



持続可能な学びと共創の場の実践

一般社団法人 Arc & Beyond

本報告書は、令和6年度「未来の教室」実証事業における「資金運用モデルを用いたコレクティブな教育事業創出スキームの実証」の実証報告書です。

Arc & Beyond

はじめに



想像する 創り出す 伝える
明日をちょっと豊かにするために

デジタルなクリエイションは これからの教養

子どもたちの変化は やがて大人たちへ
応援する 一緒にやってみる 夢中になる
子どもたちには負けていけないから

コロナ禍の沈静化と入れ替わるように、昨年は能登半島地震や土砂災害など、各地で自然災害が起き、そして世界に目を向けると終わりの見えない紛争が今も続いています。昨日までの当たり前が明日も続くとは限らず、遠くの出来事がある日、自分の暮らしに直接影響するといった、不確実性が高まる社会情勢の中で、今、私たちは生きています。

そのような時代を生きていくためには、デジタルテクノロジーに触れながら主体性と創造性を育むことのできる環境が必要不可欠です。

本誌は、2024年度に一般社団法人Arc & Beyondが地域の方や共創パートナーとともに取り組んだ、令和6年度「未来の教室」実証事業における「資金運用モデルを用いたコレクティブな教育事業創出スキームの実証」の実証報告書です。

デジタルテクノロジーを活用して新しい価値を創出する力を育む「学びと共創の場」づくりの実践やプログラムの内容をぜひご覧ください。

スキーム



実施体制



一般社団法人 Arc & Beyond
全体統括・プロジェクト推進



特定非営利活動法人Waffle
地域連携（気仙沼）・ベースプログラムの作成



合同会社G-experience
地域連携（秋田）



ソニーマーケティング株式会社 MESHプロジェクト
ベースプログラム・教育手法の監修



株式会社ロフトワーク
ロジックモデルの構築支援

一般社団法人 Arc & Beyondについて



挑もう。みんなで。新しい方法で。

みんなの力とテクノロジーで、人の可能性を広げていく

「みんなの力とテクノロジーで、人の可能性を広げていく」というパーパスの下、Arc & Beyondでは、経済的合理性を理由に企業が取り組むことが難しかった課題に挑みます。これまで何らかの社会的な障壁により、感動することや創造性を育む機会を得ることが難しかったあらゆる人々に向けて、機会を創出し、社会への参画・活躍を促すことで、価値創造の連鎖を生むことを目指します。「Arc & Beyond」という名前には、共創の架け橋(Arc)となり、社会に新たなインパクトを生み出しながら、社会課題を超えていく(Beyond)という想いを込めています。

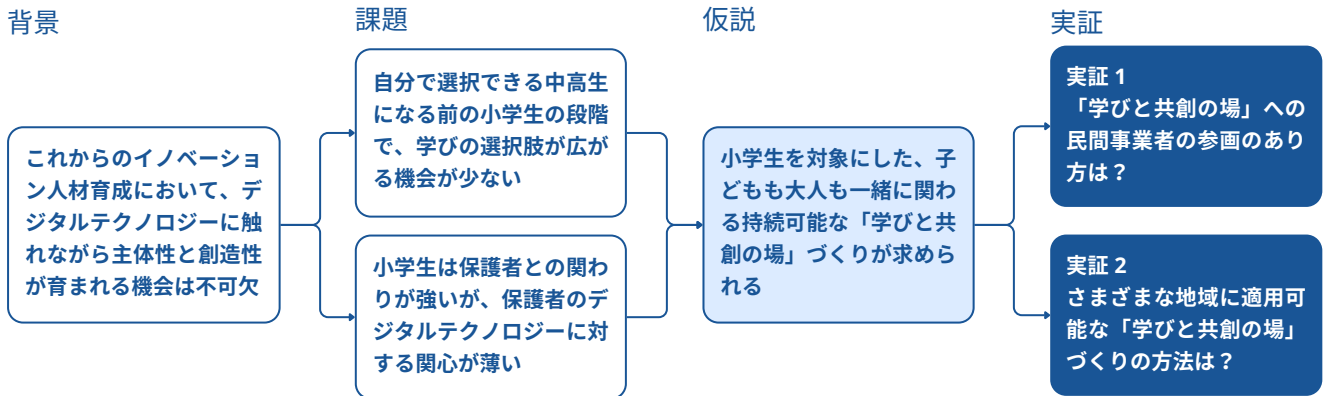
団体名：一般社団法人 Arc & Beyond (アーク アンド ビヨンド)

設立日：2024年4月1日

所在地：〒108-0075 東京都港区港南1丁目7番1号

小学生を対象にした、子どもも大人も一緒に関わる 持続可能な「学びと共創の場」づくり

本実証の取り組む内容について、以下の背景から課題と仮説を抽出し、実証内容を定義した。



実証1. 「学びと共創の場」への民間事業者の参画のあり方は？

実証1では、秋田県と気仙沼市を対象地域として取り組んだ。以下のステップとスキームで進めた。

4つのステップで地域の方とコミュニケーション



地域の方と共創した実施スキーム



実証2. さまざまな地域に適用可能な「学びと共創の場」づくりの方法は？

デジタルクリエイションツールの検討

デジタルテクノロジーになじみがない大人でも関わることができ、地域で自走する学びと共創の場づくりのために、小学校の教育現場でも使われているツールなども参考にしながら、プログラムを構成するデジタルクリエイションツールの検討を以下の観点で進めた。

小学校などで使われている
デジタルクリエイションツールの例

Scratch	micro:bit	Canva
MESH	VISCUIT	Tinkercad

観点1. 生活や仕事の中の身近な問題解決への活用

- 比較的短期間で具体的な成果物を得やすく、生活の中の課題解決や日々の業務の効率化・改善に直結しやすいこと。
- 画面の中だけでなく、モノづくりの要素があることで、地域内産業との親和性が高いこと。

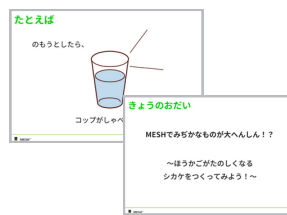
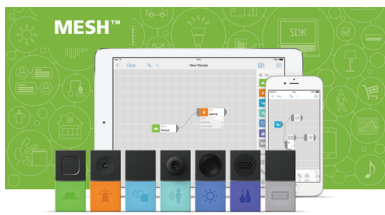
観点2. 専門的な知識を必要としない扱いやすさ

- 直感的な操作性や視覚的なインターフェースを持ち、デジタルテクノロジーに不慣れな人でも比較的容易に扱えること。
- シンプルな内容から始めることができ、徐々にステップアップしていくことで、自由な発想がしやすいこと。

これらの観点を踏まえ、ツールを以下の通りAとBのグループに分けた。本実証では、Aのツール群を想定した取り組みを進める。

A：身近な課題解決や表現への活用が主体	B：プログラミングの学習が主体
MESH, Canva, Tinkercadなど	Scratch, micro:bit, VISCUITなど
デジタルスキル習得を主な目的とせず、比較的短時間でアウトプットをつくれる。デザインや身近な問題解決に焦点を当て、デジタルテクノロジーを活用した問題解決力や創造力の育成につながりやすい。	プログラミングの基礎を学び、論理的思考の育成や創造的な表現を行うことを主眼とする。子ども向けのプログラミング教育で広く利用されている。スキル習得に重点を置く。

本実証では、Aのツール群の中でプログラミングと問題解決を組み合わせられる「MESH」を活用してプログラムを構築。



ベースプログラムはこちら



bit.ly/dc-base-program

ベースプログラムを実施する上での8つのポイント

プログラムを実施する上で、特に地域で自走するために重要なポイントを8つ抽出した。

内容について

1. テーマ

2. プログラム構成

3. ファシリテーション

4. 導入

実施について

5. ワークの形態

6. 作業空間

7. 開催場所

8. 集客方法

ベースプログラムについて

プログラミングと問題解決を組み合わせられるツールを活用して、生活に身近な問題解決や工夫のアイデアが活性化される体験を得ることを目指したプログラムを作成した。

ベースプログラムの流れ

1. MESHを触りながら、アイデアを話し合う



まず、MESHを触りながら体験し、MESHで実現できることや、仕組みなどを理解する。MESHを自由に使いながら、アイデアの種になりそうな要素を話し合う。



2. 日用品などと組み合わせ、手を動かし、試行錯誤しながらつくる



テーマに沿ってアイデアを形にする。日用品と組み合わせながらアイデアを練っていく。制作しながら、思った通りに動くか確認する。



3. 実演形式で発表する



制作したものをグループごとに実演形式で発表する。作品のタイトル、仕組み、テーマ課題に対する解決策や工夫したポイントなどを説明する。
例：テーマ課題「生活が楽しくなる仕組みをつくろう」であれば、「どう楽しくなるか」や「楽しくするために工夫したところ」

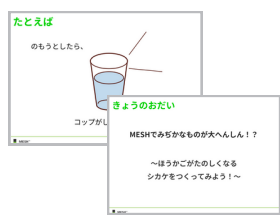


ベースプログラムの内容

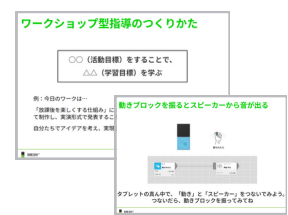
以上の流れを実践するための資料をWebサイトで公開しています。ぜひご覧ください。



MESH



投影スライド



ファシリテーションガイド

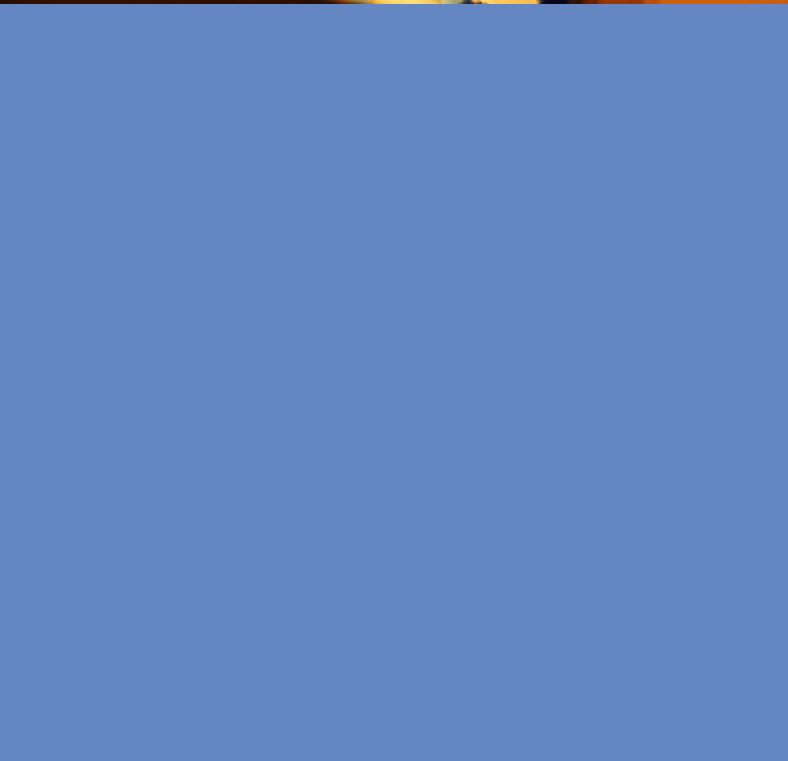
ベースプログラムはこちら



bit.ly/dc-base-program



実証成果



「学びと共創の場」への民間事業者の参画のあり方は？

地域の方と共創する4つのステップとそのポイント

つながる

STEP1-1
ハブとなる地域コーディネーター、団体とつながる



STEP1-2
地域の方に「学びと共創の場」を実際に体験してもらう

テーマやビジョンに共感し、地域のさまざまな事業者のハブとなる存在（地域コーディネーター）とつながる。地域コーディネーターから地域の慣習や文化などを聞くことで、地域の理解もスムーズに進む。今回は、地域における教育事業者、ビジネスサポートセンターの方などが地域コーディネーターとなった。紹介を受けた地域の方と直接会い、「学びと共創の場」の構想イメージを伝えることが肝心となる。

対話する

STEP2-1
興味を持った地域の方とオープンにディスカッションする



STEP2-2
実施事業者の課題感と「学びと共創の場」をすり合わせる

地域コーディネーターが紹介する事業者のうち、興味を持った方を招き、子ども向けのワークショップを開催。あわせて意見交換会を実施することで、事業者の考えを聞くことが可能となる。この際、「学びと共創の場」の構想イメージ、ビジョンや実現に向けた仮説をある程度共有可能な状態にしておくことが必要となる。意見交換会でのディスカッションや地域コーディネーターとの連携により、事業者の課題感を明確化したり、共感度の高い事業者と追加のディスカッションをしたりすることで、「学びと共創の場」をすり合わせ、仮説のアップデートを行う。

トライする

STEP3-1
実施に向けたヒト・モノ（場所）を確保する



STEP3-2
実施に向けた講師向けワークショップを行う



STEP3-3
トライアルを実施し、振り返りを行う

「学びと共創の場」を実施するヒト・モノを実際に確保する。
ヒト：「学びと共創の場」のイメージに共感する事業者にトライアル（＝地域の方にとってのファシリテーション実践の場）を提案。日時や場所は、ある程度準備した状態で提案することで、スピード感のある話し合いを実現することができる。

モノ：ベースプログラムを実施する場所の選定がメインとなる。地域の交流施設や、地域事業者の持っているスペースを無償で借りることができた。

トライアル実施の準備と並行して、地域のファシリテーター候補の方に向けて、オンラインでは約3時間、対面では約2時間の講師向けワークショップを実施。参加者の半数以上が、自分自身のデジタルテクノロジースキルに対して自信がなかったと回答していたが、講師向けワークショップ後には、7割以上の参加者が、「子どもたちの反応」をモチベーションに、持続的な「学びと共創の場」運営の意欲・自信が向上したと回答。また、講師向けワークショップ後も、実際のワークショップまでチャットでフォローアップを実施。

継続する

STEP4-1
継続のために、ヒト・モノ・カネの落としどころを議論する



STEP4-2
自走を開始する

地域の方や地域コーディネーターを含む事業者と、継続自走するための金銭面に関する話し合いを行う。

企業を巻き込むためには、金額の規模感のすり合わせ・テーマへの共感・共有財産に対する理解度を向上させることがポイントとなる。実利や結果が見え始めてから、検討可能となる企業が多い。

さまざまな地域に適用可能な「学びと共創の場」づくりの方法は？

ベースプログラムを実施する上での8つのポイント

内容について

1. テーマ プログラミングやテクノロジーに対する子どもや保護者の興味・関心が薄い。	➡	1. 生活に身近なテーマ 子どもも大人も楽しみながら参加意欲を高められるよう、日常に即した題材を選び、自分ごととして捉えやすくなるような工夫が重要。 例：放課後を楽しくするシカケをつくろう
2. プログラム構成 デジタルテクノロジーに詳しい人の確保が難しい。または、詳しい人に負担が集中してしまう。	➡	2. 専門知識を必要としないプログラム 直感的に使えるツールなど、デジタルテクノロジーになじみがなくても参加・運営しやすい環境を整える。多様な人々を受け入れ、創造性を引き出す。
3. ファシリテーション 大人が主導しすぎると、子どもの自主性や創造性が損なわれ、子どもが受け身の姿勢になってしまう。	➡	3. 子どもの主体性を大事にした伴走支援 失敗しても何度でも試行錯誤できる環境で、見守りながら伴走する。大人があらかじめ正解を知らなくても成り立つファシリテーション方法が有効。
4. 導入 一度に複雑な手順を説明してしまうと、参加者が混乱し、モチベーションを失ってしまう。	➡	4. 適切なステップに分解された導入 ゴールに向かうための必要最低限のステップとして、簡単なデモや例題を提示し、初心者がつまづかないようにする。自発的なアイデアを引き出し、参加者自身が成功体験を重ねられるようにする。

実施について

5. ワークの形態 個人作業だけだとコミュニケーションが少なく、学びが広がりにくい。孤立感や意欲低下にもつながる。	➡	5. グループワーク 複数人でグループをつくり、助け合いやアイデアの共有を促す仕組みを用意する。お互いに刺激を与え合い、視点を増やすことで学習効果や達成感も高まる。ファシリテーションの負担も軽減される。
6. 作業空間 柔軟に道具や配置を変えられない場所だと、発想や行動も制限されてしまう可能性が高い。	➡	6. 自由度の高いスペース 机や椅子の配置を変えやすいなど、参加者が自由に動き回れるようなスペースを用意する。また、道具や材料を取りに行きやすいレイアウトにし、子どもが自由に発想できる雰囲気をつくることが重要。
7. 開催場所 会場が遠かったり、交通の便が悪かったり、周辺環境が馴染みのない場所だと参加を躊躇してしまう。	➡	7. 行きやすい場所 自治体や民間事業者と連携し、地域に開かれた人が集まりやすい拠点を利用する。誰もがアクセスしやすい場所を確保して地域連携を促進する。
8. 集客方法 検索などで積極的に情報を取りに行かない場合も多く、周知不足や情報が届かず参加者が集まらない。	➡	8. 告知・広報連携 自治体や民間事業者と連携し、LINEなどのSNSや広報紙など多様な媒体で発信し、幅広い年齢層へ周知することで参加を促し、関心を高める。

実施内容 ケース：宮城県気仙沼市

人口約5万7千人、海と山に囲まれた町。水産業を中心に各産業が発展してきた。新規事業や起業をサポートする気仙沼ビジネスサポートセンター（気仙沼ビズ）がハブとなり、さまざまな事業者をサポート。教育の面では、震災後、中高生を対象とした学習支援や探究学習が活発に行われ、地域全体で学びを支える動きが広がっている。

漁具の商社であるアサヤ株式会社がプログラミング教室「tectek」を2023年にスタートし、学びや交流が生まれる場所「□Ship（スクエアシップ）」で開催している。同年、教育×まちづくりで事業を展開する一般社団法人まるオフィスは、好奇心のタネを育てる小学生向けの放課後プログラム「放課後たんけん」を始めた。

また、株式会社女性が働きやすい会社では、女性の働く選択肢を増やすためにIT分野にも力を入れている。一方でデジタルテクノロジーに関心を持つ層は限られており、子どもたちの学習機会が不足していること、また周りの大人もその学習機会を提供する方法がわからないことがみえてきた。

IMPACT

ワークショップ

2回

アプローチ人数

子ども 大人
約65名 約50名

面会した事業者

約20社

つながる

市営のビジネスサポートセンターから広がる輪

POINT

「学びと共創の場」の構想に強く共感した気仙沼ビズが、地域コーディネーターとなった。水産業の町気仙沼は、産業の特性上、新しい提案を比較的オープンに受け入れる地域であることを教えてもらい、さまざまな事業者の経営者層を紹介いただいた。比較的若手の経営者を中心に、さらに他の経営者や事業者の紹介を受けることも多く、スピード感のある関係性構築ができた。

対話する

市営の施設での体験と対話を通して、「学びと共創の場」の共通認識を持つ



地域の事業者、教育関係者を招待したワークショップ
2024/10/27(日)@ スクエアシップ

参加者

子ども（小学4～5年生）と保護者3組6名
行政、事業者、教育関係者などの関係者11名

ファシリテーター

一般社団法人 Arc & Beyond
特定非営利活動法人 Waffle

タイムライン

10:00 **ワークショップ**
子どもだけでなく大人も一緒に体験。当日は計8つのアイデアが発表された。

12:00 **意見交換会**
「学びと共創の場」の共通認識を持つことを目的として、ワークショップ後に、関係者との意見交換会を設けた。

14:00

5. グループワーク

子どもと保護者2人1組で実施

6. 自由度の高いスペース

入りやすい開放的な空間

7. 行きやすい場所

気仙沼市運営のスクエアシップ

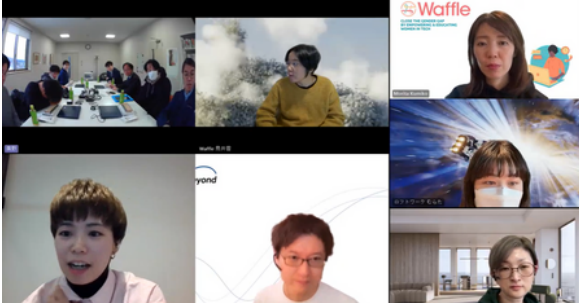
8. 告知・広報連携

気仙沼市のLINE、口コミなど

POINT

イベント当日は、気仙沼市産業まつりや選挙と重なり、予想を下回る参加者数となった。地域内でのイベントとの連携も実施の際に検討できると良い。意見交換会では、当時提案した「学びと共創の場」に関する構想が抽象的であったことや、教育の大切さと継続性によるマネタイズについても同時に議論してしまい、ビジョンを伝えきれなかったことで、時間内に現地の方々との共通認識をつくりあげることができなかった。その経験から、地域の実情やニーズに基づいた具体的なすり合わせが重要だと学び、地域コーディネーターに相談し、地域の事業者の課題感を明確化したり、特に共感度が高かった方へ個別に相談を行ったりする中で、地域の方との共通認識を形成していった。

地域の女性たちによるトライアル-講師向けワークショップ



講師向けワークショップ

2024/12/26(木)@オンライン&アサヤ株式会社オフィス

2025/1/11(土)@ スクエアシップ

参加者

地域の事業者5社12名

ファシリテーター

一般社団法人 Arc & Beyond

POINT

1回目はオンライン、2回目は対面でそれぞれ2時間の講師向けワークショップを実施した。デジタルテクノロジースキルに自信がなくても講師として育成する仕組みさえあれば、講師の役割に関心のある層がいることが分かった。



地域の女性たちによるワークショップ

2025/1/11(土)@ スクエアシップ

参加者 子ども(小学校1~6年生)21名、保護者20名

市関係者、地域企業、教育関係者など5名

ファシリテーター

株式会社女性が働きやすい会社2名+地域の方々

5. グループワーク

子ども同士2人1組で実施

6. 自由度の高いスペース

入りやすい開放的な空間

7. 行きやすい場所

気仙沼市運営のスクエアシップ

8. 告知・広報連携

市のLINE、tectek、口コミなど

POINT

ファシリテーターは、株式会社女性が働きやすい会社の女性2名。プログラミングに関するワークショップの実施は初めての体験だったが、失敗を許容し、試行錯誤しやすい雰囲気をつくるベースプログラムにより、ファシリテーションの負担を軽減させることができた。また、参加者は、告知チラシに書かれていた「プログラミング」だけではなく、「創造性」や「ものづくり」といったキーワードにも関心を持つ層が参加した。ワークショップの前後で取得した参加者アンケートの結果からは、プログラミングを使ったものづくり意欲の向上や、自分のアイデアや考えを人に伝えられる自信の向上が見られた。見学者も、「今回のワークショップを継続することでデジタルテクノロジースキルを身に付ける機会になりえることを実感した」と評価しており、継続実施に向けて大きな一歩となった。

地域の女性たちが持つ強み×デジタルテクノロジーの可能性

POINT

本年度の実証事業を通して、来年度以降における「気仙沼市内での自立的な運営モデル」の実現可能性が見えてきた。ヒト(地域の人材)およびモノ(必要な教育コンテンツや場所)は確保できる可能性が見え、カネ(運営費)は、民間事業者からの支援は困難であるものの、初期は助成金などを活用することができるだろう。また教育委員会から、授業でのベースプログラム実施に関する要望が寄せられるなど、大きな反響があったことは確かである。

気仙沼の場合は、デジタルテクノロジースキルを活かした仕事(副業含む)を得たいと思っているものの、なかなか仕事にならない、そもそもレベルにあった仕事がない、という課題に直面している女性が多い。一方で、気仙沼ではパソコンインストラクターの経験や、子どもの対応スキルなどを持つ女性もいる。これらの地域の女性たちが持つ強みとデジタルテクノロジーを掛け合わせることで、子どもと大人が混ざりあう「学びと共創の場」の実現を目指す。

実施内容 ケース：秋田県

人口約91万6千人。竿燈まつりやナマハゲなど国指定重要無形民俗文化財の数は全国1位。発酵文化も有名だ。全国学力・学習状況調査においては常に上位。株式会社魁新報社がプログラミングコンテストを主催するなど地域全体で教育に積極的である。

本実証では、五城目町に始まり、秋田市、にかほ市や由利本荘市の地域の方と交流を行った。五城目町には、合同会社G-experienceが運営するデジタルテクノロジーで遊べる拠点「ハイラボ」が2024年にオープンし、3Dプリンタやプログラミングなどに触れられる場がある。一方で、そうした場所の認知度は限定的になっている。

にかほ市では、ワーケーションプログラムにより積極的に新たな交流が生まれるような取り組みがある。また、社会福祉法人みそのが運営する児童家庭支援センター「こねくと」が2022年に秋田県内ではじめて開設され、子どもや家族に関するさまざまな相談を受け付けている。日頃から子どもたちと接する機会がある方も、デジタルテクノロジーの学習機会を望んでいることが見えてきた。

IMPACT

ワークショップ

2回

アプローチ人数

子ども 大人
約50名 約45名

面会した事業者

約35社

つながる

町、市を超えてつながる共感の連鎖

POINT

「学びと共創の場」の構想に強く共感した合同会社G-experienceを地域コーディネーターとして、五城目町にとどまらず、秋田県内の事業者や教育関係者、行政を巻き込んだヒアリングを進めた。初期の段階から議論を重ね、仮説のアップデートを行った。また、地域コーディネーターに限らず、共感いただいた地域の方からのつながりの連鎖により、スピード感と長期視点の両方で議論を進めることができた。最終的には、にかほ市や由利本荘市を中心とする事業者ともつながり、具体的な協働の方向性が見え始めた。

対話する

地域の高専での体験と対話を通し、「学びと共創の場」のアイデアを議論



地域の事業者、教育関係者を招待したワークショップ

2024/9/23(月) 秋田工業高専 アントレプレナー工房

参加者

地域の高専、大学関係者、教育関係者、地域事業者、大企業の社員など8名

ファシリテーター

一般社団法人 Arc & Beyond、合同会社G-experience

タイムライン

13:00 ワークショップ

子どもだけでなく大人も一緒に体験。当日は計5つのアイデアが発表された。

15:00 意見交換会

「学びと共創の場」の共通認識を持つことを目的として、ワークショップ後に、関係者との意見交換会を設けた。

16:00



5. グループワーク

参加者同士2人1組で実施

6. 自由度の高いスペース

作業や創作が行える空間

7. 行きやすい場所

地域にある高専内施設

8. 告知・広報連携

地域コーディネーターからの声掛け

POINT

ワークショップ体験後に「(地域の方と)一緒に構想を考えたい」と相談。教育関係者と事業者の混合で2チームに分かれ議論をし、スポーツチームや高校、大学との連携案など、複数のアイデアが出た。これらのアイデアをもとに、地域コーディネーターとの議論を行い、スポーツチームとの連携、地域の高齢者人材活用といった文脈での連携検討を進めた。

地域の児童家庭支援センター職員によるトライアル-講師向けワークショップ



講師向けワークショップ

2025/1/6(月)@児童家庭支援センター こねくと

参加者

社会福祉法人みその職員4名

ファシリテーター

合同会社G-experience



POINT

地域コーディネーターが主体となり、対面で計2時間の講師向けワークショップを実施した。実施前は自分自身のデジタルテクノロジースキルに自信がないと感じていた参加者も、実施後に自信がつくなどの成果も見られた。



地域の方によるワークショップ

2025/1/19(日)@ZINOBA

参加者

子ども（小学校2年生～高校3年生）17名

地域企業、教育関係者など6名

ファシリテーター

社会福祉法人みその職員4名



5. グループワーク

子ども同士の2人1組で実施

6. 自由度の高いスペース

入りやすい開放的な空間

7. 行きやすい場所

TDK株式会社社員寮
(ZINOBA)

8. 告知・広報連携

こねくとのLINE、口コミなど

POINT

ファシリテーターを務めた社会福祉法人みその職員のつながりから、TDK株式会社の社員寮ZINOBA（由利本荘市）でワークショップ開催した。多くの子どもたちはデジタルテクノロジーやプログラミングに苦手意識を持っていたものの、ツールを用いて自分の考えを表現・発表することができ、見学者にとっても子どもの新たな一面を発見する機会となった。ワークショップ実施後、ファシリテーターからは「大人と子どもが対等になれる点がよかった」と感想があった。普段大人が使わないものを子どもと一緒に扱うことで対等な関係が生まれ、「学びと共創の場」を実現することができた。また、本ワークショップをきっかけに、その後地域内の他のワークショップに参加するなど、子どもたちの学びの機会が広がる事例が生まれた。このことから、地域での「学びと共創の場」の継続が、子どもたちにポジティブな影響を与える可能性があることがわかった。

児童養護施設×デジタルテクノロジーの可能性

POINT

本年度の実証事業を通して、来年度以降における「児童養護施設での自立的な運営モデル」の実現可能性が見えてきた。ヒト（地域の人材）は児童養護施設の職員、モノ（必要な教育コンテンツや場所）は児童養護施設自体や、取り組みに共感する地域事業者から確保できる可能性が見えた。カネ（運営費）は民間事業者からの支援は困難であるものの、初期は助成金などを活用することができる可能性がある。秋田県においては、トライアルで手ごたえを感じたこともあり、来年度以降も地域コーディネーターを中心に、児童養護施設という切り口と、デジタルテクノロジー教育のかけ合わせで「学びと共創の場」の実現を目指していく。社会福祉法人みそのは全国に拠点を持っていることから、今後の全国展開も目指していく。

今後の展開

今後の「学びと共創の場」の展開

本年度の成果として、ヒト・モノに関する地域のリソースと、ベースプログラムの掛け合わせによって、多様な地域で展開可能な事業をつくり得る可能性が見えた。来年度は、助成金や行政資金などを活用して、気仙沼と秋田での地域内自走を目指す。

地域間交流

気仙沼では、株式会社女性が働きやすい会社を、秋田では社会福祉法人みそのを中心として、各地域コーディネーターとともに検討を進める。それぞれ全国に社員や拠点を持つ事業者であるため、他地域への展開に関しても可能性がある。そのため、本年度の取り組みについても、各地域内で閉じるのではなく、Slackを活用して地域ごとの取り組みを共有し、事業者間交流ができる場を設け、地域間の「学びと共創の場」がつながる形を模索する。

ベースプログラムの内容拡充

地域の方や子どもたちと、どのような学びにしていきたいかについて議論する。地域の方の強みやデジタルテクノロジーを活用しながら、ベースプログラムの内容を拡充していく。テーマの拡充や身近な課題解決を実現できるツールを検討し、MESH以外のデジタルテクノロジーの活用を進めていく。また、本実証では小学生を対象としてプログラム展開をしたが、今後、中学生や高校生、大学生などにも広げていくことで企業参画の実利を示していく。

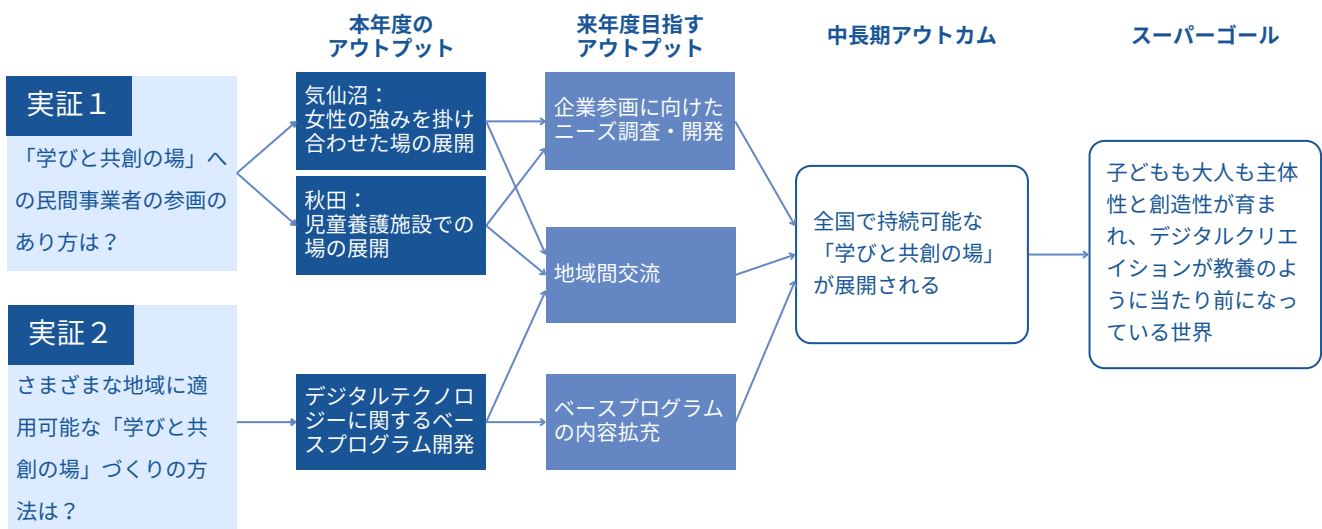
企業参画に向けたニーズ調査・開発

資金面としても持続可能な「学びと共創の場」づくりに向けて、公的資金に頼らない資金運用方法を検討をしていくために、企業が参画することは重要である。テーマへの共感を得ることができれば、少額の寄付に対して積極的な地域企業がいることがヒアリングにより分かった。一方で、企業が「学びと共創の場」に参画するための実利を示し続ける必要があり、持続性が担保されづらい。金額の規模感、テーマへの共感、共有財産への理解度の3つのポイントがそろった場合には、基金への拠出など複数事業者で共創していく可能性もある。来年度は企業参画に向け、以下の3点に取り組む。

- PR市場調査研修（大企業CSR部署へのヒアリング・企画提案）
- 知財活用、地域貢献（地方に本社やルーツを置くメーカー系企業へのヒアリング・企画提案）
- 官民連携、市民共創（地方自治体・市町村の地域振興施策部署へのヒアリング・企画提案）

また、企業にとってメリットとなる、知的財産活用や課題探索、企業が抱える課題や社会課題解決の一助となるアイデア創出の場となることを目指し、企業とともにプログラムの立案、実施を行うことを試みる。

今後、「学びと共創の場」を全国で展開し、デジタルテクノロジーへの理解や学びを深めることで、日本の子どもと大人の主体性や創造性の向上を実現できると考えている。



おわりに

本報告書では、本年度の「未来の教室」実証事業において、持続可能な「学びと共創の場」づくりに関する多くの意見交換や議論の軌跡をまとめました。新しい地域で新しいプロジェクトを展開するにあたり、私たち自身も多くのことを学びました。地域の人々とつながり、文化や産業を知る。学んだことをもとに、それぞれの地域にあった提案を行い、対話する。対話から生まれたアイデアをもとに、トライする。「学びと共創の場」を継続することで、デジタルテクノロジーを誰にとっても身近な手段に変え、地域の子どもたちや大人たちの可能性を広げることに繋がると信じています。本年度、共創のプロセスを共に歩んでくださった皆さまに心より御礼申し上げます。ありがとうございました。

一般社団法人 Arc & Beyondは、「みんなの力とテクノロジーで、人の可能性を広げる」ことをPurposeとして掲げています。これからも共創のかけ橋（Arc）となり、立場と制約を超え（Beyond）、社会にインパクトを生み出していきます。誰もが感動を享受できる社会の実現に向け、ぜひ私たちと一緒に取り組んでみませんか？



実証事業にご協力いただいた皆さま（順不同）

- 特定非営利活動法人Waffle
- 合同会社G-experience
- ソニーマーケティング株式会社 MESHプロジェクト
- 株式会社ロフトワーク

気仙沼

- アサヤ株式会社
 - 一般社団法人まるオフィス
 - 株式会社女性が働きやすい会社
 - 気仙沼市役所
 - 気仙沼ビジネスサポートセンター
- ほか

秋田

- 秋田工業高等専門学校
 - 社会福祉法人みその
 - TDK株式会社
 - 株式会社秋田魁新報社
- ほか

本実証にあたり、本報告書にお名前を挙げるのでできなかった多くの皆さまからも、ご支援・ご協力を賜りました。ここに改めて深く感謝申し上げます。

本実証の関連リンク

ベースプログラムや地域における実証内容など、以下のページで公開しています。



note マガジン

実証地域での活動学びと共創の場に関する情報をまとめています。

<https://bit.ly/dc-note>



ベースプログラム

今回実証に用いたベースプログラムや開催に使えるチャレンジ集や素材を掲載しています。

<https://bit.ly/dc-base-program>



挑もう。みんなで。新しい方法で。

2025年2月28日 第 1.1 版

発行：一般社団法人 Arc & Beyond

問い合わせ先：contact@arc-beyond.org



<https://arc-beyond.org/>