

苫小牧工業高等専門学校 × キラメックス株式会社 プログラミング学習を通じた市内企業商品PRハッカソン

様式第2号

プロジェクト概要

背景/課題

- 2020年度より小学校でのプログラミング教育が必修化されるが、教育現場においてプログラミング教育に関する基本的な考え方、プログラミング的思考についての具体的な教育方法やリソース等の不安要素が数多くある。
- 経済産業省では、AI時代の能力開発競争をふまえ、創造的な課題発見・解決力を備える人材育成として、革新的な能力開発技法 (EdTech) の開発・検証が取り組まれており、産業界と連携したSTEAM (Science(科学), Technology(技術), Engineering(工学), Art(芸術), Mathematics(数学)) 教育を推進している。

事業内容/期待効果

- 本実証事業では、キラメックス株式会社が開発したオンライン教育コンテンツ「Scratchプログラミングコース」をもとに、苫小牧市内の小学5年生～中学2年生を対象とした短期集中型のプログラミング講座(2日間)とプログラミングを活用した苫小牧市内企業の商品PRを課題とするハッカソンを開催(3日間)する。なお、市内企業の協力により、企業訪問・取材も含め、自ら商品PRに必要な情報をとりまとめる。
- 参加する小中学生に対して、プログラミングの基礎を学び、社会における課題をテクノロジーの力で解決する経験を経て、「知識・技能」、「学びに向かう力・人間性」、「思考力・判断力・表現力」といった資質や能力を育み、苫小牧市からプログラミング的思考を有する人材を育成する萌芽的の事業とする。
- 苫小牧市内では取り組み事例のない、プログラミング教育の一步先の取り組みとして、ハッカソン形式の実践的プログラミング教育に取り組み、市内教育関係者に対する応用的なプログラミング教育の実践例を公開し、プログラミング教育の普及を促進させる。

事業イメージ(全体像)

