

全国高等学校 eDIY 選手権大会

ダイアログ 2024

令和 5 年度第1回全国高等学校eDIY選手権大会2024春 ご案内資料

本大会は、テクノロジーを使いこなし新しい価値を生み出すことで地域を活性化させる
これからのリーダーになる高校生を全国から招いて行います



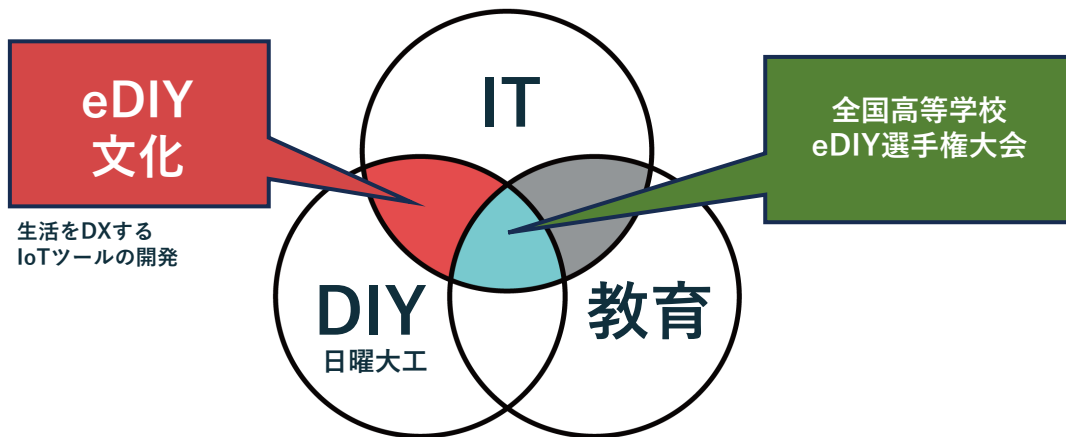
今大会の詳細はこちらから確認できます
参加エントリーや観覧に関してもこちらからお願いします



eDIY文化について

eDIY文化について

テクノロジーを駆使して、自分たちの力で新しい価値を生み出していくことで、生活を便利にすることを「eDIY」と呼びます。「今、自分のほしいものは、今、自分でつくる」文化です。



競うのは、**プログラミング**といった**技術力**ではありません。

eDIYは、つくった仕組みを、専門性のない初めての人でも、誰もが、組み立てるだけで再現でき、簡単に利用することができるかというところを意識しています。

設計図を見ても、それが再現できなかつたり、専門性を持った人でないと再現できないものに関しては、私たちはeDIYと呼んでいません。

自分が使うことで生活を便利にする仕組みをつくったとき、そのつくったものを他の人が真似をして、自分の環境に合うようにカスタマイズすることで、その中でまた新しいものができる循環こそ、eDIYが広がっていく文化になります。

高校生がつくりだすeDIY文化

学校生活における課題解決から、地域の課題解決までを高校生が中心になり企画を考え、社会実装できる仕組みを開発します

学校での取り組み



学校のトイレの、トイレットペーパーの予備の在庫管理など、管理する方と利用する方が気持ちよく利用できるようにトイレ環境を構築しました。

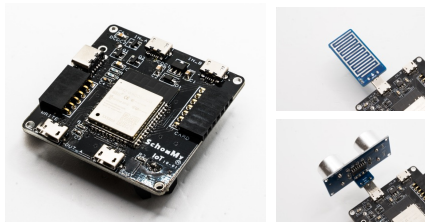
地域での取り組み



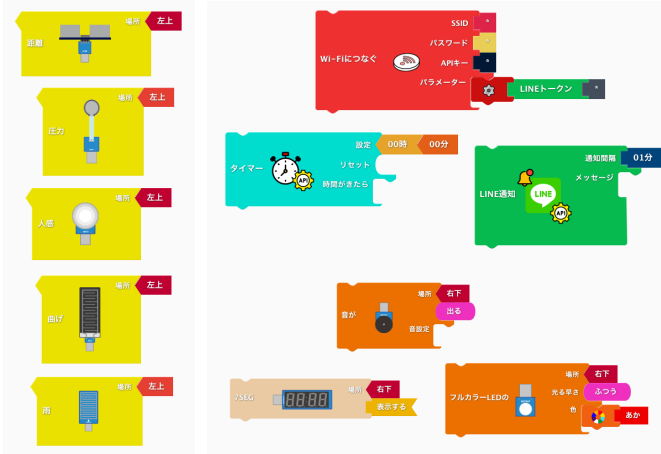
1人で生活するおじいちゃん。以前、玄関先で転んでしまい助けを呼べず苦しんでいたことがありました。普段の行動パターンと違った動きがあったとき、地域の訪問介護事業者に連絡がいき、おじいちゃんとのやりとりができる環境を構築しました。

《プロダクトづくりのサポートをスクーミー社が行います》

▼IoTキットの核になるボードとコネクタ



▼組み立てればプロダクトをつくることのできる仕組み



大会概要

・日時

2024年3月27日（水）

FIRSTSTAGE 11時00分～14時00分

特別講演会 14時00分～16時00分

FINALSTAGE 16時00分～18時00分

閉会式・表彰式など 19時00分～20時00分

入退室自由（※但し発表中の入退室はできません）

・主催

株式会社スクーミー

・後援

一般社団法人デジタル人材共創連盟（デジ連）

国立大学法人山梨大学、国立大学法人鳴門教育大学

国立大学法人琉球大学

山梨県

山梨県教育委員会、富山県教育委員会、秋田県教育委員会、

広島県教育委員会、群馬県教育委員会、鳥取県教育委員会、

山根県教育委員会、愛媛県教育委員会、宮崎県教育委員会、

岩手県教育委員会、山形県教育委員会、青森県教育委員会、

栃木県教育委員会、福島県教育委員会、沖縄県教育委員会、

愛知県教育委員会、高知県教育委員会、茨城県教育委員会、

埼玉県教育委員会

三重テレビ放送株式会社

・スポンサー



ctc

中部テレコミュニケーション株式会社

NEWS PICKS
Education



アルプス

NewsPicks

株式会社ワイ・シー・シー

合同会社EMT

中部テレコミュニケーション株式会社

株式会社アルプス

・地域DXパートナー（活動拠点の貸し出し協力など）

ナゴヤイノベーションズガレッジ

一般社団法人SMARTふくしラボ

山梨中央銀行

1年間の取り組みと2ヶ月間のプログラムを終えた子どもたちが、
最終ステージで全国の自治体・企業・小学生・中学生の前で発表します

・場所

山梨本戦会場（山梨大学大村智記念学術館）

愛知サテライト会場（ナゴヤイノベーションズガレッジ）

オンライン会場（メタバース スクーミーワールド）

2月7日（水）	キックオフイベント	2月開始組 チームビルディング
2月8日（木）～2月13日（火）	メタバース空間でのサポート①	プログラミング
2月14日（水）	進捗共有交流会・中間発表①	
2月15日（木）～2月20日（火）	メタバース空間でのサポート②	課題設定
2月21日（水）	進捗共有交流会・中間発表②	
2月22日（木）～2月27日（火）	メタバース空間でのサポート③	開発
2月28日（水）	進捗共有交流会・中間発表③	
2月29日（木）～3月5日（火）	メタバース空間でのサポート④	開発・実践
3月6日（水）	キックオフイベント / 交流会	3月開始組 チームビルディング
3月7日（木）～3月12日（火）	メタバース空間でのサポート⑤	改善
3月13日（水）	進捗共有交流会・中間発表④	
3月14日（木）～3月19日（火）	メタバース空間でのサポート⑥	プレゼンのサポート
3月20日（水）	抽選会・決起集会	書類審査によるプログラム 参加者から20組の選抜
3月21日（木）～3月26日（火）	メタバース空間でのサポート⑦	大会に向けて最終調整
3月27日（水）	ダイフェスタ本選大会	FIRSTSTAGE 20組 FINALSTAGE 8組

※この資料を受け取った段階で記載できていない団体がある場合がございます

※スケジュールなど変更になる場合があります

審査項目

これらの項目で10点満点で点数をつけ合計50点、審査員6名分の合計点で一番点数が高かったものを最優秀賞とします。

独創性

これまで注目されてこなかった、もしくは見過ごされていた社会課題に対し、新しい視点やアイデアをもって、既存の概念や枠組みを超える解決方法が創出されているか

利便性

社会課題を解決するための仕組みが、誰でも簡単に再現でき、利用できるように設計されているか

実現性

シンプルかつ直感的で、初めてでも簡単に利用できるように制作（構築、開発）されているか

波及性

他の人々や地域に広がり、「使ってみたい」と思わせるほどの魅力や影響力を持っているか

意気込

プロジェクトに対して、やりぬく意欲、強さ、情熱を持ち合わせているか

審査員の紹介



戸田 達昭氏
ヴィジョナリーパワー
株式会社
代表取締役CEO



三井一希氏
山梨大学 教育学部
准教授



鹿野利春氏
（一社）デジタル人材
共創連盟
代表理事



平井聡一郎氏
株式会社情報通信総合
研究所
特別研究員



ドゥラゴ 英理花氏
学校法人 聖徳学園中
学・高等学校 校長補
佐・データサイエンス
部長

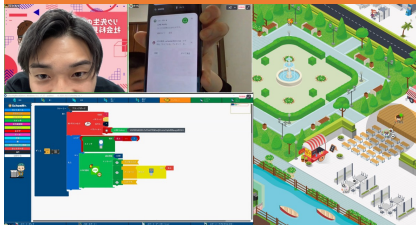


小野寺 忠司氏
山形大学 アントレプレ
ナーシップ教育研究セ
ンター センター長

大会までのサポートはメタバースを活用します

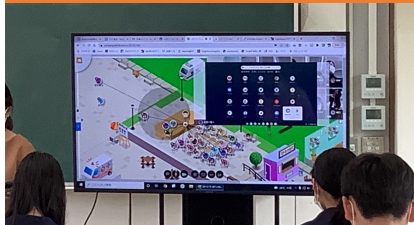
生徒が自主的に参加することができるメタバース空間をご用意し、手厚いサポート体制が整えられていることから、先生方の負担は最小限ですので、これから情報1に取り組まれる学校からもエントリーをいただいております。

サポートの実施



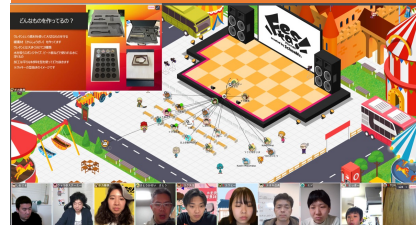
センサーの使い方やプログラミングの方法はもちろん、プレゼンテーションの作り方やプロダクトデザインなど、様々な知識とスキルを身につけるためのクラスを受講することができます。

生徒同士の交流



他の地域の高校生との交流を行うことができます。学生同士で切磋琢磨して開発をしたり、アイデアやスキルを共有することができます。学校や地域の課題に対して、全国の高校生が協力して開発することができます。

企業様との交流

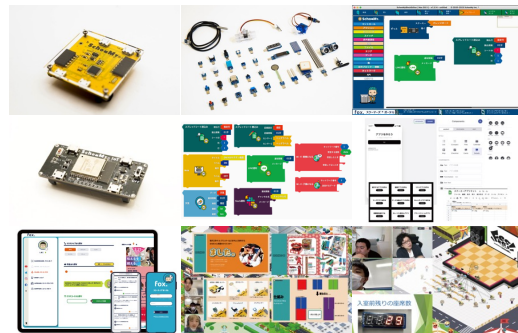


製造や福祉、金融やネットワーク、メディアなど様々な分野の企業様から直接話を聞くことができます。興味のある分野のプロフェッショナルから話を聞いたり、自分たちのアイデアをブラッシュアップしてもらうことができます。

特典（大会の参加者）

情報1の授業や、総合的な探究の時間、eDIY部活でも使える、スクーミーキットを、全国高等学校eDIY選手権大会2024の**参加者全員に無料でレンタル提供いたします。**

メタバースを使ったレクチャーも通常のスクーミーと同様に受けられますので、プログラミングの経験や小型コンピュータを使ったことが無くても、自分たち自身で、見つけた課題の解決方法を形にすることが出来るようになります。



新しい学びを紹介していくためのモデル

教育現場での課題と背景

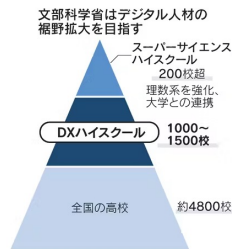
- ・2025年に施行される共通テストにて必修化になった情報Ⅰを指導できる教員が不足しており、適切な授業を行うことが難しい
- ・総合的な探究の時間での活動が、課題を解決するためのアイデアの発表で終わってしまい、実践的な学びに結びつけることが難しい
- ・日々の業務の中で授業準備にかけられる時間を取りにくいいため、生徒のためになる授業を作成する時間確保が難しい

教育現場で求められているもの

- ・教師の授業準備の時間が短く、かつ生徒の実践的な学びにつながる教材
- ・専門知識なしでも社会実装できる簡単なセンサーやAI、アプリを作る仕組み
- ・生徒が自分の活動や成果物を社会に向けて発信し、多くの方々に評価される機会

世の中の動き

文部科学省は2023年度（令和5年度）補正予算案に「**高等学校DX加速化推進事業（DXハイスクール）**」として、全国の高校の2～3割にあたる1000校超をデジタル教育の拠点校に指定する方針を固めている。対象となるのは、公立・私立の高等学校などで、100億円の計上、指定数は1,000校程度、補助上限額は1校あたり1,000万円を見込んでいる。この事業では、情報や数学などの教育を重視するカリキュラムを実施し、ICTを活用した文理横断的な探究的な学びを強化する学校などに対して、必要な環境整備の経費を支援する。



スクーミーの取り組み

私たち株式会社スクーミーは、誰もが、テクノロジーを駆使して自分たちの力で新しい価値を生み出すことができるeDIY文化をつくる会社です。これまで企業や自治体のDX研修の経験、大学での授業、高校生向けの学習塾コンテンツの経験を活かして様々なものを開発しています

- ・100種類以上のセンサーをつなげるだけで利用できる小型コンピュータとセンサー
- ・それらを活用した高校現場で学び地域で実践できる情報Ⅰ&総合的な探究の時間の教材

特徴

①教材の協力者として、文部科学省初等中等教育局視学委員をつとめる鹿野利春先生や平井聡一郎先生に協力いただき、より共通テストの出題と情報Ⅰだけでなく総合的な探究の時間でも活用できる教材になっていて知識の習得だけでなく実践もできる問題になっている

②各エリアでの実証実験や導入がされて、多くの教育機関で利用されているだけでなく、自治体にあった教材開発のパートナーにも選出されている（山梨県をはじめ、東北エリア、関西エリア）



自ら課題を見つけテクノロジーを用いて解決するという経験を通して、社会に目を向け課題を発見し、主体的に解決していくことができる知識・技能、及び思考力・表現力を身につけることを目的とした、学びと発表の場が一体となったコンテンツの開発

活動の成果を発表して外部の専門家・企業・大学の教授などに評価される機会をつくるべく今大会を企画しております

今大会の目指すところと位置付け

テクノロジーを駆使し、自分たちの力で新しい価値を生み出すことで地域を活性化させていく人材の育成

課題を解決する仕組みをつくり、実際に使ってもらい、それが地域展開されることで、自分が社会や誰かの役に立っているということを実感でき、そこから自己肯定感・達成感・興味関心が生まれる

全国高等学校 eDIY 選手権大会

ダイアリティ 2024

企業や自治体、小学生、中学生、一緒に活動してきた高校生の前で発表する

高校生が、大会を通じて地域で活躍することで、地域の小学生・中学生の憧れの存在になっていく

高校生が、学校生活では出会うことが難しい多くの方々に出会うことができ、評価をしてもらえる

高校生が、自分の地域だけでなく、実装した仕組みを、他地域に展開していくことで、外の地域と繋がり自分の地域を再度知ることができる

この自己肯定感が次のチャレンジを創出する

自分自身の新しい目標や進路

他の生徒も巻き込み、学校の日々の活動の活性化につながる

地域人材を軸にした地域の活性化

全国高等学校 eDIY 選手権大会

ダイアリティ 2024

《2か月特訓プログラム》

学校や地域の課題を自分ごとにして、解決すべき課題を発見し設定する

アイデアを実装するテクノロジーを活用するスキルを身につける

課題解決の選択肢としてテクノロジーがあることを知り、アイデアを考える

実装した仕組みを使い、利用者からフィードバックをもらい、改善する

考えたアイデアを全国の高校生に話をして意見交換をする

テクノロジーを活用した仕組みの実装による社会参画ができる

日々の総合的な探究の時間・情報Ⅰ・eDIY部活・デジタル関連部活などの活動

学校教育と社会教育の連携

「アイデアで終わらず実装し活用してもらう」
「地域を超えて高校生が交流する」を意識した選手権大会です

教育

全国の高校生がメタバース上で
コミュニケーションをとりながら交流し、学びあう



高等学校

総合的な探究の時間・情報Ⅰ・eDIY部活
デジタル関連部活・課題研究などの活動



全国高等学校eDIY選手権大会

地域社会



高校生における地域との関わりが
進学や就職に大きな影響が出る

お問合せはこちらから

生徒が自主的に参加することができるメタバース空間をご用意し、手厚いサポート体制が整えられていることから、先生方の負担は最小限ですので、これから情報に取り組み始める学校、探究学習に力を入れている学校様からもエントリーをいただいております。自ら課題を見つけテクノロジーを用いて解決するという経験を通して、社会に目を向け課題を発見し、主体的に解決していくことができる知識・技能、及び思考力・表現力を身につけることを、弊社は一番に考えておりますので、貴校の今後の学びに活かしていただくことができるのではと思います。ぜひご参加いただけないでしょうか？

メールアドレス riku.matsushima@schoomy.com

担当 松嶋

◆会社概要

株式会社スクーミー

代表取締役CEO 塩島 諒輔

<https://schoomy.com>

本社

山梨県甲府市大手1-2-21イノベーションベースSoie101

東京支社

東京都江東区辰巳1-7-26TATSUMIスカイガーデンテラス105



今大会の詳細はこちらから確認
できます
参加エントリーや観覧に関して
もこちらからお願いします

全国高等学校 eDIY 選手権大会

2024
eDIY