

▶みんなのコードは全国各地の企業の方々と、次世代のための教育改革に取り組んでいます。

みんなのコードはいろいろな企業さまからご支援いただき、かつ他のNPOと協力することで活動に影響力を持たせています。次世代のための社会貢献に力を入れている企業さまやテクノロジー教育を通じて社会に良い変化を起こしたいと考えている企業さまは、ぜひ気軽にご相談ください。

みんなのコード パートナー



Supported by 日本 THE NIPPON FOUNDATION



三谷産業イー・シー 株式会社
MITANI SANGYO EC CO., LTD.

三谷産業コンストラクションズ株式会社
MITANI SANGYO CONSTRUCTIONS CO., LTD.

DFROBOT
DRIVE THE FUTURE

NJC

Supership

TECHACADEMY

Densan

SoftBank
Robotics

富士電機ITソリューションズ株式会社

brave

FabXWorks

switch
education

Waffle

HYPE-T

The Clubhouse Network
WHERE TECHNOLOGY MEETS IMAGINATION

CODE

micro:bit

フェアスタート

発行者

>みんなのコード

名 称：特定非営利活動法人 みんなのコード
設 立：2015年7月
所 在 地：東京都渋谷区桜丘町4番17号
PORTAL Apartment & Art POINT 102

代表理事：利根川 裕太
E-mail: info@code.or.jp

<https://code.or.jp/>



>みんなのコード

特定非営利活動法人 みんなのコード
2020年度活動報告書 / 2021年度活動計画書

>私たちのビジョン

子どもたちが
デジタルの価値創造者となることで、
次の世界を創っていく。

Q デジタルの価値創造者とは…?

A ゲームで遊んだり、オンラインで動画を見たりする価値の消費者ではなく、
ゲームを作ったり、自己表現をしたり、課題を解決したり、
デジタルで価値を創る姿を目指して欲しい。
その上で、子どもたち自身が次の世界を作っていく姿である。



価値の消費者



オンラインゲーム



動画視聴



アプリの利用



だけではなく



デジタルの価値創造者



徳重さん
石川県 中学2年生

コンピュータクラブハウス加賀(CCH)のスタッフが利用する業務システムを開発!

- 從来の紙ベースでの来場者管理は煩雑で、データ入力の手間や入力ミスが発生...
- PC上で動く入館管理システムを開発し、業務の効率化とミスの発生を減らせた!



普段から通う渋谷をもっと面白くしたい!

- 渋谷は目的があつていい場所であり、理由もなく行く場所ではない...
- ARを使って、渋谷ならではの“culture”をみんなで作れたら楽しそう!

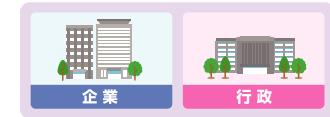


大塚さん
東京都 中学3年生

このアプリでは、AR内に“station”と呼ばれる3D Objectを配置し、そのオブジェクト自体に写真のポストを行ったり、自分で作成した3D Objectを配置することができます。技術面で悩むところもありましたが、周りに相談したり、ディスカッションを行うことで、より良いアプリを作ることができました。アプリをより良いものにしていくことが何よりも楽しく、プログラミングを続けている理由もあると思っています。

>みんなのコードのアプローチ

みんなのコードは、企業・行政と協力し、学校の先生を支援することで、子どもたちへのプログラミング教育の充実を図っています。2020年度、小学校でのプログラミング教育が必修化されました。今後、さらに未来へと視野を広げ、「2030年を見据えて、プログラミング教育が目指すべき方向性は何か」を考え取り組みを進めていきます。



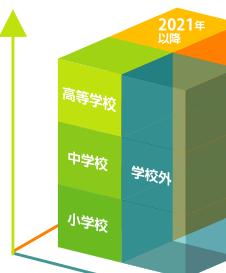
>なぜ、このアプローチ?

小学校の先生方は体験を通して新しいことを学ばせるプロです。例えば水泳・調理など...その先生方を支援することですべての子どもに「継続的に」プログラミング教育が行き届きます。また、日本では教員同士で情報を共有する文化が浸透しているため、先生が他の先生にプログラミング教育の教え方を教え、広めていくことも可能です。そこで「具体的な授業イメージがわからない」「周りに同じ志の人が少ない」といった悩みや不安を抱える先生を積極的にサポートしています。



これから

3つの方向に領域を拡大。



次の学校段階へ

2020年度から小学校でのプログラミング教育の必修化の後、2021年度から中学校での技術科でのプログラミング教育の拡充、2022年度から高等学校でのプログラミングの内容を含む科目「情報I」の必修化が行われます。これまででは、プログラミング教育が新規に始まる小学校にフォーカスを当てきましたが、2020年度から本格的に中学・高校のサポートを開始しました。今後は、小学校、中学校、高校における情報教育の系統性を背景に、実践的な研修会を提供するとともに、次世代を見据えた新たな「情報教育」の実現を視野に入れていくたいと考えています。

社会教育へ

学校でのプログラミング教育というの、どうしても時間割等の制限がある中の学習活動になります。そのため、授業でプログラミングに興味をもった児童がいたとしても、更に発展的な機会を学校で提供するには様々なハードルがあります。その他にも、様々な理由から学校教育がなじまない子どもも少なくありません。みんなのコードは、子どもたちがデジタルの価値創造者となるチャンスを地域や経済の格差もなく提供すべく石川県加賀市でコンピュータクラブハウスを運営しています。2021年度以降は、他の地域での場づくりに挑戦していく方針です。

次の指導要領へ

2020年度、新指導要領での小学校プログラミング教育必修化がスタートしました。全国の教育行政内外の関係者各位がここまで数年間できるだけのことをやってきたと考えています。しかし、テクノロジーを中心とする社会のあり方は変わり続け、学校のICT環境も改善していく中で、この指導要領でのプログラミング必修化は完成形ではなく、あくまでバージョン1.0です。みんなのコードとしては、次の指導要領改訂に向けて、社会の変化に少しでも追従できるよう公教育におけるテクノロジーの学びをアップデートし続けていきます。

>本年度の活動①

～人のアプローチ～

小学校支援

2020年度の小学校におけるプログラミング教育全面実施に向けて取り組んできた「プログラミング指導教員養成塾」も、今年度が最終年となりました。この3年間で、42都道府県の50都市で開催し、受講生も2,100余人に上りました。今年度はコロナ禍のため一部オンラインでの実施となりましたが、新たな研修体制の在り方を示す機会にもなり、高く評価されました。また、教育関係者を対象として夏休みに開催しているシンポジウム「プログラミング教育明日会議」を、現場での実践の広がりに伴い、東京都教育委員会より正式認可されている

「東京都小学校プログラミング教育研究会」との共催に移行しました。3年間継続した「プログラミング指導教員養成塾」の終了と「プログラミング教育明日会議」の運営移行により、日本の小学校プログラミング教育黎明期における、みんなのコードの役割の節目を迎めました。



中学校支援

2021年度から始まる中学校・技術・家庭科の「技術分野」に示された「D 情報の技術」(2) 双方向コンテンツのオリジナル教材「プログラム技術」(次頁参照) を活用した研修会を無償提供しました。本研修には、有識者（文部科学省の上野耕史視学官・宮城教育大学の安藤明伸教授・相模原市教育委員会の渡邊茂一指導主事）の基調講演も組み入れ、全国14都市で600人を越す中学校の先生方が参加されました。悉皆研修、若手教員対象研修、法定年次研修など、開催自治体と相談の上、多様な研修会を開催してきました。より多くの先生方に新しい「D 情報の技術」の捉え方と「プログラム技術」を使った授業体験を届けられるようにしました。

高校支援

2022 年度には、高校の新学習指導要領が施行されます。今回の改訂では、「情報！」は共通必履修科目となり、すべての生徒がプログラミングやネットワーク、データベースの基礎について学習することになりました。今年度、高校の教科「情報」の実態と課題を有識者や複数の自治体・研究会代表にヒアリングを実施し、多くの自治体が研修内容・対応に苦慮されていることを知りました。そこで、小学校・中学校支援の知見を生かし、みんなのコードオリジナル教材を作成するとともに、有識者の講演を組み込んで、2021 年度の無償研修を設計しました。研修内容は、半日コース A/B、1 日コースの3つを考えております。このように、小学校・中学校・高校における情報教育の系統性を背景に実践的な研修会を提供すると共に、次世代を見据えた新たな「情報教育」の実現を視野に入れてきたいと考えています。



在外教育施設支援

世界にある約100の日本人学校は学習指導要領に基づいて、国内同様の教育活動が展開されています。当然、日本人学校小学部においては「プログラミング教育」の取り組みも要求されます。しかし、それぞれの諸事情により、国内同様の実践的な取り組みは厳しい現状があります。みんなのコードでは、2020年度、オーストラリア・メルボルン日本人学校で高学年の算数と6年の理科について、オンライン授業を試行的に行い、ミャンマー・ヤンゴンにおいても6年理科の授業を行いました。今後は、国内での実践実績も踏まえて、在外教育施設へのオンライン授業の支援も考えております。

～テクノロジーのアプローチ～

プログル

みんなのコードは、初めてプログラミングを指導する先生でもプログラミングの授業ができるよう、ウェブ教材「プログル」を小中高校向けにオンラインで提供しています。各教材は新学習指導要領に沿って単元の学習ができるだけなく、児童生徒が自分のペースで考えながら学習できるスマートループのドリル型にし、先生が指導しやすいように指導案や管理画面等も提供しています。

小学校 [<https://proguru.jp/>]

小 学校対象のプログラムには、算数教材と理科教材があります。

算数教材では、学習指導要領に例示されている5年生「多角形コース」をはじめ、公倍数・平均値・最頻値・中央値の計5コースがあります。それぞれのコースでは、単元の学習内容を活用しながら、児童に親しみやすいブロックプログラミングを使って楽しく学ぶことができます。2017年4月のリリース以来、授業に特化した無料のWeb教材として多くの児童および先生方が使用されています。2021年3月末の時点で累計約130万人の方に体験していただきました。



理科教材も、学習指導要領に例示の6年生「電気の利用」に対応しています。プログラムボード（株）TFabWorks、（株）スイッチエデュケーションとみんなのコードが共同開発）とmicro:bitをつないで使うキットです。電気のON/OFFを条件に応じて自動的に実行するプログラムを作成し、理科の学習内容と世の中の便利なしくみを関連付けて理解させることができます。



中学校 [<https://middle.proguru.jp/>]

2020年度、技術・家庭科技分野の学習指導要領に追加された「ネットワークを利用した双方向性のあるコンテンツのプログラミングによる問題解決」を学ぶための「プログラム技術」を開発しました。

本教材では、生徒が普段使っているSNSと同様のアプリをブロックプログラミングで作成します。基本的なプログラミング学習だけでなく、ネットワークのしくみ・画面デザイン・情報モラル等も学習し、何気なく使うアプリの裏側にはどのような情報の技術があるかに気づき、学習できる教材です。



高校 [<https://high.proguru.jp/>]

2022年度の高等学校学習指導要領の改訂に伴い、教科「情報」が再編され新たにプログラミングを含む「情報！」が必履修になります。みんなのコードは、Pythonでチャットbotを作成する「プログラム情報」を2021年3月にリリースしました。本教材では、生徒はプログラミングの基礎からWebAPIの活用、簡単なデータベースについて学習し、身近な課題を解決する簡単なアプリケーションの作成を目指します。本教材を通じて自分たちの身の回りの課題をコンピュータで解決できるようになってほしいと願っています。

プロカリ

～プログラミング教育の実践事例集～

プロカリは、プログラミング教育を取り入れた授業の実践事例を集めたサイトです。掲載した事例はどれも実際に行われたもので、教科のねらいとプログラミング的思考の育成が関連付けられたものに厳選しています。具体的なイメージをもっていただけるよう、関連する指導案・ワークショップ・写真などを載せています。

<https://procurri.jp/>



>本年度の活動②

コンピュータクラブハウス加賀

コンピュータクラブハウスは、「10代の子どもたちが、最先端のデジタル技術を使って好きなことに取り組む場を設ける」という米国発のコミュニティ様式です。1993年の設立以降、世界20か国100か所以上に設置され、子どもたちの創造性を育む場として広がりを見せています。国内第1号となるコンピュータクラブハウス加賀は、2019年5月に石川県加賀市に設置され、これまでに延べ2,000名を超える子どもたちが訪問しています。学校や家庭の枠にとらわれず仲間を見つけて、伸びやかに表現活動ができる「第3の居場所」としての側面も魅力のひとつです。



興味関心を深められる環境の整備

2020年度は加賀市教育委員会と連携し、コンピュータクラブハウスでの活動が加賀市内中学校の部活動として公式に認められる「社会体育認定」を実現しました。これまで内申書等に書くことができなかった当施設での活動・活躍が、高校進学時のポートフォリオとして生かせるようになり、子どもたちの興味関心をより一層後押しすることにつながっています。実際に、定期的な来館が可能になったことで実用レベルのシステム開発に挑戦できたり、美術部での活動に加えてペンタブレットを用いたデジタルイラストの制作に励んだりと、発展的な活動が見られています。



可能性を引き出すコラボレーション

子どもたちの視野を広げ可能性を引き出すべく、分野や世代を超えた多種多様なコラボレーションを実施しました。例えば、現役の映像作家やゲーム開発者によるワークショップを行いました。地方に暮らす子どもたちにとってイメージを持ちにくい職業との接点となることを期待した企画です。また、“12歳のCEO”や“世界最高齢プログラマ”との交流イベントは、年齢の垣根なく挑戦する人たちの存在を知り、視野を広げ、視座を高めることにつながりました。

~2021年のアプローチ~ Youth, be ambitious.

私たちは次の3年間、「地域の教育を再構築し、エンパワーザーのハブを作る」をミッションに掲げ、活動に取り組む予定です。コンピュータクラブハウス加賀のように公的な教育機関やまちづくり団体と協働して、地域の教育力を底上げできるような取り組みを全国的に普及させていきたいと考えています。そのための第一歩として2021年は石川県加賀市をモデルケースとし、取り組みの体系化を目指します。加賀では新たな戦力として地域おこし協力隊を迎え、新体制の下、高等教育機関との連携プロジェクトや企業でのインターンシップなどを実施し、さらに多くの若者が活躍できる環境づくりに取り組みます。また、市内団体と協力しながら、「生きづらさを抱える若者」へのアプローチも進めていく予定です。さらに2021年夏には金沢市に本社を置く三谷産業株式会社様と業務提携し、「アートとテクノロジーの交差点」をテーマに、10代の子どもたちが最新のテクノロジーに触れながら表現活動に熱中できる拠点を金沢市に開設予定です。本提携においては、民間企業がいかに地域の教育の発展に寄与するかの検証や、新たなCSR活動の可能性について、共に歩を進めながら模索していきます。



>プログラミング教育体験者の声



プログラミングは世界をよくする

私は最初、プログラミングは大人の中でも、プロの人や得意な人しかできないと思っていたと思います。しかし、初めてプログラミングをやってみると、想像していたよりも何倍も簡単でした。1番楽しかったのは、ビスケットです。私はもともと絵を描くのが好きで、デジタルで絵を描くのが夢でした。他に、プログラムの正多角形コースもやりました。私は初め、図形を描くときに回す角度は1つの角の大きさだと思っていました。しかし、本当は外角の大きさだったので驚きました。

森本 結心さん



高知県香美市立楠木小学校 6年
東京都品川区立荏原第五中学校 9年

渡辺 潮流さん

今回の勉強で、プログラミングは、気付いていなくても、身近に何かある事が分かりました。プログラミングが義務教育でも行われ、みんながプログラミングができるようになれば、世界は今よりもっと良くなり、無限の可能性が広がると思います。これから世界を良くするために、一生懸命プログラミングも勉強していきたいです。



双方向性コンテンツを学ぶには最適な教材

新学習指導要領の全面実施により、どのように実施していくか悩んでいた双方向性コンテンツによるプログラミングの授業でしたが、「プログラミング」は1つの答えになるように思いました。そう考えたのは2つの理由があります。

1つ目は、中学生でも取り組みやすい操作性の高さです。今回、1年生を対象に授業を実施しましたが、「プログラミング」が小学校で慣れ親しんだビジュアルプログラミング環境で作られていることもあります。生徒は操作に戸惑うことなく制作に取り組むことができました。

2つ目は、学びの高さです。チャットアプリの制作にあたり、技術の用語やプログラミングの手法について学ぶことができます。また、完成したチャットアプリを用いて情報モラルや情報セキュリティの授業にも応用が可能です。

以上の理由に加えて、GIGAスクール構想で一人一台タブレットも導入されることもあり、扱いやすい教材にと思いました。



神戸市総合教育センター研修育成係情報教育推進室指導主事

遠山 兼蔵先生

武蔵野市立第三中学校 技術科担当

安樂 真人先生

プログラミングでチャット作成

私は、技術の時間に「プログラミング」でチャットを作りました。私が面白いと思ったのは、チャット画面のデザインから自分で作ることです。自分が好きだと思う色や相手が見やすいと思う色を何通りも試してから決めました。

プログラムの作成は小学校の時にも一度やったことがあります。スムーズに行うことができました。後半は複雑なプログラムに苦戦しましたが、テキストを見ながら試行錯誤して自分の理想的のチャットアプリを作り上げることができました。最後は実際に自分で作成したチャットを利用して、友達と会話をし、チャットの使い方についてなども学びました。今回の学習を今後の高校生活でも生かしていきたいと思います。

>コンピュータクラブハウス加賀に通う生徒の声



仲間とデザインを学ぶって楽しい!

わたしはグラフィックデザインを学んでいます。コンピュータクラブハウスは、現役で活躍するデザイナーさんが教えてくれるので、独学でデザイン制作を学ぶ以上のスキルアップができる環境です。デザインを通していろんな仲間と出会うことができました。今後は、仲間と一緒にデザインの力で地域おこしに挑戦したいです。

津村 ゆかさん



最近は映像に夢中です。

いろいろな人から刺激を受けています。コンピュータクラブハウスでは主に映像制作をしていますが映像技術だけでなく映像技術をつけるための「調べる力」を学びました。僕はその事を学び沢山の出会いをして沢山のこと挑戦することが出来ています。カメラやグリーンバックなどの機材も充実しているコンピュータクラブハウスで世界の人を興奮させる映像を作りたいと思っています。

未来に向けてのチャレンジ

国内初「コンピュータサイエンス教育」のカリキュラム開発に向けて 実証研究をスタート

2020年度より、国立大学法人宮城教育大学附属小学校（以下、宮城教育大附属小）と協働。宮城教育大学の安藤明伸教授にご協力いただき、「コンピュータサイエンス（CS）教育」の授業の実践・研究・カリキュラム開発を行う実証研究プロジェクトを開始しました。

本プロジェクトの実施にあたっては、子ども・若者の未来を支援する日本財団に、「公教育におけるプログラミング教育必修化の定着と発展をとおした地域格差の是正」プロジェクトとして、助成いただいています。

宮城教育大附属小の母体となる宮城教育大学は、東北唯一の国立系教員養成大学であり、全国に多くの教員を輩出しています。宮城教育大学附属小では、2019年度に「コンピュータ・サイエンスの時間」を設置し、情報の科学的な理解や基礎スキルを身に付ける授業を実践するなど、先進的かつ実践的な情報教育の研究を進めています。

2021年度以降は、小中学校の9年間で実践できる「コンピュータサイエンス」の教科を想定したモデルカリキュラムの作成も視野に活動しています。加えて、2030年頃に施行が想定される次期学習指導要領における子どもたちの情報活用能力の在り方についても、本プロジェクトでの研究結果をもとに提言していきたいと考えています。



政策提言

2020年度 小学校プログラミング教育必修化の先を提言

表立根川が中心となり、国会議員や関係省庁に向け政策提言を実施しました。みんなのコードの活動実績や国内外の知見を元に、次の時代の教育はコンピューターを体験的・科学的・体系的により一層扱うべきと提言。2020年度は、自民党 教育再生実行本部にて、教員のICT活用についてプレゼンを行いました。



~2021年のアプローチ~

未来を見据えた調査研究の実施

子どもたちがデジタルの価値創造者となるために必要な制度や環境を届けるために、プログラミング教育の実態を調査し、さらに今後のあり方を模索する実証研究等を行う予定です。2020年時点でのプログラミング教育の実態に対して、教育関係者、保護者、そして児童生徒自身がどのように感じているのかを明らかにするデータの収集や、テクノロジーについて子どもたちがより理解を深められる体系化を試みる研究および成果報告を行います。



応援者の声



元文部科学大臣
馳 浩 氏

GIGAスクールに魂を入れろ!

2019年12月に「GIGAスクール実現推進本部」が設置されました。プログラミング教育を通して子どもたちに期待することは、環境や地域活性化などの身近な社会課題の解決に挑戦し、リサーチから発表のプロセスを通して何かかたちにしていく力を身につけることだと思います。その中でも、子どもたちの学びの場は学校に限られたものではなく、社会に開かれた教育課程として学校外にも重きを置き、且つより未来を見据えることが必要です。例えば、2019年に開設されたみんなのコードのコンピュータクラブハウス加賀は、まさにテクノロジーを使って、学校や家庭外においても子どもたちの可能性を広げる場所となっています。地方での積極的な実践の積み重ねを絶え、学校内外、そして2021年以降にも、視野を広げて活動を行うみんなのコードにこれからも期待しています。創造性を育む教育実現のためにGIGAスクールに魂を入れるのはみんなのコードだ!



新経済連盟
教育改革PTリーダー
船津 康次 氏

教育改革の実践者を育むみんなのコードへの期待

私たち新経済連盟とみんなのコードとの出会いは、2019年秋に共同で開催したコンピューティング教育の実践者向け国際カンファレンスでした。いよいよ日本でもプログラミング教育がはじまるという状況で集まった皆さんの熱量は大変なものがありました。同時に、教育現場を最重視して地道に活動してきたみんなのコードの思いと積み重ねにも強く触れる機会となりました。日進歩で進化し続いているコンピューティングが、社会の中で今後さらに重要な存在になっていくことは間違ひありません。日本の教育界もこれを機に大いに新しいことにチャレンジしていく欲しいと思っています。そんな中で、自ら「実践者」として多くの実践者を育むみんなのコードの役割はますます大事なものになっていくでしょう。代表の利根川さんはじめ、みんなのコードのさらなる活躍を期待しています。



The Clubhouse
Network 常任理事
Gail Breslow 氏
(ゲイル・ブレスロー)

子どもたちに平等な機会を

It was an honor to partner with Code for Everyone in 2019 to open Japan's first Clubhouse: Where Technology Meets Imagination. The Clubhouse Network is an international community of more than 100 Clubhouses in 20 countries. Founded 26 years ago in collaboration with the MIT Media Lab, the Clubhouse is designed to empower youth from all backgrounds to become more capable, creative, and confident learners. Its unique learning approach is grounded in research from the fields of education, developmental and social psychology, cognitive science and youth development. The Clubhouse Network supports community-based Clubhouses around the world by providing start-up support, professional development, new technology innovations, evaluation and assessment, partnership and access to an online community for youth, mentors, and staff. When we first heard about the opportunity to team up with Code for Everyone and the City of Kaga to open a Clubhouse, we were thrilled because of the partners' strong commitment to young people, creative self-expression through technology, and community empowerment. Since its opening last year, the Kaga Clubhouse has gotten off to a strong start, effectively engaging youth participants in meaningful STEM activities, and achieving all deliverables related to the international Clubhouse Network. We are extremely proud to partner with Code for Everyone to open the Kaga Clubhouse, our first affiliate in the country of Japan!

2019年にみんなのコードと提携をして、「テクノロジーと想像力の出会い」となるクラブハウスを日本で初めて開設できることは光栄でした。

The Clubhouse Networkは、20カ国で100を超えるクラブハウスの国際コミュニティです。26年前にマサチューセッツ工科大学メディアラボと共同で設立されたクラブハウスは、あらゆるバックグラウンドの若者がより有能で、創造的で、自信のある学習者になるように設計されています。そのユニークな学習アプローチは、教育発達心理学、社会心理学、認知科学、青少年育成の分野の研究に基づいています。The Clubhouse Networkは、若者、メンター、スタッフのために、スタートアップサポート、専門能力開発、新技術革新、査定と評価、パートナーシップの機会、オンラインコミュニティへのアクセスを提供することで、世界中のコミュニティベースのクラブハウスをサポートしています。みんなのコードと加賀市と協力してクラブハウスを開設する機会について初めて耳にした時、若者に対するパートナーの強いコミットメント、テクノロジーによる創造的な自己表現、コミュニティのエンパワーメントに感動しました。2019年の開設以来、コンピュータクラブハウス加賀は力強いスタートを切り、有意義なSTEAM活動に若者の参加者を効果的に関与させ、国際的なクラブハウスネットワークに関連するすべての成果物を達成しました。私たちはみんなのコードと提携して、日本で最初のパートナーであるコンピュータクラブハウス加賀を開設したことを非常に誇りに思っています！

>みんなのコードについて



代表挨拶

2020年度は私たちが待ち望んだ小学校プログラミング必修化元年でしたが、コロナ禍によりその基盤となる学校教育が大きく揺さぶられた一年でした。未嘗有の状況にも関わらず、みんなのコードがこれまで支援した先生は、地域や学校の中心となり、同僚の先生方とともに多くの子どもにプログラミング教育の機会を提供されました。その結果、我々の提供する小学校向けのプログラミング教材「プログラ」だけでも、1年間で70万人を超える利用がありました。また、2020年度は中学校の技術科でのプログラミング教育の支援も開始し、研修に参加された先生は600人以上、「プログラ技術」のユニークユーザー数も6.8万人を超えました。2021年度は高校の情報科の支援を開始し、全国の都道府県での研修とプログラ情報の提供を開始します。地域の教育ハブ事業についても、2020年度にリニューアルした加賀市でのコンピュータクラブハウスに続き、金沢市で新施設を2021年度夏に運営開始予定です。

代表理事 利根川 裕太

しかし、新学習指導要領の実施はみんなのコードの役割の終りではなく、次の更に大きなチャレンジの始まりだと考えています。現状のプログラミング教育の成果を精査した上で、学校教育で「テクノロジーで身近な人の課題を解決できる生徒」を育むためにはどのようなカリキュラム及び教材が必要かの研究や実証を各地で開始しております。この研究の成果を、2025年から始まる次期学習指導要領改訂へ向けた議論に間に合わせることが今後数年の最大のチャレンジになります。2020年度がコロナ禍にも関わらず良い成果で終わることができたのは、皆様からのご支援の賜物です。2021年度についても引き続きのご指導・ご支援をよろしくお願い申し上げます。

多様性ある「我がチーム」

ベンチャー企業家の代表、教員30年、40年のユニークな講師陣、チャレンジ精神あふれる若手メンバー。多様なメンバーから生まれる価値、創造性はこの上ない「強み」です。
組織としては、人へのアプローチを行う学校教育支援部、テクノロジーへのアプローチを行う技術部、社会教育に取り組むハ部、企業案件事業や企画提案等を行うパートナー部、他に広報、経理によって形成されています。

<https://code.or.jp/recruitment/> 採用情報

私たちと一緒にテクノロジー教育を全国に普及していくメンバーを募集しています。みんなのコードには、多様なバックグラウンドや専門スキルを持ったプロフェッショナルが集まっています。共通するのは、みんなのコードのビジョンやアプローチに共感し、その実現を本気で目指そうとしていることです。さらなる成長に向か、皆さんからのご応募をお待ちしています。

The diagram shows a grid of colored squares representing different team members:

- Row 1: Blue square (私たちのバリュー), Green square (未来のDeveloperになろう), Yellow square (多様性を強みにすす), Red square (最初×最高=最大)
- Row 2: Blue square (私たちのバリュー), Green square (私たち自身がテクノロジーを活用し、社会の課題を構造的に捉えて創造的に解決していくことで、子どもたちの未来を創っていくDeveloperになる.), Yellow square (メンバーの多様な強み・弱みを把握し、違いを認め尊重する。その上で自指す姿を共有し、各々の強みを活かす協働で、チームとしての成果を最大化する。), Red square (みんなのコードは、最初に他者が手がけていない課題解決に取り組み、最高のプロダクト・サービスを提供することで、最大の成果を出すことを常に自指す。)

みんなのコードを応援したい

今後もみんなのコードは、学校教育に限らず全国の子どもたちがプログラミングを楽しむ国にするために活動をしていきます。現状、様々な学校教育を変えるにも、学校教育の知識、ネットワークがないなかなか難しい状況と聞きます。私たちもまだ約15名の人員では、目標 설정に向けてリソースが足りてないのも現状です。

「自分に何ができるのか考えている」「何か協力できることがないか」など考えてくださっているあなた。サポート会員として、子どもたちがデジタルの価値創造者となる土壤つくりに力を貸していただけませんか。

まずは、みんなのコードサポーター会員となり、一緒に未来を変えていきませんか？

— サポーター会員の登録方法 —

A <https://support.code.or.jp/> からサポーター会員登録

B 右のQRコードを読み取ってサポーター会員登録

3つの方法があります

- 1 まずはSNSで繋がり、情報収集したい
 @codeforeveryone をフォロー
- 2 活動を応援したい!
 単発3,000円以上からのご寄付
- 3 繰続的に支援/協力したい
 毎月1,000円以上からのご寄付

>パートナー連携

みんなのコードは、企業の方々とのコラボレーションを通して、子どもたちがテクノロジーの面白さを体験できるきっかけを全国の子どもたちに届けています。

2020年度は新型コロナウイルス感染症の影響もあり、オンラインでの講座提供にも挑戦しました。

メンバーズキャリアカンパニー 様

2020年度、メンバーズキャリアカンパニー様とみんなのコードは、パートナーシップを締結しました。

特色ある教育活動として、第17回金融教育に関する小論文・実践報告コンクールで「特賞（実践報告部門）」を受賞した、東京都杉並区立天沼小学校「5年生総合的な学習の時間・天沼会社経営プロジェクト」の支援を行いました。

例年、商品の企画・製造・販売を子どもたちが全て実施していましたが、2020年度はコロナ禍で対面での販売が出来なくなっていました。代わりに宣伝に力を入れたいという先生や子どもたちの要望に応えるため、メンバーズキャリアカンパニー様の社員7名が、全3回にわたって勉強会を実施。プロからマーケティングやデザインについて学ぶ機会を提供することができ、子どもたちが作成したホームページと宣伝ポスターも、無事完成しました。今後も、メンバーズキャリアカンパニー様独自の151A活動(*)の一環として、子どもたちにデザインやプログラミングを教えることで、地域の役に立ちながら社員の皆さまの成長にもつながる機会の創出を目的とした取り組みを多数行なっていきます。

*151A活動とは、全社員が、Share（社外へのナレッジシェア）あるいはAction（ソーシャルクリエイター育成につながるアクション）をしていくメンバーズキャリアカンパニー様独自のプロジェクトのこと。



セールスフォース・ドットコム 様

セールスフォース・ドットコム様とみんなのコードは、2019年度よりパートナーシップを締結しています。

2020年度は高校教員研修へご助成をいただいたことに加え、コンピュータクラブハウス加賀とのコラボレーションイベント「オンライン職業インタビュー」を実施しました。

前半は、コンピュータクラブハウス加賀に通う高校生が中心となって、代表取締役会長兼社長の小出伸一氏や常務執行役員の鈴木祥子氏にインタビュー。

後半は、なんでも質問コーナーと題して、社員の皆さまとブレイクアウトルームに分かれてセッションを行いました。生徒からは「小出会長の失敗を恐れてはいけないという言葉が心に刺さりました。僕は、常に失敗を恐れて生活していたので全くもう反対のことを言われて、とても印象に残りました。この言葉を大切にします。」「少人数でお話を聞けたため、質問などもしやすく、学びを深められたのがよかったです。」といった声を聞くことができました。

