



Day1 Jr.キャンプ第1期生によるトークセッションも行われた



Day2 グループワークがスタート。チームテーマを探った



Day3 メンターのサポートにも熱が入り、あっという間に時間が経過



Day4 実装工程がスタート。プログラミングやセンシングも学んだ



Day5 実装工程がスタート。プログラミングやセンシングも学んだ



Day6 発表内容を確認し、改善を図る「ブラッシュアップ研修」に臨んだ



自由な発想で課題解決



県内の中高生を対象とした課題解決型学習(PBL)プログラム「始動人 Jr.キャンプ2023-2024」(県主催)が1-3月、前橋市の上毛新聞社などで行われた。4年目となる今回は27人が参加。身の回りの社会課題を探り、デジタル技術を生かした解決方法の立案・実装を通して、自ら考え行動する楽しさと楽しさを学んだ。

Day7 キャンプは10年後、20年後の社会で主役となる子どもたちのことを考えて企画。変化の激しい時代に求められる自由な発想力や、未来を切り開く力を養ってもらうことを目指した。共愛学園前橋国際大国際社会学部長の村山賢哉教授

授、群馬大大学院理学府の茂木和弘助教、17歳以下のクリエイターを支援するプログラム「未踏ジュニア」を修了した県外在住の高校生と大学生がオンラインで登場。資金支援助やエンジニア・専門家のメンタリングなどを受けられる同プログラムの魅力を語った。2日目は村山教授の講義。グループワークを本格化させ、ふせんに書き出した「身の回り」にある課題の中からチームとして取り組むテーマを決定した。3日目は設定した課題の深掘り。メンターのサポートを受け、デジタル技術を使った解決策を探った。4日目は実装工程。小型コンピュータM

かけや各機能の実装までの過程を紹介した。17歳以下のクリエイターを支援するプログラム「未踏ジュニア」を修了した県外在住の高校生と大学生がオンラインで登場。資金支援助やエンジニア・専門家のメンタリングなどを受けられる同プログラムの魅力を語った。2日目は村山教授の講義。グループワークを本格化させ、ふせんに書き出した「身の回り」にある課題の中からチームとして取り組むテーマを決定した。3日目は設定した課題の深掘り。メンターのサポートを受け、デジタル技術を使った解決策を探った。4日目は実装工程。小型コンピュータM

6日目はグループワーク最終日。講師陣が成果発表の内容を確認し、改善を促す「ブラッシュアップ研修」を行った。厳しい指摘を受け、再検討を迫られたチームもあったが、意見をぶつけ合い、最終日の成果発表に備えた。

Day7

チーム名「現状打派」

- ▶メンバー: 山内奏奈、石井里留圭、佐々木美結、石原快
- ▶メンター: 剣持ひより、宮崎陽奈

楽しみながら政治学

「今の若者は政治に興味や関心がない」という認識は誤解だ。そこで楽しみながら政治を学べる中高生向けのゲームアプリ「Changel」を考えた。面白さを感じられるきっかけになるよう、授業で習わない雑学的な知識も盛り込んだ。日常的に政治に触れる機会を増やし、自然と政治の話題が飛び交う社会に変えていきたい。

チーム名「白米組」

- ▶メンバー: 池田明生、猿井留奈、橋本実菜、山田蒼空、染拓真
- ▶メンター: 津久井星、坂元悠希

リアルタイムで速度確認

目的地までのルート調べても、地図上の所要時間と実際にかかる時間にずれが生じることがある。遅刻はトラブルや社会的信用低下につながる。これを予防するアプリ「とほほ」を提案。リアルタイムで歩行速度を確認、目標時間からの遅れを音声で知らせる。天気や災害アプリと連携させ、パーソナライズされた情報を提供する。

総評

どんどん使って改良を
副知事 宇留賀敬一さん

今後、生成AIを使う場面が増えるでしょうが、何を作ればいいのか分からないことがあるかもしれません。でも、デジタルリソースは身近にあります。あまり深く考えずに、どんどん使って改良していく作業を試してほしいと思います。「失敗しても平気」というのが若い人の特権です。たくさんのご意見を参考にさせていただきます。

チーム名「おれんじ」

- ▶メンバー: 小池凜、高橋賢介、田口郁子、早川優美、フ・ミ・フック
- ▶メンター: 金城利夏子、太田彩未、阿久津麻友

簡単・手軽に受け渡し

食品ロスへの関心が高まっている。アプリ「Buy-By-Loss」は個人のやりとりで、簡単・手軽に食品の受け渡しができる。安全性を確保するため「めぶくPay」の利用を想定するとともに、受け渡しボックス内には運営側が取引を確認できるカメラを設置した。家庭の「もったいない」を行動に移すことで、環境汚染を軽減したい。

チーム名「いいなか」

- ▶メンバー: 河野莉子、田島翼、林瑞恩、村山響
- ▶メンター: 阿久沢臣斗、工藤心太

受動喫煙を防ぐケース

受動喫煙は小児ぜんそくや知能低下などの要因になるとされる。警告文による注意だけでは大きな効果は期待できないため、より効果的なたばこケース「nicolly」を提案。タグを付けた子どもが近くにいると、ロックがかかり、たばこを取り出せない仕組み。喫煙者而非喫煙者の双方が歩み寄る社会の実現を目指す。

社会で通じる力磨いて
タレント/エンジニア 池澤あやかさん

問題を発見するだけでも大変ですが、どうすれば技術やアイデアで乗り越えられるかというソリューションまでしっかり考えられていました。それを初見でも分かるように説明して伝えられるのは、社会人としても通用する力だと思います。今後その力を磨いて、社会で活躍する大人になってほしいです。

チーム名「@」

- ▶メンバー: 稲葉くらら、堀米加乃、山内友仁、市村由奈
- ▶メンター: 出井樹利亜、富岡翔、福本深稀

学校でのタイムロス削減

生徒が教員に直接質問や相談をしたい時に、すれ違いやダブルブッキングなどの問題を解消するアプリ「ソーマッパ!!」を作成した。互いの空き時間を予約することで、事前に相談内容に目を通しておくことができる。普段は接点のない教員への相談も可能になる。生徒と教員の双方のタイムロスを削減し、効率的な学校生活を提供したい。

チーム名「新しい群馬のリーダーズ」

- ▶メンバー: 入沢優菜、竹内祐太郎、橋場梨奈、伴場結心、栗田美空
- ▶メンター: 大沢彩星、坊地太陽

教員の長時間労働解消へ

「教員により質の高い授業を実践してほしい」との思いでアプリ「くらview」を考案した。教員の長時間労働を解消することが狙い。見守りカメラとAIを掛け合わせ、異常を知らせる通知が届いた時に現場へ急行すれば、その場にいなくても安全管理を実現できるよう工夫。都活動に割く時間を他の業務に充てられる。

ユーザーの声を大切に
未踏ジュニア代表 鶴飼佑さん

限られた期間で、実際に作り上げたことが素晴らしい。今後、プロタイプを作り、ユーザーにたくさん使ってもらえることをお勧めします。大人のアドバイスよりも、ユーザーの声が一番大切で、若い世代のクリエイターを支援する「未踏ジュニア」の募集も始まっています。「僕らのアイデアは良いと思う」という方は挑戦してみてください。

キャンプを終えて



交流を深め 視野広げる

成果発表会後に司会のアンカニンカン・富所哲平さんを囲んだ交流会が開かれ、参加者らがキャンプの感想を語り合った。地域や学年、学校も異なる人々の共同作業や交流がキャンプの特徴。前橋高1年の林瑞恩さんは「新しい視野を得たり、初めに会う中高生と交流できたことが一番の収穫」、太田高3年の竹内祐太郎さんは「自分の中の偏見に気づき、障壁を取り払えた」と振り返った。「自分の高校しか知らなかったけれど、いろいろな世界に触れて成長できた」と話すのは高崎東高2年の早川優美さん。共に考え、悩む中で、成長を実感した参加者が多かったようだ。自ら社会課題を見つけ、解決方法を考える体験はほとんどの参加者にとって初めての体験。苦戦した反面、達成感も大きかった。ぐんま国際アカデミー中等部3年の橋本梨奈さんは「プログラミングにはあまり興味なかったが、考えたことがうまくできて、楽しさが分かった。未来に向けて、プログラミングを通してアクションを起こしたい」と話した。



始動人特設サイトでは過去の記事をご覧になれます。