

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 11 月 5 日

経産省「未来の教室」STEAM ライブラリー事業 3 年連続採択 角川ドワンゴ学園、グルーヴノーツ、ミミクリデザイン AI 機械学習による課題解決型/価値創造プロジェクト学習を 改良・実証し、「STEAM ライブラリー」で来春公開



学校法人角川ドワンゴ学園（以下、角川ドワンゴ学園）は、経済産業省の 2020 年度『「未来の教室」STEAM ライブラリー事業』の事業者に採択され、2018 年度、2019 年度に続き、3 年連続で「未来の教室」事業に参画することをお知らせします。2020 年度「未来の教室」STEAM ライブラリー事業においては、角川ドワンゴ学園と株式会社グルーヴノーツ（以下、グルーヴノーツ）で、昨年度 N 中等部で行った実証授業をブラッシュアップし、2020 年 11 月・12 月に、N 中等部・N 高等学校の希望者向けに、機械学習を体験的に学び、その技術を活用して課題解決や価値創造を考えるワークショップを開催します。そして翌年 1 月・2 月に、N 中等部通学コース生向けに同プログラムを導入し、効果検証を実施します。

効果検証後の授業スライド及び授業マニュアルは、日本全国の教育現場で活用いただけるよう編集した後、2021 年 3 月に経済産業省が構築する「STEAM ライブラリー」※へ登録し、広く多様な中高生が受講可能な「機械学習を通じた能力開発のプロジェクト学習教材」として提供することを予定しています。本事業を通して、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、若年世代から機械学習に触れ、実体験を通して直に学び、活用するスキルを育む機会を創出することを目指します。

※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ことを目的とした、経済産業省が構想しているオンラインプラットフォームです。

経済産業省「STEAM ライブラリー」構築事業 プレスリリース：<https://www.meti.go.jp/press/2020/10/20201027002/20201027002.html>

角川ドワンゴ学園と AI 教育事業を展開するグルーヴノーツは、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、機械学習を活用した課題解決/価値創造スキル育成プログラムの開発を行っています。2020 年 1 月、N 中等部（秋葉原キャンパス）において「AI 機械学習（画像認識）を利用して、キャンパス内における誰かの困りごとを解決するプログラム」を実施しました。この結果、画像認識を用いた機械学習に関する学びの深まりを確認し、PBL パートにおいて、“キャンパス内の誰かの困りごと”という制約からアイデアが想定よりスケールしな

いなどの課題が発見されました。11 月からはじまるワークショップでは、グルーヴノーツが開発する技術をもとに、機械学習のパートに、画像認識に加え音声認識の学びを追加。PBL パートでは、キャンパスのほか、公園や駅など、中高生にもなじみのある場所へと範囲を広げ、中高生の視点で、機械学習を利用してどのような課題解決・価値創造のプロトタイプができるか実証します。

角川ドワンゴ学園が実施してきた 2018 年度・2019 年度「未来の教室」実証事業について

当学園は、2018 年度、2019 年度に経済産業省『「未来の教室」実証事業』に採択され、本事業に参画してまいりました。2018 年度は「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・協同・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実施しました。続く 2019 年度は「未来の教室」ビジョンの「学びの STEAM 化」を目指し、21 世紀型スキルの情動・協同・思考スキルトレーニングプログラムの開発に加えて、グルーヴノーツと機械学習(画像認識)をテーマとした課題解決プログラムの開発・実証を行いました。本事業を通じて開発されたプログラムは、自己認識や情動対処、他者との協同、正解のない問題に取り組む創造性などの「基礎プログラムスキルの習得」を目的に、現在、N 中部部・N 高等学校の通学コース、職業体験やワークショップなどの課外学習にカリキュラムとして導入されています。



グルーヴノーツが展開するテックパークの“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、最新テクノロジーを駆使した教育事業「TECH PARK (テックパーク)」を 2016 年より展開しています。テックパークは、未来を担う子どもたちが日々進化を続け社会で活用されるテクノロジーを正しく理解して好奇心をもって学べる教育機会の提供に努め、自社でのアフタースクール/オンラインスクール運営や教育機関等への AI・IT 授業の導入支援を行っています。さらに、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」を独自に開発。「AI ブロック」を用いて、パソコン操作の基礎から AI やプログラミング、IT リテラシーを学ぶ実践的な教材・カリキュラム開発に取り組み、小学校から大学・専門学校まで様々な教育機関での導入実績を誇ります。

11 月からはじまるワークショップでは、テックパークがプログラムの企画から、機械学習の仕組みの理解や、機械学習の中で画像認識および音声認識を活用したものづくりを行う授業の設計や教材の開発、担当講師を受け持ちます。

<「未来の教室」AI 機械学習×課題解決型/価値創造プロジェクト学習概要>

【内容】AI 機械学習を活用した課題解決及び価値創造スキル育成プログラムの開発、効果実証

【協力】株式会社グルーヴノーツ、株式会社ミミクリデザイン

【日時】 <N 中部部・N 高等学校希望者向けワークショップ>

○前半パート：AI 機械学習を理解する

11 月 24 日 (火)「AI 機械学習の仕組みを知ろう」

11 月 25 日 (水)「画像認識機能を使ってみよう」

11 月 28 日 (土)「音声認識機能を使ってみよう」

○後半パート：AI 機械学習を利用した価値創造/課題解決を考える

12 月 1 日 (火)「日常にある“こうだったらいいな”と思うことを考えよう」

12月2日(水)「プロトタイピングをつくろう」
12月5日(土)「プレゼンテーション・振り返り」

＜N 中等部通学コース向け授業＞

2021 年 1 月～2 月 N 中等部通学コース 授業カリキュラム内にて実施予定

【各社概要】

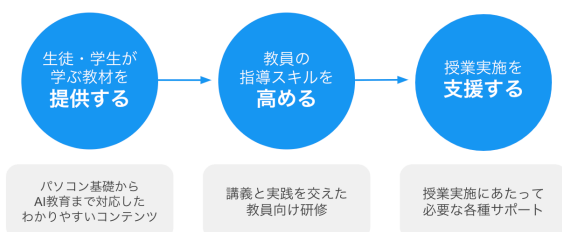
◆**学校法人角川ドワンゴ学園 N 高等学校について**◆ <本校：沖縄県うるま市、校長：奥平博一／N 高公式サイト：<https://nnn.ed.jp/>>
2016 年 4 月に開校した“ネットの高校”で、現在の生徒数は 15,803 名(2020 年 10 月時点)。「IT×グローバル社会を生き抜く“総合力”を身につける多様なスキルと多様な体験」を掲げ、今のネット社会に対応した新しい教育を実践しています。授業やレポート提出をネットで行うことで自分のペースで学べる高校卒業資格のための必修授業の他に、大学受験やプログラミング、小説、ゲーム、ファッション、料理、美容など多彩なネットでの課外授業や、全国各地で行う職業体験により、社会で役立つスキルや経験も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。2021 年 4 月には、2 校目となる S 高等学校（設置認可申請中/本校：茨城県つくば市、校長：吉村総一郎）が開校します。＜N 高公式 Twitter> https://twitter.com/nhigh_info

◆**学校法人角川ドワンゴ学園 N 中等部について**◆ <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 中等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 中等部公式 Twitter> <https://twitter.com/njrjp1>

◆**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、テックパーク教育事業と、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。国内有数の利用実績や、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。
テックパークで提供する「AI 教育支援サービス」は、実践的な「AI 教育」を導入するためのサービスです。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。
＜テックパーク公式 Facebook> <https://www.facebook.com/techpark.kids>

AI教育支援サービス

小学生～大学生 向けに
パソコン基礎からAIまで学ぶ**教育プログラム**を提供



アフタースクール・オンラインスクール

AIやプログラミング、デジタルファブ、アートなど幅広いアクティビティで
好きを見つけ、興味を育てる、自己表現という学び



◆**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な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 E-mail: n_koho@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