

チャレンジ！！オープンガバナンス 2024 市民／学生応募用紙

自治体提示の地域課題名(注1)	No.	自治体提示の地域課題名 まちに住む！こどもが元気に育ち、若者が地域とつながる暮らし	自治体名 真鶴町
チームがつけたアイデア名(公開)(注2)	真鶴キッズ IT ラボ～デジタルで真鶴を世界へ～		

(注1) 地域課題名は、COG2024 サイトの中に記載してある応募自治体提示の地域課題名を記入してください。

(注2) アイデア名は各チームで独自にアイデアにふさわしい名前を付けてください。これは自治体提示の地域課題名とは別です。

1. 応募者情報 下の欄のうち選択肢項目は右のドロップダウンで選んでください

チーム名(公開)	マナカツ！		
チーム属性(公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生 ドロップダウン選択→		3.混成
チームメンバー数(公開)	8名		
代表者(公開)	佐野杏		
メンバー(公開)	宮代結菜、正木未有、小川顕太郎、水原優、久保あきら、大平明		

【注意書き】※ 必ず応募前にお読みください。

＜応募の際のファイル名と送付先＞

1. 応募の際は、ファイル名を COG2024_応募用紙_具体的チーム名_該当自治体名にして、COG2024 のウェブサイトにある【応募フォーム】からアップロードしてください。

＜応募内容の公開＞

2. アイデア名、チーム名、チーム属性、チームメンバー数、代表者および公開に同意したメンバー氏名（[メンバー一覧ページ](#)を参照）、「アイデアの説明」は公開されます。
3. 公開条件について：
「アイデアの説明」でご記入いただく内容は、クリエイティブ・コモンズの CC BY(表示)4.0 国際ライセンスで、公開します。ただし、申請者からの要請がある場合には、CC BY-NC(表示—非営利)4.0 国際ライセンスで公開しますので、申請の際にその旨をお知らせください。いずれの場合もクレジットの付与対象は応募したチームの名称とします。
(具体的なライセンスの条件につきましては、<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja> および <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.ja> をご参照ください。また、クリエイティブ・コモンズの解説もあります。<https://creativecommons.jp/licenses/>)
4. 上記の公開は、内容を確認した上で行います。(例えば公序良俗に違反するもの、剽窃があるものなどは公開しません)
5. この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。ただし、内容に優れ今後の参考になりうると判断したものは、公開審査後アドバイスの段階で相談の上公開することがあり得ます。

＜知的所有権等の取扱い＞

6. 「アイデアの説明」中に、応募したチームで作成・撮影したものではない文章、写真、図画等を使用する場合、その知的所有権を侵害していないことを確認してください。具体的には、法令に従った引用をするか、知的所有権者の許諾を取得し、その旨を注として記載してください。「自治体との連携」中も同様でお願いします。
7. 「アイデアの説明」中に、人が写りこんでいる写真を使用している場合、使用している写真に写りこんでいる人の肖像権またはプライバシーを侵害していないことを確認してください。

アイデアの説明が肖像権・著作権等を侵害していないことを確認してください。OKなら右欄の○を選択 → OK

＜チームメンバー名簿：[メンバー一覧ページ](#)＞

チームメンバーに関する情報を該当ページに記載して提出してください。(2. の扱いによる代表者氏名を除き、他のメンバーに関する情報は本人の同意があるものを除き COG 事務局からは非公開です。詳細は最終ページをご覧ください。)

アイデアの説明は(1)アイデアの内容(活動)、(2)アイデアの理由(なぜなら)、(3)実現までの流れ、の三項目あります。それぞれ書いてください。必要に応じて図表を入れていただいて結構です。

(1) アイデアの内容(公開)

アイデアは、対象とする課題解決のために、どのような社会的活動(サービス)を行うのかを具体的に示してください。

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

将来実現した場合に、新規性があり、実践したくなり、魅力的でわくわくするようなアイデアを求めます。その結果、課題が解決され、社会に良い変化をもたらすことが期待されます。2 ページ以内でご記入ください。

※応募チームとして解決したい課題のポイントを、以下にごく短く書いてください

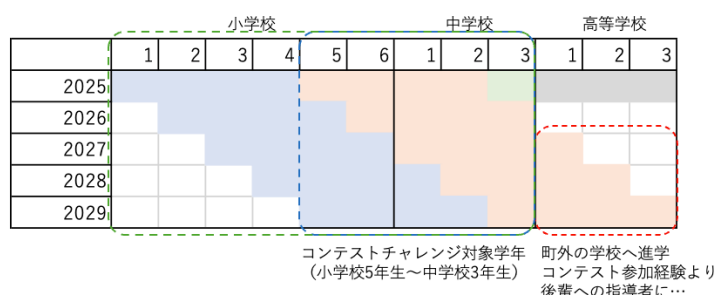
＜解決したい課題のポイント＞

・真鶴町の子どもの放課後の居場所づくり

→真鶴町内在住の高校生以下の児童をもつ保護者を中心とした町民を対象としたアンケートでは、充実が必要だと思う子ども・若者支援として、66%の町民が放課後などに気軽に行ける安全な居場所の提供と回答した。この子どもの放課後の居場所がないという課題を解決するには、真鶴の IT 事業者やワークショップ主催者等が主体となり、子ども同士が学びあう環境づくりが有効である。

・真鶴の若者が地元で根付く環境づくり

→真鶴町には、高等学校がない。そのため、進学のため全ての高校生は町外に出て行ってしまう。地域との関係を深くキープするためには、学校生活以外の場所で、活躍できる場所が必要であると考えられる。だからこそ私たちの提案する、真鶴キッズ IT ラボの仕組みが有効であると考えられる。真鶴の小中学校を卒業した高校生が、小学生達に IT アドバイザーとして地域に戻ることができる。これにより真鶴出身の若者が地域との繋がりを持つことができる。



・IT 人材の育成の必要性

→日本はデジタル分野の専門人材不足が深刻化する「2025 年デジタルの崖」に直面するといわれている。経済産業省によると、2020 年には 30 万人、2030 年にはデジタルサービスの需要次第で 45 万人から 80 万人にまで不足が拡大するとされている。そのため、幼少期からの IT 人材の育成が必要不可欠である。真鶴キッズ IT ラボプロジェクトを継続的に実施することで真鶴の小中学生は IT 知識を身に付けている状態で次世代の小中学生にアドバイザーとして戻ってくるサイクルが完成する。これにより学生は長期的に地域に繋がるができる。また、将来このプロジェクトで身に付けた知識を生かし、IT 人材として働く選択肢を増やすことができる。

※以上の課題解決のために『何』をするアイデアか、それを『だれ』が『だれ』に対して『いつ』『どこで』『どのように』行うのか、受益者自身が主体的に関わる視点も視野に入れてわかりやすく書いてください。アイデアが具体的に実行される場面を想定し、説明をお願いします。

(参考)よいアイデアを生むには関連データの分析に加えてデザイン思考によるアイデアを利用する人への共感(使う人の立場になってみる)が大切です。

＜提案するアイデアの内容＞

目的 (What)

IT 教育を提供し、さらに学生たちにとっての「第二の居場所」を作ることを目指す。
具体的には、プログラミングやロボット制作を通じて子どもたちの技術的スキルを向上させると同時に、気軽に通えるコミュニティスペースを提供する。

例として、以下のような活動を計画している：

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

- First Lego League への出場（FLL）
- World Robot Olympiad への出場（WRO）
- Lego や Scratch を用いたプログラミング体験

実施場所（Where）

以下のグループと交流・連携し活動を展開する：

- Code for Manazuru（2024 年 12 月設立）
- Toy Bricks & Books in Manazuru
- コミュニティ真鶴（放課後の居場所づくり活動、こども食堂等）

関係者（Who）

プロジェクトの運営には以下の関係者が携わることを想定：

- Code for Manazuru（2024 年 12 月設立）
- 学生インターン
- 真鶴町役場（行政）
- 真鶴町の IT 事業者および有識者（Toy Bricks & Books in Manazuru の経営者方へ協力を予定。）
- 外部の専門家

対象（Whom）

真鶴町内の小中学生（約 300 名）を主な対象とし、地域の子どもたち全体に向けた取り組みとする。

実施方法（How）

子どもたちが放課後に気軽に訪れることができる形式で、先端技術を学べる学びの場を提供します。学童保育のようなスタイルで実施し、遊び感覚で IT への知識を得られる環境を整える。

実施時期（When）

主に放課後の時間帯を活用します。学校教育の課程外の活動として、子どもたちが自由に参加できる形を目指す。

(3) アイデア実現までの流れ（公開）

アイデアを**実現する主体**、アイデアの**実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）**の大まかな規模とその現実的な調達方法、アイデアの**実現にいたる時間軸を含むプロセス**、実現の制度的制約がある場合にはその解決策を含め、**アイデア実現までの大まかな流れ**について、**2 ページ以内**でご記入ください。ここでは実現可能性を確認します。

※アイデアに即した実現に向けての具体的な活動を上記のポイントに即して工夫して書いていきます

<以下のように分けて書いていきます>

1. 実現する主体
2. 実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）の大まかな規模とその現実的な調達方法
3. 実現にいたる時間軸を含むプロセス

1. 実施主体

実証フェーズ（基盤を作る主体）：Code for Manazuru(2024 年 12 月設立)、真鶴町の行政

Code for Manazuru とは、真鶴在住・関係人口の高校生・大学生・大学院生若手メンバーと町の DX アドバイザー（Code For Japan）・企業社長（AvintonJapan）・起業家（SHIN4NY Inc.）等の女性メンバーが中心となって 12 月に結成されたチーム。真鶴町でのシビックテックの普及と、こども・若者を応援することを目的に活動を始めた。地域住民間で IT 技術を磨き、学んだ知見を地域の課題解決に役立てることが目的の団体である。

この団体と、行政（健康こども課等）が連携・伴走する中で、真鶴での IT 教育の基盤を整えていく。

実装フェーズ（情報教育を提供する主体）：上記に加え、地域の有識者、学生インターン、外部専門家

2. 実現に必要な資源

本提案に関する真鶴町の社会資源は既に現場で豊かに広がっている。お互いを知り、信頼関係を構築していく時間を大切にしながら、チーム「マナカツ！」が真鶴町の社会資源との交流の中から、提案の具現化を目指していく。

ヒト

1. Code for Manazuru

上記のとおり、真鶴町でのシビックテックの普及を掲げる Code for Manazuru が、真鶴の小中学生にプログラミングや IT 知識を提供する。また、将来的には、真鶴小中学校在学中に「真鶴キッズ IT ラボ」で IT 知識を身につけた高校生が、IT 教育やコンテスト参加のサポーターとして、「真鶴キッズ IT ラボ」に参加し地域に根付くことを目指す。

2. LEGO®のあるゲストハウス Toy Bricks & Books in Manazuru

真鶴町においてレゴを活用したイベント開催を積み重ね、町内のこども達から大人気の団体。レゴを活用したプログラミングイベントにおいて連携を図っていきたい。将来的には小中学校のカリキュラムに、一連の IT 教育を組み込むことを目指す。

3. 外部のサポーター

フェリス女学院大学の学生や教授を連携先の候補とし、「真鶴キッズ IT ラボ」での学習サポー

トを行う。それに加え、情報教育の専門家やエンジニアに協力を募る予定である。

モノ

①教育ツール

Scratch、LEGO®など無料でも取り組めるプログラミング教育ツールを活用したいと考える。学生が遊びながら学びあうことをコンセプトにしていく。課程としては、小学校低学年ではLEGO®で遊ぶことを通してモノづくりや論理的思考力を育み、小学校中学年から高学年ではScratch、中学生では本格的なプログラミング言語を学習する予定である。

②居場所

空き家等を活用してこどもや若者の居場所づくりを真鶴町が展開する予定となっており、稼働する居場所づくりに本プロジェクトも積極的に連携していく。

カネ

真鶴町での事業化を目指し、町の助成金やクラウドファンディングなどの外部資金を活用することで、一般的なプログラミングスクールよりも低価格な価格で学童施設提供を目指す。実際に、とある大学生がプログラミングスクールを開設するために行ったクラウドファンディングでは58万円の寄付を得ることができている。そのため、私たちの「真鶴キッズITラボ」でも、クラウドファンディングを行い、30万円の寄付を募りたいと考えている。

実現に至る時間軸は、約2年を想定している。

日程	活動内容
2024.12～2025.2	ワークショップ準備 ・真鶴町内の各団体の皆様と交流 ・2025.2.15-16 FLL全国大会の見学
2025.3～6	WRO準備 ①プログラミングワークショップ ②ロボット制作ワークショップ
2025.7	WRO
2025.8～2026.1	FLL準備 ①プログラミングワークショップ ②ロボット制作ワークショップ ・2025.9 FLLチーム結成・申し込み
2025.12	FLL地区大会
2026.2	FLL全国大会

まず上記にある通り（緑）、この活動の主となるワークショップの準備をしていきたいと考える。そのためにはまずは、私たちマナカツ！メンバーが地域への理解を深めることが重要だと考える。それに加え、私たちのことを真鶴の皆様にご存知いただく必要があると考える。2025年2月までに顔合わせと交流会を実施したいと考えている。また、準備期間の中では、1年後、そのワークショップの生徒が実際にFirstLegoLeague（FLL）に参加するため、2025年2月15日から16日に開催されるFLL見学を行う。

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

基本的には[イベントへの準備期間（青）→イベント参加（赤）]の繰り返しとなっており、現在想定しているイベントは二つ、World Robot Olympiad (WRO) と FLL である。

春から夏の期間は、7月に行われる WRO の準備をしつつ、プログラミングとロボット制作のワークショップを最低月に1度実施し、それに加え、常に児童学童施設として放課後に開放し、子どもが安心して学べる環境づくりを行う。

秋と冬の期間に、2月に行われる FLL 全国大会へ向けた準備を同様に行う。[イベントへの準備期間（青）→イベント参加（赤）]この基本的な時間軸をもとに Code for Manazuru とマナカツ！メンバーと、真鶴の活動家の方々と活動を行う予定である。