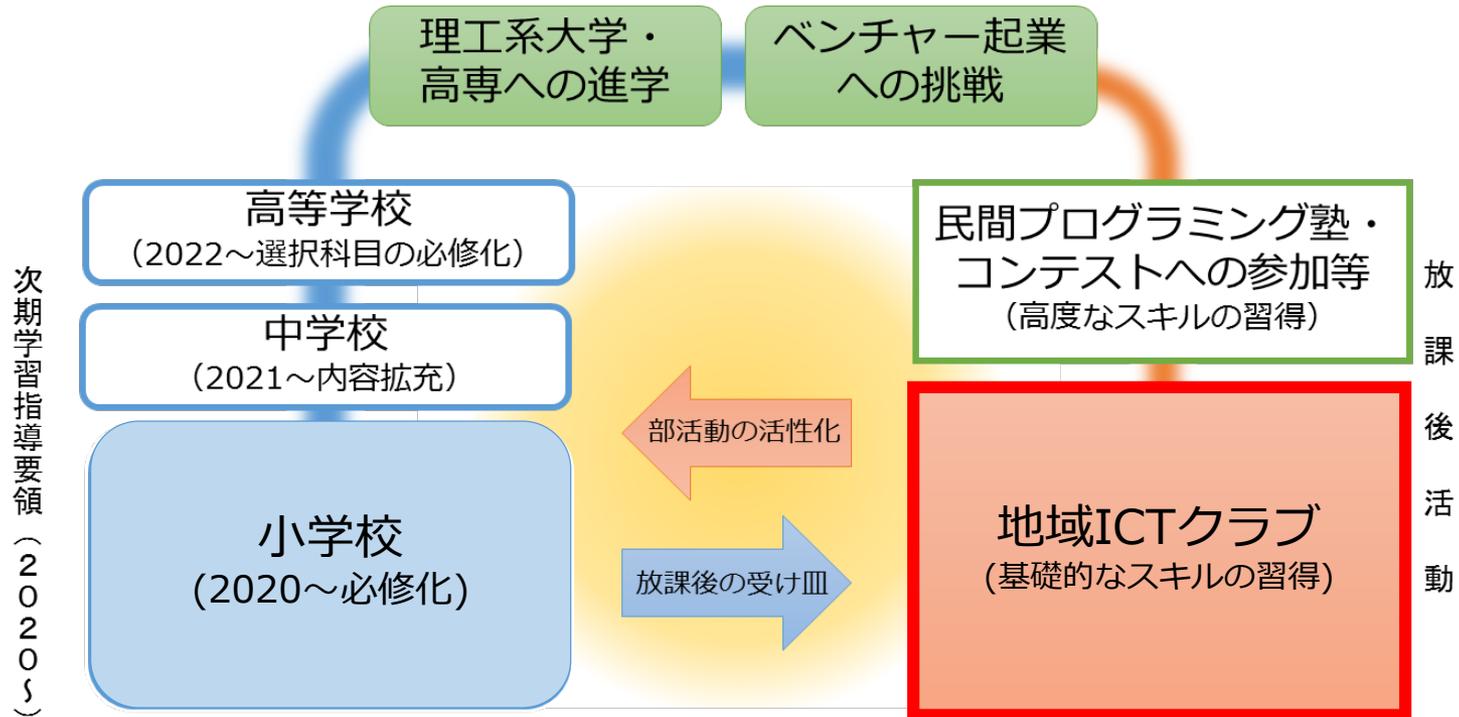


# 「地域ICTクラブ」の展開

- 子どもたちがIoT、AI時代を生き抜くために必要な、論理的思考力、創造力、コミュニケーション力、ICTリテラシー等のスキルを育むためには、授業だけでなく、放課後・休業日などの課外での学習活動が重要。
- 地域ICTクラブでは、課外の時間にデザインやアプリ制作、世代間での知識・経験の共有などを通じて楽しく学び合うことで、ICTに対して高い興味関心を示す子どもたちを増やす。



(参考) スポーツでは、野球やサッカーなどの種目に興味関心のある児童生徒が放課後に活動。  
中高生の野球人口は約35万人、サッカー人口は約40万人。  
世界で活躍する人材の輩出を、これだけの中高生の活動が支えている。

- 本事業では、地域で児童生徒、障害児者が地元の大人とプログラミング等のICTを楽しく学び合い、**新しい時代の絆を創るための仕組み（地域ICTクラブ）**を構築する実証実験を行う。
- 地域ICTクラブの活動に必要なメンター、教材、端末・通信環境、会場を継続的に提供できるように、**地域の関係者（産官学NPO等）**による支援体制を検証する。

## 地域の関係者

保護者、自治会、行政、ICT企業、郵便局などが持つ、「人材」、「物品」を協力。

### 人材

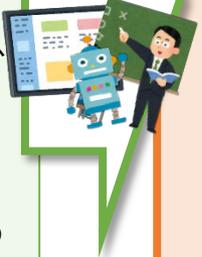
主婦、大学生、シニア、ICT技術者など

### 物品

PC、タブレット、通信環境、教材、ロボット、会議室など

この他、自治体の独自施策、企業CSR等と連携も可

提案者へ  
人材、  
物品の協力



## 提案者（自治体、企業、NPO等が応募可）

地域の関係者の協力を得て、「地域ICTクラブ」を自立して運営できる体制を構築。

【提案者の業務】

### ①地域ICTクラブの組織化支援

関係者の協力を得た参加者募集、活動計画や講座内容の企画



### ②メンター、会場、教材の確保

地域の関係者から人材、物品の観点で協力を得て、指導者、端末、会場、教材等を確保

- ・主婦、大学生、シニアなど地域住民  
→指導者（メンター）の育成
- ・PC、タブレット、通信環境、会議室  
→実施会場の準備
- ・教材、ロボット  
→カリキュラムと併せた教材の確保

メンター、  
会場、  
教材等  
を提供し  
活動支援

## 地域ICTクラブ

### 【講座例】

プログラミング体験からアプリ制作まで、参加者の習熟度に  
応じた講座設定



3Dプリンターを使っ  
たものづくりや、  
デザインの創作



シニアも参加し、世代  
を超えて経験・  
知識の共有



## 事業費支援



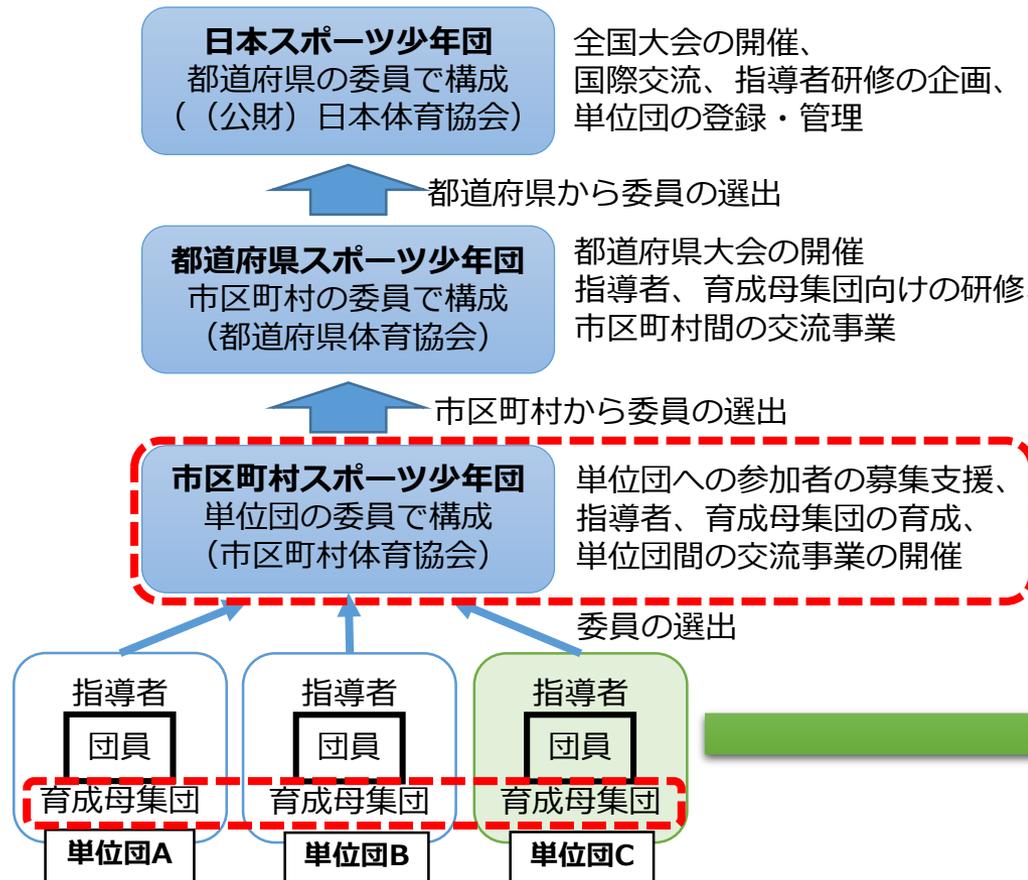
### 地域におけるIoTの学び推進事業（1.5億円）

- 公募期間 4/10～5/18（4/19 公募説明会）
- 実証経費 1千万（上限）
- 採択件数 10件程度

## 【参考】スポーツ少年団の構成

- スポーツ少年団は、子どもたちが活動する単位スポーツ少年団（単位団）のほか、単位団の活動の企画・運営、指導者育成、単位団間の交流活動等を行う、市区町村スポーツ少年団、都道府県スポーツ少年団、日本スポーツ少年団で構成。
- 単位団は、自主的に参加する子どもたち（団員）、技術指導を行う地域住民（指導者）、子どもたちの保護者等（単位団の世話役である育成母集団）から成る。
- 年度ごとに日本スポーツ少年団に対して団員（小学生以上で10名以上）、指導者（20歳以上で1名以上）の登録が必要。

【スポーツ少年団の組織図】



【単位団の組織図】

