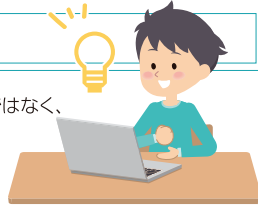


> 私たちのビジョン

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



だけではなく

デジタルの価値創造者



西村さん
大阪府 高校3年生

お掃除当番botで身近な問題解決!

- ✖️ 手回し式掃除当番 回し忘れ/ズルして回す人がいる...
- 📢 LINEbotを作成!クラスのLINEグループへの自動通知!

アプリを作る中で1番面白かったのはユーザーテストです。ユーザーテストを繰り返し、ユーザーからのコメントをもらうことで解決したい問題が明らかになり、サービスを作る中で大事なことを学ぶことができました。ユーザーが喜んでくれて、また協力してくれたときは、アプリをつくってよかったと感じました。このアプリをきっかけに、現在新しいアプリを作成中です。多くの人に喜んでもらえるアプリをこれからも作りたいと思います。



大塚さん
東京都 中学2年生

普段から通う渋谷をもっと面白くしたい!

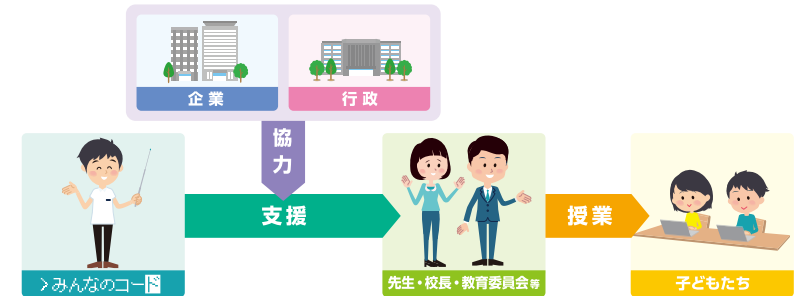
- ✖️ 渋谷は目的があっていく場所であり、理由もなく行く場所ではない...
- 📢 ARを使って、渋谷ならではの"culture"をみんなで作れたら楽しそう!

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でもあると思っています。



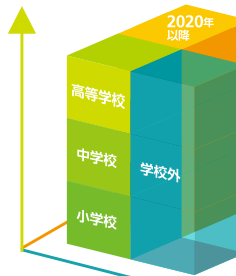
> みんなのコードのアプローチ

みんなのコードは、2020年度から小学校でのプログラミング教育が必修化されるにあたり、より未来に視野を広げ「2020年度以降、プログラミング教育が目指すべき方向性は何か」を考え、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。



>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。

みんなのコードは2015年の事業開始以来、2020年度の小学校でのプログラミング必修化の支援を中心に取り組んできました。今後は、①中学校以上の学校段階、②学校以外の社会教育、③更にその次の指導要領と3つの方向に取り組みを拡大していきます。

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」の必修化が行われます。これまでは、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てきましたが、2020年度以降は、中学校以降のサポートも開始します。小学校でプログラミングと出会った子に、中学校以降では実践や応用、技術力の獲得の一步目としてのプログラミング教育を提供できたらと考えています。

社会教育へ

学校でのプログラミング教育というのは、どうしても時間制等の制限がある中での学習活動になります。その為、授業でプログラミングに興味を持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の運営を通して、中学校以降では実践や応用、技術力の獲得の一步目としてのプログラミング教育を提供できたらと考えています。

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各者がこれまでの数年間で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～

プログラミング明日会議 ～プログラミング教育を、学び・体験してもらおう～

プログラミング教育明日会議は、小学校の先生・教育委員会の方々などの教育関係者に対して行われるプログラミング教育必修化を考えるシンポジウムです。国としての狙いや必修化の背景にある社会の変化から、先行して授業を行った先生の事例共有や模擬授業、教材研究、先生同士の情報交換を通して、プログラミング教育について全体像を体系的につかんでもらいます。2020年3月には、**オンライン**の実施もトライシ、**1217人**の方にプログラミング教育についての理解を深めていただきました。これまで3年間で、**累計5500人以上**の方が参加しました。



指導者研修 ～プログラミング教育を理解してもらおう～

指導者研修では、各自治体や教育委員会の要請により、その地域の小学校教員に対して集中的にプログラミング教育についての理解を深めてもらうことを目的としています。2019年度も、全国各地から研究会の講師依頼がありました。**全国24自治体**で実施し、**累計2300人以上の先生方**が参加されました。



プログラミング 指導教員養成塾 ～プログラミング教育について、実際に授業をしてもらう～

プログラミング指導教員養成塾は、プログラミング教育必修化の背景をつかみ、実際にプログラミングの授業を行い、周囲に広めることのできる教員の育成を目的とした通期の講習会です。少人数で開講され、講座の中では、実際に指導案を考えてもらったり、自身の学級で授業を行っていただき、プログラミング教育についてより深い理解・知見を得てもらっています。2017年度は75名の卒業生、2018年度は全国20都市（北は北海道から南は石垣島まで）で開催され、460名の受講生が修了しました。2019年度は、**8都道府県**、**17都市**の教育委員会とのタイアップをし、2000人のプログラミング指導教員を養成する3年計画（支援：Google.org）の2年目でした。



～2020年のアプローチ～ 中学校着手、その先へ

小学校では「指導教員養成塾」の最終年となり、2泉、13都市において開催が決まり、3年間の養成塾修了生が2100人と推定されています。また、2020年度は、プログラミング教育が全面実施を迎えるので、明日会議の開催のほか、各自治体からの要請に応じて支援しています。今年度から、中学校支援に注力します。新学習指導要領「技術・家庭」教科の「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を活用した研修会を提供します。具体的には、各自治体教育委員会との共催、もしくは全日本中学校技術・家庭研究会との共催を計画します。また、中学校への「一人一台端末」の配備も考慮し、「情報」に特化した「総合の時間の学習」のパッケージを作成し提供します。更には、2年後の高等学校の学習指導要領の改訂に伴い、中学校の「技術・家庭」の延長にある高等学校の教科「情報」に関する勉強会を開催し、課題を精査します。

2020

～テクノロジーのアプローチ～

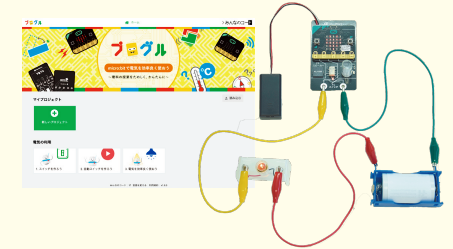
プログル(算数編) ～学校の授業で使えるオンライン教材～

プログルは、みんなのコードが開発するドリル型プログラミング教材です。小学校算数の多角形の単元などに取り入れることができ、単元の復習はもちろんのこと、プログラミングの考え方も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web教材として多くの児童および先生方に使用していただき、2020年2月の時点で**累計61万人以上**の方に体験していただきました。現在、新学習指導要領に対応した「多角形コース」を始め、「公倍数コース」「平均値コース」「最頻値コース」「中央値コース」の全5コースがリリースされています。



プログル(理科編) ～「電気の利用」の学習に必要なキット教材～

新 学習指導要領に例示されている「電気の利用」の学習に必要なものを1枚のボードに集めた教材です。「学校の先生が使いやすい」理科教材キットを学校現場に届けたいとの思いから、TFabWorks、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、2019年より提供を開始しました。2020年2月には、チュートリアル付きの**オリジナルプログラミング環境**をリリースするなど、より授業で使いやすい教材となるよう改良を加えています。



<https://proguru.jp/>

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/>



～2020年のアプローチ～ 中学生向け無償オンライン教材提供

2021年全面実施の中学校新学習領域に向けて、「技術・家庭」教科の「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プログラミングによる問題の解決に対応するプログラミング教材を開発し、全国の中学校・教育機関向けに無償で提供します。小学校向けのプログル開発・運用で得られたノウハウを活かし、学校の限られたインフラやリソースでも活用できるようにします。また、授業で活用しやすいよう、教材だけではなく指導案なども併せて提供する予定です。



> 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、米国・ボストン発祥の子ども向けのテクノロジー施設です。1993年の設立以来、子どもたちが「いつでも」「安全に」「テクノロジーに触れられる」コミュニティとして、世界20か国100箇所以上設置されています。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、開設からわずか半年で、延べ1000人を超える子どもたちが、放課後や休日に訪れ、学校や家庭以外でテクノロジーに触れることのできる貴重な機会となっています。

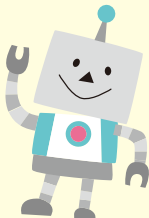


<https://computer-clubhouse.jp/>



～2020年のアプローチ～ 地方におけるキャリア教育の推進

私たちは次の3年間で、「地方におけるキャリア教育の充実」に力を入れて取り組んでいく予定です。日本では、特に地域間におけるICT教育設備の格差は大きく、公教育に於いては地域への普及は都市部と比べ遅い傾向にあります。また、成長産業であるIT産業などは地方に行けば行くほど従事者が少なく、その差は今後開く一方です。このような環境では子どもたちは身の回りにロールモデルとできる大人がいなため具体的なイメージができず職業選択が既存の職業に限られてしまいます。コンピュータクラブハウスでは、最新の情報/最新の設備の二つを提供することを通して子どもたちのレベルを底上げし、培った能力やマインドを実践する場所を提供するところまでサポートを行う予定です。また、クラブハウスネットワークでは年に2回グローバルでの集まりがあります。1つは毎年4月にコーディネーターの能力向上を目的として開催される「ANNUAL CONFERENCE」、もう一つは子どもたちが主役のイベント「TEENS SUMMIT」です。どちらも20カ国以上から人が集まる大きな舞台です。国際的なコミュニティに加盟している利点をしっかりと活かし、日本の子ども達がテクノロジーによる表現を通じて世界に羽ばたいていくシーンをしっかりと創っていきます。



2020

> プログラミング教育体験者の声



学び合い、高まる職員集団に

岐阜県関ヶ原町立
関ヶ原小学校
衣斐 優先生

プログラミング教育についての理解が十分でないまま研修に参加しましたが、理論と実践をつなぎ、体験的に学んだり、参加者との対話を通して活動したりしたことで理解が深まりました。研修後、学んだことを二つの場面で生かすことができました。一つ目は校内研修です。授業に必要な教具を準備したり、公開した授業を基に研修したりしたことで、全職員がプログラミング教育の有用性を理解し、安心感をもって実践していくことができました。二つ目は授業改善です。総合的な学習の時間の全体計画を見直し、探究活動を通して深まった学びを、プログラミングを使って表現する場を位置付けました。これまでの教育過程に組み込むことで、無理なく実践できる指導計画を作成することができました。本校職員が共通理解し、子どもたちの学びを深められるよう、学び合えたことが大きな財産になりました。今後も、主体的に研修し、実践を積み重ねていきます。



小学3年生理科×micro:bitの実践

埼玉県川越市立
新宿小学校
田中 萌先生

プログラミング教育について学び始めたばかりの私は、養成塾で多くの学びを得ました。どの教材をどの教科・単元で使うか考えて授業を組み立てることに、とてもワクワクしました。そして、電気を通すものと通さないものを調べるテスターをmicro:bitを使って作ることにしました。児童達はmicro:bitを触るのが初めてでしたが、友達と相談しながら意欲的に取り組んでいました。途中、想定していたプログラムでは動かないことに気付く、解決策を児童に考えてもらう場面もありました。プログラムが完成すると「できた」の歓声があちこちで上がり、さらに工夫をして別のプログラムに改良する子もいました。これからも「できた」の笑顔がたくさん引き出せるような実践をしていきたいです。



プログル多角形コースを体験して

東京都世田谷区立
東玉川小学校 5年
吉住 陽菜さん

私は「プログル」の多角形コースでいろいろな正多角形を描きました。プログラミングで正方形をかのはうまくいきました。次に、正三角形をかいた時、角度を60度にしてしまいうまくかけませんでした。でも、よく考えてプログラミングし直したら、描くことができたのでうれしかったです。また、最後の好きな図形を描くところは、色をランダムに設定しました。一辺一辺の色が変わる正多角形を描くことができてもよかったです。「プログル」で正多角形を描いたことで、図形の角度の考えようになりました。先生から「インターネットにつながっていれば、どこでもできる。」と聞いたので、家でもやってみようと思いました。



スクラッチでプログラム学習

島根県益田市立
真砂小学校 5年
久保田 真斗さん

ぼくはスクラッチでねこがねずみをつかまえるゲームを作りました。プログラムを使ってねこやねずみを動かせるようになりました。とても細かい指示を出さなければいけません。だから、まちがえて思い通りの動きにならないことが多くありました。しかし、思い通りに動いたりちゃんと音声が出せたりした時はとてもうれしかったです。どうすれば自分が思っていることと同じことをするのかを知ることができたので大変勉強になりました。何回もやっていくうちに、音声を出すことや動きをつけるプログラムのやり方を覚えることができました。動くときのイメージを考えてどんなプログラムを使って表したいのかを考える勉強になりました。



プログラミングで地域活性化の取り組み

石川県加賀市立
山中中学校 1年
松井 優海さん

私達はみんなのコードの支援で、総合的な学習の時間にmicro:bitとプログルボードを使って、地域活性化の取り組みを考えました。私達の町山中には、豊かな温泉を求めて多くの観光客が訪れますが、心地よい湯温を維持するのはなかなか大変そうです。そこで、micro:bitの温度センサーとヒーターを組み合わせて、「その時の外気に合わせて自動でお湯の温度を調整する仕組み」を作りました。さらに、micro:bitのLED表示に、湯温とニコちゃんマークの湯温表示も工夫しました。これで、町の人々の苦勞が減り、観光客の人々が気持ちよく入浴できるといいなと思います。このプログラミング学習を通して、多くの事を学ぶことができ、町のことも考える貴重な体験ができました。



クラブハウス加賀で「クリエイター」に

コンピュータ
クラブハウス加賀
小学3年生
本瀬 乃亜さん

AdobeのPremiereProというソフトを使って住んでいる地域のお祭りのPR動画を制作しました。はじめはどうやって映像にすれば良いかわかりませんでした。けれど、コンピュータクラブハウスの人や地域の人にいるんなアドバイスをもらうことで想像していたことを形にすることができました。絵コンテを描くところから完成するまで半年もかかるプロジェクトでしたが終わった時には大きな達成感がありました。カット編集やワイプ作成、グリーンバック合成など様々な技術を身につけたので、今では自信をもって「クリエイター」と名乗ることができます。今後はゲーム実況動画や頑張っている人を応援する映像を作っていきたいです。

>未来に向けてのチャレンジ

Computer Science World in Asia 2019

2019年10月27日(日)に、東京大学本郷キャンパスダイワコピキタス学術研究館にて、アジア規模でプログラミング教育のビジョンを考えるカンファレンス「Computer Science World in Asia 2019」を開催しました。「2020年以降、プログラミング教育が目指すべき方向性はないか」をテーマに、産業界や学術研究機関のオピニオンリーダーによる発表と、それらを踏まえたディスカッションを実施しました。



政策提言

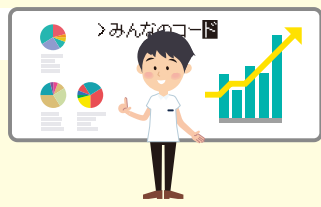
2020年度 小学校プログラミング教育必修化の先を提言

代表利根川が中心となり、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・体系的により一層届くべきと提言。2019年度は内閣官房 教育再生実行会議 技術革新ワーキンググループや自民党教育再生実行本部にてプレゼンを実施しました。



～2020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

GIGAスクールに魂を入れる!



元 文部科学大臣
馳 浩 氏

令和元年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ける力をつけることだと思います。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続け、学校内外、そして2020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。創造性を育て教育実現のためにGIGAスクールに魂を入れるのはみんなのコードだ!

教育改革の実践者を育むみんなのコードへの期待



新経済連盟
教育改革PTリーダ
船津 康次 氏

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が、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。日進月歩で進化し続け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いありません。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。代表の利根川さんをはじめ、みんなのコードのさらなる活躍を期待しています。

子どもたちに平等な機会を



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

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たことは光栄でした。The Clubhouse Networkは、20か国で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。昨年の開設以来、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STEM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。わたし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

みんなのコードは2015年7月に法人を設立し、丸5年が経過しようとしています。当初は全ての子どもにプログラミングの機会を提供できればとの思いから活動を始めましたが、いよいよ2020年4月より日本全国でプログラミングが必修化されます。それに伴い、私たちの提供するプログラムが多くの学校現場で使われ、研修を受講してくださった先生方がご自身で授業をするだけでなく周囲をリードすることとなります。教育に携わりみんなのコードと活動をともにしてくださっている方々、また次世代を支援したいと志を同じくする企業の方々のご支援、ご協力をはじめ、世間の追い風もあって、立ち上げからの5年間は望外の成果を上げることが出来たと感じております。これまでのご支援厚く御礼申し上げます。一方で、広く世界を見渡すと社会のIT化はますます速く進み、諸外国におけるコンピュータに関する教育が体系立てて積極的に行われております。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ことで、次の世界を創っていく」というビジョンを実現するにあたって2020年度はまだスタートラインに過ぎないと思っております。今後とも子どもたちの未来の為、ご支援・ご指導いただけると幸いです。

代表理事 利根川 裕太

多様性ある「我がチーム」



ベンチャー企業家の代表、高校教員の経験もあるCTO、教員30年、40年のユニークな講師陣、チャレンジスピリッツの高いフレッシュなファンドレイジング。この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、人のアプローチを行う学校支援部、テクノロジーのアプローチを行う技術部、企業案件事業や企画提案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。

私たちのバリュー

未来の Developer になる

私たちが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。

多様性を強みにする

メンバーの多様な強み・弱み把握し、違いを認め尊重する。その上で目指す姿を共有し、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。

最初×最高=最大

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目指す。

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

みんなのコードでは、私たちと一緒にプログラミング教育を全国に普及するメンバーを募集しています。元エンジニアの代表の利根川をはじめ、高校教諭からエンジニアになったCTO、小学校の校長や主任教諭として情報教育を推進してきたベテランの講師陣、エンジニア陣など、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。さらなる成長に向け、皆さんからのご応募をお待ちしています。

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ために活動をしていきます。現状、津々浦々の学校教育を変えながらも、学校教育の知識、ネットワークがないとなかなか難しい状況と聞きます。私たちもまだ約10名の人員では、目指すビジョンに向けてリソースが足りないのも現状です。

「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あるか」など考えてくださっているあなた。サポーター会員として、子どもたちがデジタルの価値創造者となる土壌づ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、一致団結して未来を少しずつ変えましょう!

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

> 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。

SAPジャパン株式会社との協業

みんなのコードとSAPジャパンは2019年度よりパートナーシップを締結し、CSR活動の一環としてコンピュータサイエンスやテクノロジーに関する学びを全国の小・中・高校生が深めることを目的とした取り組みを行っています。地域格差を埋め、子どもたちのコンピュータリテラシーの向上やテクノロジーに親しむ土壌形成を目的に、全国10都市でのワークショップ・出張授業を開催しています。

1. ERPsim 中学生・高校生向けセッション

ERPsimセッションは1チーム4-6名で架空の会社を営み、ミネラルウォーターの販売を通して得た利益額を競うビジネスシミュレーションゲームです。SAPの製品「SAP S/4HANA®」、「SAP Fiori®」をベースに開発されたERPsimを通じて企業競争における情報分析力、意思決定力、リーダーシップ、チームワークの大切さを体験できるワークショップを開催しています。

2. 小学生向けSpheroプログラミングセッション

ハードウェアプログラミング教材「Sphero」を使って、特に地方の小中学生向けにテクノロジーを身近に感じてもらいます。また、2020年からの必修化に際する教員の負担軽減にもつなげていく考えです。



embot開発プロジェクトとの協業

みんなのコードとは、公立学校のプログラミング教育の授業内で先生も子どもたちも簡単にプログラミングを体験できるような教材の普及に努めています。プログラミング教育サービスembotを開発するチームとは、より多くの学校でプログラミングの授業のハードルが低くなるように、学校現場に寄り添った活動を展開しています。

1. 教材活用事例作成

教材を使って実際に授業をし、子どもたちの反応を見たり、先生の意見を聞いたりしながら、より授業の中で使いやすい教材にしています。

2. 教材体験ワークショップ

教材の使い方を知っていただくのみならず、授業研究と一緒に行っていただけるコミュニティを構築することを目的にイベントを実施しました。

3. SNSファンクラブ運営

継続的に教材の使い方や授業の様子をFacebookグループで投稿しています。ワークショップと合わせて、教材を使用した先生同士の情報交換を促進しています。

