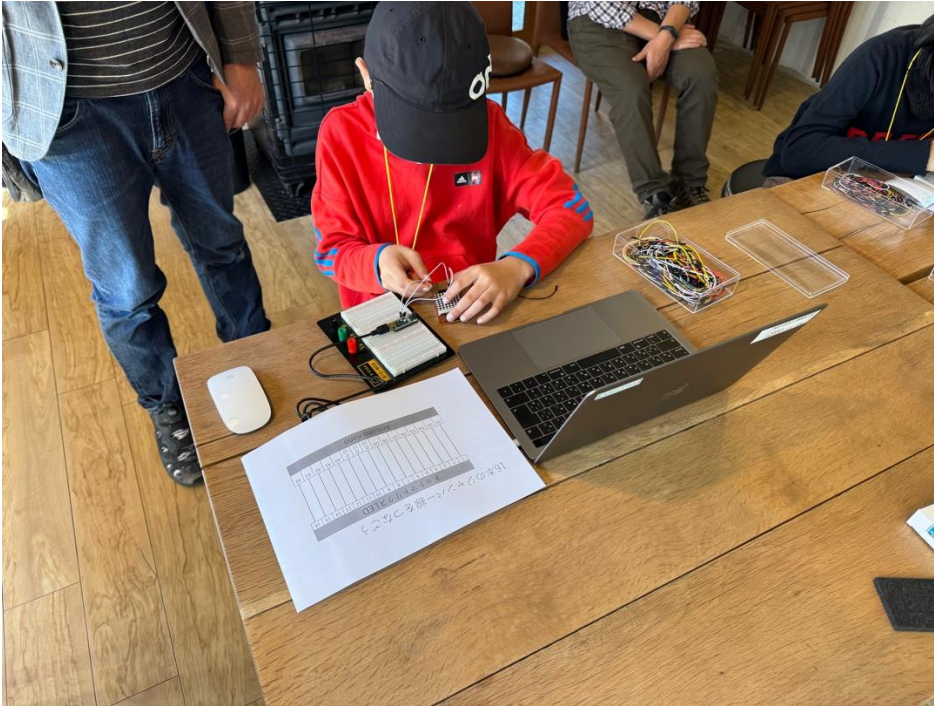


令和5年度 地域貢献事業活動報告書

1 事業名称	親子でデジタルにふれてみよう！ IN 上越・妙高
2 事業推進者等	(責任者職名・氏名) 教授・大森康正
3 学外の連携機関等	(連携機関等名) NPO 法人上越地域活性化機構, クラスメソッド株式会社, 株式会社テラスカイなど (担当者職名・氏名) 専務理事・丸田健一, 上越オフィス・植木和樹, 上越サテライトオフィス・白石聡など
4 事業の趣旨・目的	『プログラミングおよびデジタルが子どもたちの未来をつくる』をキャッチフレーズに, 親子でデジタルに触れる・楽しむ・遊ぶイベントを実施する。2020年度から小学校でもプログラミング学習が始まり, 2022年度には高等学校までのすべての学校種でプログラミング学習が行われている。学校や地域で学んだパソコンやプログラミングが好きな子どもたちを“ほめ称える場”を作ることは喫緊の課題である。また, 大学でプログラミングやデジタル技術などを学ぶ学生が, 小・中学生たちを教えることで共に成長し, それを『子どもたちの未来をつくる』という志をもつ大人たちが支えることを目指している。これら活動によって, 地域のIT人材の育成, 産業の育成, 雇用の創出などを通して地域のSDGs達成に向けた大きな潮流を生み出す環境を提供する。
5 事業活動報告	10月7日(土)と10月14日(土)の2日間に, 親子でデジタルにふれてみよう！ IN 上越・妙高 と銘打って, 親子で体験できる「eスポーツ体験会」, 「小型ロボット toio でプログラミングを学ぼう」, 「micro:bitでスマートカーをうごかそう」, 「ドットマトリクスLEDのマイコン制御」と「コンピュータでポスターを作ろう！」の講座を上越地域のIT関連エンジニアの方々から講師および教材の協力を得て, 市内のコワーキングスペースであるJM-DAWN, フルサットアップス, NEST-ONE および bibit を会場に実施した。参加の延べ人数は, 小学生から高校生までの31名であった。参加者からは, 楽しかった, またやりたい, アルゴリズムの勉強になったなどの声が聞かれた。また本学学部生や院生がサポートに入り, こども達の支援などを学んだ。
6 本事業で得られた成果	学校や地域で学んだデジタル技術やプログラミング技術が好きな子どもたち(参加する児童生徒)を保護者や地域と共に“ほめ称える場”を作ることによって自身のキャリアの方向性を確認するきっかけに繋げることができた。また, 大学でプログラミングやデジタル技術を学ぶ学生が, 小・中学生たちを教えることでデジタル教育の重要性, 地域との連携の重要性を考えるきっかけとなった。さらに, それを『子どもたちの未来をつくる』という志をもつ大人たちが支えることで, 地域のIT人材の育成に向けた大きな潮流を生み出す環境を提供できたと考えられる。
7 その他(成果物等の名称)	

「ドットマトリクス LED のマイコン制御」の様子



「コンピュータでポスターを作ろう！」の様子



他の講座は、知的財産の権利及びプライバシーの問題から撮影はしていない。