

PRESS RELEASE

学校法人角川ドワンゴ学園
株式会社グルーヴノーツ
株式会社ミミクリデザイン
2020年1月14日

～経産省「未来の教室」実証事業～ 角川ドワンゴ学園、グルーヴノーツ、ミミクリデザイン 機械学習による課題解決を体験的に学ぶプログラムを開発 N 中等部で実証開始し、「STEAM ライブラリー」で公開を予定



学校法人角川ドワンゴ学園（以下、角川ドワンゴ学園）と小学校から大学まで様々な教育機関に AI 教育支援サービスを提供する株式会社グルーヴノーツ（以下、グルーヴノーツ）は、経済産業省「未来の教室」実証事業において、最新の学術研究に裏打ちされたワークショップデザインの方法論を駆使しながら、集団の複雑な課題解決のプロセスに伴走する株式会社ミミクリデザイン（以下、ミミクリデザイン）と協同し、AI を活用した課題解決スキル育成プログラムの開発を行っています。この度、2020 年 1 月 20 日より約 1 か月間、N 中等部で効果実証を実施したのち、本プログラムの授業スライドや授業運営マニュアルを経済産業省の STEAM ライブラリー※上で公開することを予定しています。3 者は、本プログラムを通して、21 世紀の不確実な社会をよりよく生きていく力を育むため、若年層の時代から機械学習・AI に触れ、実体験を通して直に学ぶ機会を創出します。

※STEAM ライブラリーは、子どもが学べる STEAM 教育のコンテンツや、教職員が授業を実施するためのサポートコンテンツをオンラインで掲載するという経済産業省の構想です。質の高い STEAM 教育を「いつでも、どこでも学べる」形式にすることが目的とされています。

角川ドワンゴ学園が取り組む 2018 年度「未来の教室」実証事業について

2016 年開校以来、“ネットの高校”N 高等学校の生徒に、社会接続するためのスキルを伸ばす場として、リアルな場での職業体験やスタディツアーを通し、能力向上プログラムの開発を進めてきました。2018 年 7 月、経済産業省『「未来の教室」実証事業』（平成 29 年度補正学びと社会の連携促進事業）において、【a. 「未来の教室」創出を目的とした実証事業】として採択され、ワークショップデザインの手法を用いた集団の課題解決を専門とするミミクリデザインと協同で、「幅広く多様な生徒層へのよりよく生きる力を育むことができる PBL の開発及び提供とその実証」として、中高生を対象とした情動スキル、協同スキル、思考ス



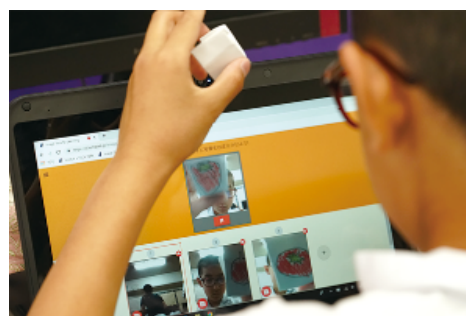
キルや、課題解決、価値創造に取り組む「21 世紀型スキルプログラム」の開発と効果実証を進めてきました。WHO のライフスキルと ACT21 による 21 世紀型スキルに挙げられているスキル 12 項目を身につけられるプログラムを開発し、N 高等学校の生徒に対し約 100 時間に及ぶワークショップや地方でのスタディツアーにおいて効果実証を行いました。

また、2018 年度に開発されたプログラムは、2019 年 4 月にスタートした N 中等部にて、通年で行われる 50 分授業にカリキュラムとして導入。自己認識や情動対処、他者との協同、思考スキルなどの「基礎プログラムスキルの習得」を目的に取り組んでいます。



グルーヴノーツが展開する“最新の AI に触れて学べる教育”事業について

グルーヴノーツは 2016 年より、テクノロジーと遊ぶアフタースクール「TECH PARK (テックパーク)」を開校し、プログラミングやデジタルファブ、アート、AI や数理等を組み合わせた幅広いアクティビティで、子どもたち一人ひとりに応じた成長を支援しています。特に、企業向けに提供する AI・量子コンピュータサービスで培った技術力を活かして、小学生からでも使える AI プログラミングキット「AI ブロック」を開発。Google のデジタルスキルトレーニングプログラム「Grow with Google」にも採択されるなど高い評価を受けています。さらには、小中高大の生徒・学生や教員を対象にした、パソコン操作の基礎から AI やプログラミングを学ぶ教材・カリキュラム開発にも取り組み、様々な教育機関への導入が進んでいます。



角川ドワンゴ学園とグルーヴノーツで実施する 2019 年度「未来の教室」実証事業について

2019 年度の「未来の教室」実証事業においては、グルーヴノーツが独自開発する中学生を対象とした機械学習教育コンテンツを組み合わせ、人間が AI と共存していく社会で必要となる能力を「創造的な課題発見・解決力」(チェンジ・メーカーの資質)と定義し、誰もがそれを手にすることのできる「学びの社会システム」の構築を目指して、機械学習を活用した課題解決スキル育成プログラムとして拡張します。1 月 20 日から N 中等部にて、AI の概念を理解する学びと、“AI レジ”という機械学習を用いた無人レジの制作を通して、機械学習技術の活用を体験的に学ぶプログラムの導入を開始します。

<能力開発×機械学習「未来の教室」事業実証講義 概要>

【内容】機械学習を活用した課題解決スキル育成プログラムの効果実証

【日時】

<グルーヴノーツとの共同講義>

1 月 20 日 (月)「AI について学ぼう」

1 月 22 日 (水)「画像認識に挑戦しよう」

1 月 24 日 (金)「社会でどのように AI が使われているのか」

1 月 27 日 (月)「人物判定ソフトを作ろう」

1 月 29 日 (水)「AI レジを作ろう」

1 月 31 日 (金)「AI をどう使えるかを考えよう」

<ミミクリデザインとの共同講義>

2 月 3 日 (月)「課題の発見」

2 月 5 日 (水)「ターゲットと課題の設定」

2 月 7 日 (金)「インスピレーション」

2 月 10 日 (月)「アイディエーション」

2 月 12 日 (水)「プレゼンテーション」

2 月 14 日 (金)「まとめ・振り返り」

【各社概要】

◆学校法人角川ドワンゴ学園 N 高等学校について◆ <本校：沖縄県うるま市、校長：奥平博一/N 高公式サイト：<https://nnn.ed.jp/>>

2016 年 4 月に開校した「ネットの高校」で、現在の生徒数は 12,004 名（2019 年 12 月時点）。「IT×グローバル社会を生き抜く“創造力”を身につけ、世界で活躍する人材を育成する」という理念のもと、今のネット社会に対応した新しい教育を実践します。授業やレポート提出はネットで、時間を問わず自身のペースで授業を受けられます。また、高校卒業資格のための必修授業の他に、大学受験やプログラミング、ライトノベル、ゲーム、ファッション、美容など多種多様なネットでの課外授業や、全国各地での職業体験により、社会で役立つスキルや経験を高校時代に身につけられるカリキュラムが特徴です。ネットコースと通学コースが選択できます。

<N 高公式 Twitter>https://twitter.com/nhigh_info

◆学校法人角川ドワンゴ学園 N 中部について◆ <スクールプレジデント：奥平博一/N 中公式サイト：<https://n-jr.jp/>>

2019 年 4 月に開設した教育機会確保法の趣旨を鑑みた新しいコンセプトのスクール「プログレッシブスクール」です。現在の生徒数は 291 名（2019 年 7 月時点）。

第 4 次産業革命による不確実な将来をしなやかに生き抜くために、課題解決型学習によって“創造力”を養う、進歩的なスクールです。最先端の IT 技術を駆使した授業と、実践型の授業・体験の中で、生徒の“創造力”を育みます。カリキュラムは、これまでにない新たな価値を生み出す力を育む 21 世紀型スキル学習・プロジェクト学習・プログラミングが特長です。

N 中部は学校教育法第一条に定める中学校ではなく、教育機会確保法※の趣旨に基づいたスクールで、ご自身の中学校に在籍したまま通学していただきます。 ※「義務教育の段階における普通教育に相当する教育の機会の確保等に関する法律」（平成 28 年法律第 105 号）

<N 中部公式 Twitter><https://twitter.com/njr.jp1>

◆株式会社グルーヴノーツについて◆ <本社：福岡県福岡市、代表取締役会長：佐々木久美子/テックパークサイト：<https://www.techpark.jp/>>

グルーヴノーツは、テックパーク事業と、量子コンピュータ/AI/ビッグデータを手軽に利用できる「MAGELLAN BLOCKS（マゼランブロック）」の開発およびコンサルティング事業を展開する、福岡発のテクノロジーカンパニーです。3,600 社/12,500 超の AI モデル構築した国内有数の実績や、量子コンピュータの商用サービス化において世界初の実績を有しています。

テックパーク事業で提供する「AI 教育支援サービス」では、コンピュータの入門カリキュラムから、AI ブロックを使ったプログラミングを学ぶ専門カリキュラムまで、習熟度レベルに合わせて IT リテラシー教育も含めた様々な教材・カリキュラムを用意しています。プログラミング教育を実施する教員・講師の方には、研修として基礎講義や実際の教材を用いたハンズオン・ロールプレイング等までワンストップで提供します。

中小高大向けに
プログラミング/機械学習を学ぶ教育コンテンツを開発・提供

講師トレーニング



◆株式会社ミミクリデザインについて◆ <本社：東京都文京区、代表者：安斎 勇樹/公式サイト：<https://mimicrydesign.co.jp/>>

株式会社ミミクリデザインは、「創造性の土壌を耕す」をスローガンに掲げ、最新の学術研究に裏打ちされたワークショップデザインの方法論を駆使しながら、集団の創造性を引き出し、複雑な課題解決のプロジェクトをファシリテートします。

ミミクリデザインでは、ワークショップを「普段とは異なるものの見方から発想するコラボレーションによる学びと創造の方法」と定義し、商品開発、組織開発、人材育成、教育などの領域で、ワークショップとリサーチの手法を組み合わせたユニークなプロジェクト設計によるコンサルティングサービスを提供しています。また、毎プロジェクトの効果検証や方法論をアップデートさせるための研究開発を絶えず行うことで高難易度のプロジェクトの成功の再現性を高めています。

<ミミクリデザイン公式 Twitter><https://twitter.com/MimicryDesign>

【本件に関するお問い合わせ】

学校法人角川ドワンゴ学園 広報担当：鎌田 TEL：080-2191-7464 / E-mail：n-press@nnn.ac.jp

株式会社グルーヴノーツ 広報担当：金田 TEL：03-4243-8668 / E-mail：pr@groovenauts.jp

株式会社ミミクリデザイン 広報担当：東南 TEL：090-5707-1138 / E-mail：tonan@mimicrydesign.co.jp