



背景

◆「やまがを元気にする人材の育成」

- ・山鹿市総合計画の重点目標
- ・市民一人ひとりが輝くまちづくりを目指す

現状の課題

◆観光客数減少、関係性希薄化

- ・新型コロナウイルス感染症の影響で観光客数が激減、宿泊施設や飲食店等への影響多大
- ・地域、世代、異業種間のネットワークや連携が不足

事業の目的

◆「eスポーツ等ICTツール」を活用しやまがを元気に

- ・距離、世代、職業、ハンディキャップ有無等の垣根を超えた交流を促進
- ・いきがい創出、就労能力向上、プログラミング学習等による持続的な人材育成を図る

これまでの取組

◆令和3年3月からeスポーツの取組をスタート

- ・eスポーツセミナー開催
- ・熊本eスポーツ協会との連携協定締結
- ・福岡eスポーツ協会長 中島賢一氏（山鹿市出身）にアドバイザーを委嘱
- ・福祉施設でのeスポーツ体験会実施

◆やまがの強み（観光資源）

- ・温泉、伝統、文化が色づく「心躍るまち やまが」





山鹿版プログラミング学習とは・・・

山鹿市内の小学6年生を対象にNintendo Switch©Switchと「つくってわかる！はじめてゲームプログラミング」ソフトを使用し、プログラミング的思考及び論理的思考等を楽しく親しみを持って学ぶことを目的としたプログラミング学習のこと。

Nintendo Switch導入の狙い

○楽しく学ぶ

- ・ 経験のない学習（プログラミング）に取り組みやすくなる。
- ・ 児童の関心を高め、飽きずに取り組める。

○ものづくりや情報技術への興味

- ・ 授業を通じて作品（ゲーム）を作り上げる。

○児童間の交流、個性の発揮

- ・ 勉強が苦手でも、ゲームは得意な児童
- ・ 不登校児の学校へ通う目的となる。



山鹿版プログラミング学習の効果検証で期待する効果

- (1) 常識や前提にとらわれず、ゼロからイチを生み出す能力
→ 発想力、チャレンジ精神、応用力
- (2) 夢中を手放さず一つのことを掘り下げていく姿勢
→ 追求力、探求心、興味
- (3) グローバルな社会課題を解決する意欲
→ 発見力、思考力
- (4) 多様性を受容し他者と協働する能力
→ 協調性、忍耐力、プレゼンテーション力

経済産業省「未来人材ビジョン」を参照

その他 + α で求めたい好影響

- ・ 将来の夢が広がる、技術職への興味
- ・ 不登校児童への良い影響
ex) 学校に登校できるようになる
- ・ 児童同士の新たな見方
ex) 勉強が苦手でもプログラミング（ゲーム）
は得意

