

# デジタル人材の育成

東京都立田園調布高等学校 校長

全国高等学校情報教育研究会 会長

東京都高等学校情報教育研究会 会長

福原 利信



# とうきょう総文2022

## 開会行事



総合開会式



パレード



国際交流



開催地発表

## 規定部門



演劇



合唱



吹奏楽



器楽・管弦楽



日本音楽



吟詠剣詩舞



郷土芸能



マーチングバンド・  
バントワリング



美術・工芸



書道



写真



放送



囲碁



将棋



弁論



小倉百人一首かるた



新聞



文芸



自然科学

## 協賛部門



軽音楽



茶道



特別支援学校



ボランティア

# パソコン部の現状

- やりたいことが一つに決まらない。  
(活動の目標が定まらない)

- プログラミングがやりたい
- Webページが作りたい
- ロボットが作りたい
- 動画編集したい
- アニメーションを作ってみたい
- eスポーツをやってみたい

など多岐にわたる希望

# 発表の場所は、これまでもあるが

- U-22プログラミング・コンテスト
- 未踏ジュニア(一般社団法人未踏)
- 情報オリンピック
- 小中高生向け『ビーバーチャレンジ』
- パソコン甲子園(会津大学)
- 中高生情報学研究コンテスト(情報処理学会)
- Minecraftカップ2021全国大会
- 高校生プログラミングコンテスト2021(帝京大学)

- 指導方法が分からない。
  - 部員の意見がまとまらない。
  - ちょっと難しすぎる。
  - 指導している時間がない。
  - 機材（パソコン等）が揃わない
  - 公式戦にならないので、参加にかかる費用が学校から出ない。
- etc….

# デジタル人材育成①

- デジタル部活動支援から、デジタルネイティブ世代支援へ
- デジタル支援の内容をある程度決める。(女性が参加しやすい部門も)  
例 ①プログラミング ②情報学研究発表
- 全国高等学校総合文化祭の協賛部門として開催を目指す。  
(企業や学会などに協力を求める)
- その後(同時)に、デジタル専門部として立ち上げる。
- 協賛部門への参加は、個人単位もOKとし、オンラインで広く参加までの指導を行い、すそ野を広げる。
- 小学生、中学生も参加できる仕組みを提供する。

# デジタル人材育成②

- デジタルを使いこなす、かっこいいイメージ作り
- 高校パソコン部のイメージを作る。(活動の目標設定)  
順位が明確に付くような「デジタル競技」を設定する。
- リテラシーからミドルをターゲットにして、多くの学校が取り組みやすくする。
- ハイエンドの人材は、既存の大会等につなげる。
- 高等学校の情報科の授業で学んだことが、さらに深められ発表の場ができるイメージ。
- オンライン等で繋げて、活動を支援する仕組み？