

若年層のデジタル人材育成分野において、
デジタル関連部活を支援することは、
どのような役割を果たせるのか

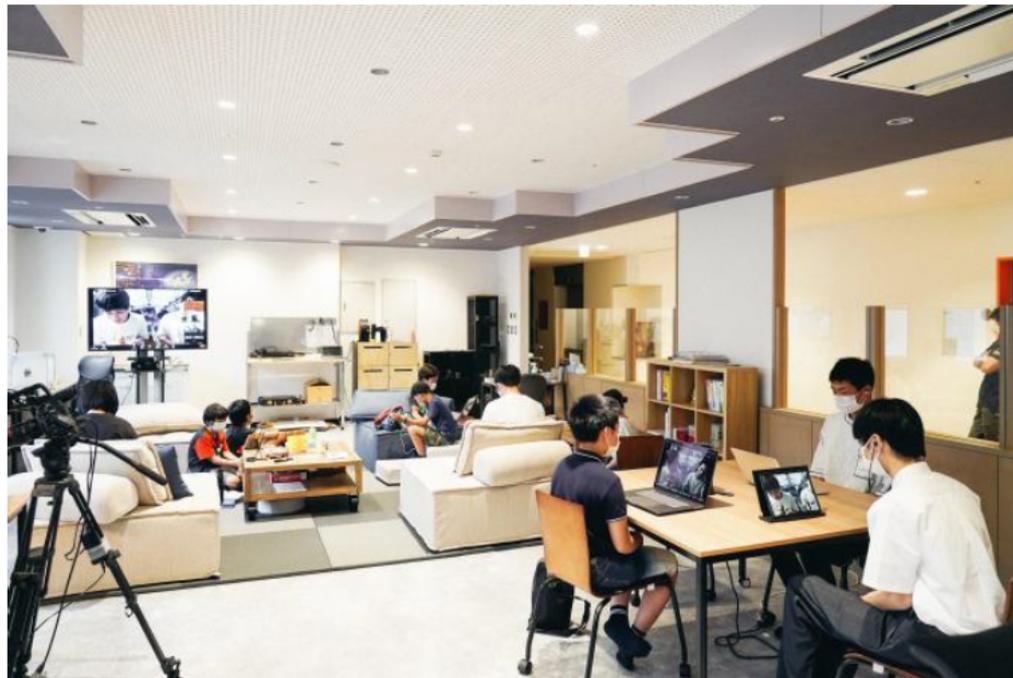
> みんなのコード 

コンピュータクラブハウス加賀の例

ミドル層のイメージ /
地方での広域的なデジタル系部活動のイメージ

コンピュータクラブハウス加賀

- 米国MIT発祥のコンピュータクラブハウスの日本1箇所目
- 若者が自分の興味関心に沿った活動のできる「第三の居場所」
- 「図書館のデジタル版」
 - 子どもに寄り添うコーディネーター
 - 地域と繋ぐコミュニティマーケター
 - 専門を持つメンター



コンピュータクラブハウス加賀

子どもの興味関心に沿った活動の為に
各種機材・設備とメンターを備える

 <p>コミュニティマネージャー 末廣 優太</p>	 <p>VR / 情報解析 / プログラミング 井上 周 金沢大学大学院2年 専門：UI・UX研究</p>	 <p>レタッチ / 3Dモデリング 小谷 咲星 金沢工業大学1年 専門：建築工学</p>
 <p>レーザー加工機 / ペンタブ 河西 勇季 ゲストハウスオーナー、塾講師 専門：デザイン</p>	 <p>映像制作 / 編集 木村 悟之 映像ワークショップ代表 専門：映像制作、メディアアート</p>	 <p>プログラミング 永田 将太 金沢大学4年 専門：フロントエンド</p>



3つのコアバリュー

- テクノロジーに触れ、表現をする
- 心安らげる第三の居場所
- 少し先をいく先輩たちと共に



テクノロジーに触れ、表現をする



テクノロジーに触れ、表現をする



心安らげる第三の居場所



心安らげる第三の居場所



少し先をいく先輩たちと共に



少し先をいく先輩たちと共に





3つのコアバリュー

- テクノロジーに触れ、表現をする
→経済・機会格差の克服、自己効力感
- 心安らげる第三の居場所
→「つながり」の確保
- 少し先をいく先輩たちと共に
→地方の人材不足にアプローチ

本日の議論

コンピュータークラブハウス加賀を踏まえた 議論の方針・メッセージ

- デジタル関連部活の範囲
 - ✓ デジタルクリエイティビティという観点も必要ではないか
 - ✓ インクルージョン
 - ジェンダーは論点4で重点的に議論するとして、地方・小規模校が入れるような観点も必要。
 - デジタル人材不足につなげたいのであれば、尚更インクルージョンは重要。
 - ✓ 部活動改革との関係
 - 部活動改革をデジタル系部活動においては先行できないか。(特に平日)
 - 地域部活動も当初から参加できるように

FIN

> みんなのコード 