

デジタル関連部活支援の在り方に関する検討会について

令和3年10月5日
経済産業省 情報技術利用促進課

1. 背景・趣旨

デジタル技術の利活用を原動力とした未来社会「Society5.0」を実現するためには、その推進力を担うデジタル人材が要であり、今の社会人だけでなく、我が国の未来を担う“若い世代”のデジタルスキル及びリテラシー向上を後押しすることも必要である。

若年層向けのデジタル教育としては、公立小中学校のデジタル環境整備を行う「GIGAスクール構想」をはじめ、令和2年度から開始した「小学校におけるプログラミング的思考を身に付けるための学習活動」、令和3年度には「中学における技術・家庭科（技術分野）におけるプログラミング授業導入」、令和4年度には「高校における情報科（情報Ⅰ・Ⅱ）授業の導入」など、学校教育としてデジタルの重要性が高まっている。

その中において、中学校・高等学校等における「デジタル関連の部活動¹（以下「デジタル関連部活」という）」は、デジタル技術に高い関心・能力を有する生徒たちが活動する校内の活動母体（課外活動）であり、Society5.0時代においては、こうした若い頃からデジタル技術に関心をもって取り組む人材が産業競争力の源泉になり得ると期待される。現に、IT業界を中心に産業界等で活躍しているデジタル人材の中にも、自身が中学校・高等学校等時代、パソコン部等のデジタル関連部活に所属し、日々、デジタル技術への関心・能力等を磨いてきた人材がいる。こうした人材の多くが、顧問によらず自ら行動してデジタルスキル等の向上を図った一部の人材か、顧問から指導・助言、教材提供等を受けながらデジタルスキル等の向上を図った人材である。しかし、多くのデジタル関連部活においては、プログラミング等の学習・指導経験がない教師が顧問を務めるケースが多く、十分な指導・助言等が困難となることから、活動範囲は限定的となり、生徒たちはデジタルスキル等の向上を図ることが難しい状況である。

このため、本検討会では、Society5.0 時代における産業競争力の源泉になり得るデジタル関連部活に所属する生徒一人一人のデジタルスキル等の向上を図るため、デジタル関連部活を産業界が中心となって支援することの在り方等について整理し、実現に向けた提言を発信することを目指す。

¹ 部活動は、学校教育活動の一環として、スポーツや文化、学問等に興味と関心をもつ同好の生徒が、教職員の指導の下に、主に放課後などにおいて自発的・自主的に活動するもの（出典：高等学校学習指導要領 解説 特別活動編 平成21年7月 文部科学省）

2. 論点

本検討会では、下記4事項について議論を行う。

- ① 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
- ② デジタル関連部活を産業界が中心となって持続的に支援するためには、どのような仕組み等が必要か
- ③ デジタル関連部活に所属する生徒のモチベーションを維持・向上するために有効な目標の在り方(例：大会・コンテスト)はどのようなものか
- ④ デジタル関連部活のジェンダーバランスを確保するためには、どのような仕組み等が必要か

なお、本検討会の下に、論点ごとに下記ワーキンググループ（WG）を設置し、専門的かつ実務的な議論を行う。

- ① 若年層デジタル人材育成WG
- ② デジタル関連部活支援の在り方WG
- ③ デジタル関連部活モチベーション向上WG
- ④ デジタル関連部活ジェンダーバランスWG

3. 開催スケジュール案

回	開催時期	議事（予定）
第1回検討会	10月5日（火） 【本日】	1. 事務局説明 2. 和歌山県「きのくにICT教育」紹介 3. 委員による自己紹介・コメント
第1回若年層デジタル人材育成WG	10月12日（火）	1. 委員プレゼンテーション 2. ゲストプレゼンテーション 3. ディスカッション
第1回デジタル関連部活支援の在り方WG	10月25日（月）	
第1回デジタル関連部活モチベーション向上WG	10月26日（火）	
第1回デジタル関連部活ジェンダーバランスWG	10月27日（水）	
第2回検討会	12月	1. 各WGの中間報告 2. デジタル関連部活へのヒアリング

		・アンケート結果共有 3. 提言（中間とりまとめ案）の提示 4. 委員によるコメント
第2回若年層デジタル人材育成WG	1～2月	1. 提言案に対するコメント 2. 委員プレゼンテーション 3. ディスカッション
第2回デジタル関連部活支援の在り方WG		
第2回デジタル関連部活モチベーション向上WG		
第2回デジタル関連部活ジェンダーバランスWG		
第3回検討会	3月	1. 提言（最終案）の提示 2. 委員によるコメント

4. 会議の運営等

- デジタル関連部活を産業界が中心となって支援することの在り方等について提言（実行ロードマップ含む）を策定する。
- 検討会及びWGは、原則オンライン開催とする。
- 検討会は、原則として議事を公開し、一般傍聴を可能とする。一方、WGは、個別の企業や学校等に関する内容に言及されることが想定されるため、原則として議事は非公開とする。
- 検討会の配布資料は、原則として公開する。一方、WGの配布資料は、資料の内容を踏まえ、事務局が座長及び資料提出者と相談して対応を決定する。
- 議事要旨については、会議後速やかに作成し、原則として公開する。

以上