

リアルなふるさと教育とデジタルの先端学習をハイブリッドした地域との連携による地域志向人材育成の取組 —岐阜県御嵩町におけるリアルとデジタルを組み合わせたITプログラミング人材育成の取組—

安藤裕之¹⁾・遠藤洋¹⁾・益川浩一²⁾

¹⁾ 御嵩町役場 総務部 企画課（岐阜県可児郡御嵩町御嵩 1239-1）

²⁾ 岐阜大学 地域協学センター（岐阜県岐阜市柳戸 1-1）

はじめに

周知のとおり、少子化による人口減少に歯止めをかけるため、大都市への人口集中を是正する地域創生が自治体にとって重要な課題になっている。国は、地域創生を推進するため、まち・ひと・しごと創生法の規定に基づき策定された自治体版のまち・ひと・しごと創生総合戦略に位置付けられた自主的・主体的で先導的な事業の実施に要する費用に充てるため、自治体に対して交付金（例えば、地方創生加速化交付金や地方創生推進交付金等）を交付することにより、自治体による、それぞれの地域の実情に応じた地域創生に資する事業の効率的かつ効果的な実施を促進している。

内閣府の「まち・ひと・しごと創生基本方針2021」においては、地域創生を進める視点の一つに「ヒューマン」が掲げられており、多様化・複雑化する地域の課題を解決するため、地域において多様なニーズに対応できる人材を確保する必要性が掲げられている。また、「岐阜県教育振興基本計画（岐阜県教育ビジョン）」には、地域の魅力を知り、課題を発見・解決することを目指すふるさと教育の推進が掲げられている。つまり、地域創生と教育の両面で、小・中学校・高等学校などの早い段階から、地域を知り、地域の課題を見つけ、地域の課題解決に向けて行動できる人材である「地域志向人材」の育成が必要であることが指摘されている。さらには、新型コロナウイルス感染症の影響によりデジタル技術の実装と活用が全世界で加速し、次世代を担う人材には、今まで以上にデジタル技術にかかるリテラシーとスキルが求められるようになってきている。これらの状況に呼応するように、国の「第4期教育振興基本計画（2023年～）」では、デジタルの活用とリアルの活動を二項対立ではなく融合・組み合わせしていく重要性が指摘されている。

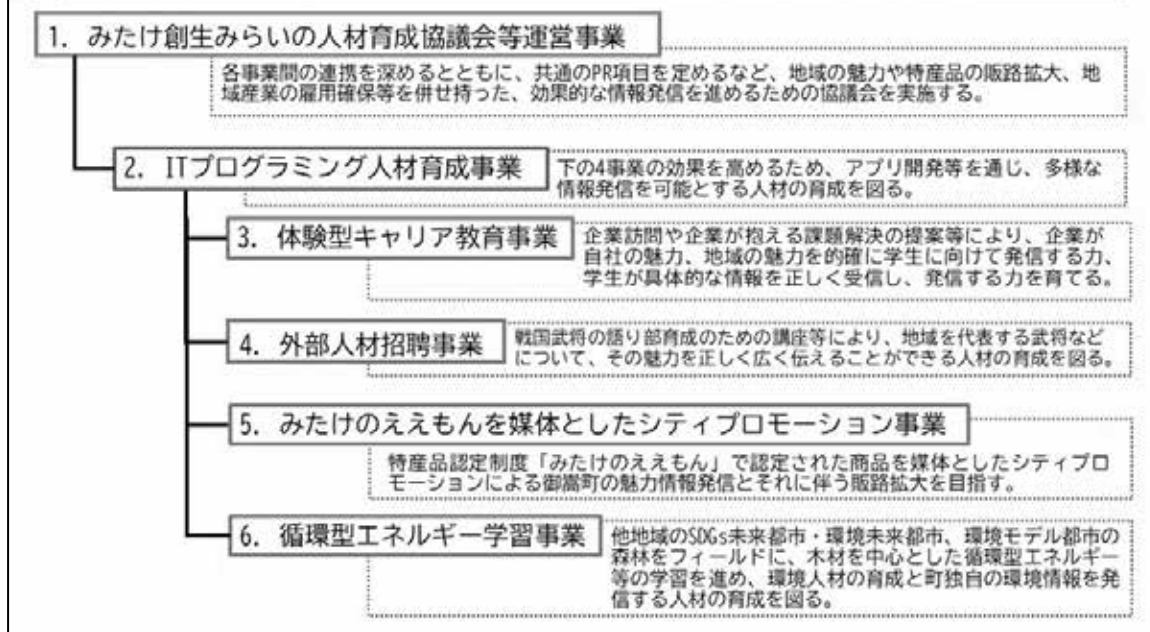
これらの背景を踏まえ、本稿は、岐阜県御嵩町におけるリアルとデジタルを組み合わせたITプログラミング人材育成の取組を事例として、リアルなふるさと教育とデジタルの先端学習をハイブリッドした地域志向人材育成の取組の意義と課題について明らかにすることを目的とする¹⁾。

1. 地方創生交付金の活用

内閣府所管の地方創生交付金を活用した事業として、御嵩町ではこれまで2016年度に地方創生加速化交付金を、2017年度からは地方創生推進交付金（横展開型）を活用し、主に「人材育成」に重きを置いた事業を展開してきた。若者が地元に着・就職しない傾向がある中、「地域を理解し愛着を持つ」「地域産業を担う人材育成」を課題と目的に位置付け、これまで個別に取り組んできたものや企業の人材ニーズ、地域の需要などを取り入れ包括的に連携・協力する体制として、「地元で働く」「地元を盛り上げる」をテーマに、地域の関係者が連携して様々な取組を行い、関係者間の企画、調整を行うため、その総括体として「みたけ創生みらいの人材育成協議会」を設置した。この設置目的を達成するため、人材育成をテーマとした御嵩町の地域創生をスタートさせ、その一事業としてITプログラミング人材育成の取組を実施してきた。2020年度から2022年度における地方創生推進交付金を活用した「『みたけ人』の人材育成を核とした御嵩の魅力情報発信促進事業」の概要を、以下に掲げる。

図表 1

「みたけ人」の人材育成を核とした 御嵩の魅力情報発信促進事業 体系図



各事業の実施概要は、次のとおりである。

1 みたけ創生みらいの人材育成協議会等運営事業

各事業間の連携を深めるとともに、共通のPR項目を定めるなど、地域の魅力や特産品の販路拡大、地域産業の雇用確保等を併せ持った、効果的な情報発信を進めるための協議会を実施するもの。

2 ITプログラミング人材育成事業

情報発信を促進する効果を高めるため、アプリ開発等を通じ、多様な情報発信を可能とする人材の育成を図るもの。詳細について後述する。

3 体験型キャリア教育事業

企業訪問や企業が抱える課題解決の提案等により、企業が自社の魅力、地域の魅力を的確に学生（主に高校生）に向けて発信する力、学生（主に高校生）が具体的な情報を正しく受信し、発信する力を育てるもの。

4 外部人材招聘事業

戦国武将の語り部育成のための講座等により、地域を代表する武将などについて、その魅力を正しく広く伝えることができる人材の育成を図るもの。

5 みたけのええもんを媒体としたシティプロモーション事業

特産品認定制度「みたけのええもん」で認定された商品を媒体としたシティプロモーションによる御嵩町の魅力情報発信とそれに伴う販路拡大を目指すもの。

6 循環型エネルギー学習事業

他地域のSDGs未来都市・環境未来都市、環境モデル都市の森林をフィールドに、木材を中心とした循環型エネルギー等の学習を進め、環境人材の育成と町独自の環境情報を発信する人材の育成を図るもの。

2. ITプログラミング人材育成事業

(1) 御嵩町の解決すべき課題

御嵩町では企業誘致、宅地造成を進めながら人口流入施策を展開してきた一方で、業種が製造業に集中していること、町内に大学が立地していないことなどから、学生（生徒）が進学・就職

する際の町外流出が課題となってきた。

これらの課題を克服するために、町内企業の魅力発信と新たな企業誘致の推進により、町内企業での従業員の増加を図り転出を抑制すること、町内への通勤の多い地域、名古屋市圏など、ターゲットを明確にしたシティプロモーションを展開し、外からの人の流れを呼び込むこと、町のイメージアップ戦略を積極的に発信し、「選ばれる御嵩町」づくりを進めてきた。また、御嵩町ではかねてより関係人口の創出や地域活性化の軸は「人材」として定義し、地域を理解し愛着を持ち、かつ地域内外にそれらを発信できる人材、通称「みたけ人」の育成に取り組んできた。

(2) 東濃実業高校の特色と関わり

御嵩町内には2つの県立高校があり、取り組み事例に関連する高校として、その内の1つである東濃実業高校を取り上げる。

東濃実業高校は1921年に岐阜県可児郡立実業学校として設立され、その後統合などを経て現在の東濃実業高校として独立した。2021年に創立100周年を迎えた歴史ある高校である。商業科と生活産業科があり、特に商業科にはビジネス情報科としてプログラム作成やシステム開発を学ぶ「プログラミングコース」が設けられている。

2011年4月には御嵩町と東濃実業高校との協働・連携に関する協定を締結し、御嵩町の魅力発信に協力するなど活発に交流が行われている。

(3) ITプログラミング人材育成事業の実施

2016年度に地方創生加速化交付金を活用し、「地元で働く」「地元を盛り上げる」という当事者意識を向上させ、担い手の確保や若者の雇用対策につなげていくことを目的に、東濃実業高校生を主な対象として、地元の課題解決などをテーマにしたICT・プログラミング講座を実施することで、ITプログラミング人材の育成を開始した。なお、2016年度から、タイムカプセル株式会社（岐阜市）に当該事業を委託している。

本講座は、高校生がプログラミングのスキルなどのデジタル技術を習得するとともに（デジタルの先端学習）、地域住民との対面形式でのアイデアソンや歴史観光案内ボランティアとのフィールドワークを通してふるさと理解を深めること（リアルなふるさと教育）、そして理解を深めたふるさとの魅力を、習得したプログラミングのスキルなどのデジタル技術を活かして情報発信すること（ふるさと情報発信のアプリ開発）を目的とするものである。

(4) ITプログラミング人材育成事業の内容

これまで展開してきたITプログラミング人材育成事業の内容は、以下の通りである。

年度	デジタルの先端学習講座の内容	講座回数	リアルなふるさと教育の内容	ふるさと教育回数	成果品	
2016	アプリ開発1コース	6回	アイデアソンにて地域住民と交流	1回	アプリ3件	
2017	企画・デザインコース	6回		1回	アプリ4件	
	プログラミングコース	6回		1回	アプリ3件	
2018	初心者コース	4回			1回	アプリ3件
	中級者コース	3回				
	上級者コース	4回				
2019	ベーシックコース	4回		1回	アプリ3件	
	ミドルコース	3回				
	アドバンスコース	4回				
2020	アプリ開発1コース	8回	アイデアソンにて地域住民と交流（規模縮小）	1回	アプリ5件	
2021	アプリ開発1コース	8回	歴史観光案内ボランティアとのフィールドワーク（ふるさとへの理解を深める）	1回	アプリ5件	

また、2022 年度の内容の詳細は、以下の通りである。

2022 年度実施内容詳細

回	内容
第 1 回	Unity とは何か、触れてみよう／Unity でブロック崩しゲームを作ってみよう
第 2 回	Unity でパズルゲームを作ってみよう／Unity で玉転がしゲームを作ってみよう
第 3 回	Unity で FPS ゲームを作ってみよう
第 4 回	Unity でアクションゲームを作ってみよう
第 5 回	Unity でシューティングゲームを作ってみよう
第 6 回	歴史観光案内ボランティアとのフィールドワーク（ふるさとへの理解を深める） Unity で五目並べゲームを作ってみよう
第 7 回	オリジナル 3D ゲームを作成しよう①
第 8 回	オリジナル 3D ゲームを作成しよう②
第 9 回	オリジナル 3D ゲームを作成しよう③／成果発表会（成果品：アプリ 4 件）



写真 1：歴史観光案内ボランティアとのフィールドワークの様子
写真 2：成果発表会の様子

（5）事業による効果

バーチャル空間やメタバースといった市場が拡大していく中で、プログラミングのスキルなどデジタル技術は、今まで以上に需要が高まっていくことから、次世代を生きていく受講生（高校生）たちにとってそれらのスキル習得・磨き上げへの一助となった。限られた時間内で、インプットしたもの（ふるさとの理解促進）をアウトプットする（ふるさとをテーマにしたアプリ開発による情報発信）という行為は、彼らにとって有意義な成功体験であったといえる。また、リアルなアイデアソンやフィールドワークなどを通じてふるさとの「コト・モノ」だけでなく、多世代の人々との対面・交流によるリアルな「ヒト」への理解が進んだ。地域の魅力とは地域で活躍するヒトでもあるという点が強調されることで、「みたけ人」が新たな「みたけ人」を育成していくというサイクルができたともいえる。また、過去の講座受講者のうち 3 名が事業の受託者であるタイムカプセル株式会社に就職し、講師として後輩たちの講義を担う場面も見られた。これもまた、みたけ人が新たなみたけ人を育成するというサイクルといえる。

2016 年度より開始した IT プログラミング人材育成事業においては、その成果品として計 23 件のふるさと情報発信アプリが開発され、そのうち審査を通過したものは実際に AppStore 等でリリースされている。2023 年 3 月 31 日時点で累計 12,324 件ダウンロードされており、御嵩町の魅力発信の一端を担っている。



開発アプリ1：進めあかでん！

名鉄広見線をモチーフにしたゲームアプリ。広見線（あかでん）をスワイプ操作で発達させ、走行距離を競い合うことができる。



開発アプリ2：Enjoy 中山道！

中山道の観光名所を紹介する観光アプリ。地図から閲覧したい観光名所を選択すると、観光名所の詳細情報が表示される。英語の表記・読み上げにも対応。

おわりに ―リアルなふるさと教育とデジタルの先端学習をハイブリッドした地域との連携による地域志向人材育成の取組の意義と課題―

新型コロナウイルス感染症の流行により、デジタル社会への変遷が加速し、次世代を担う若者たちは、サイバー空間でデジタル技術をいかに的確に利活用できるかが社会を生き抜くための鍵となった。一方で、現実世界でのフィジカル空間におけるリアルな人々の繋がり、コミュニケーションへの渴望も比例して増大している。この点において、ふるさと教育は、先人たちが血と汗を滲ませて紡いできた営みの積み重ねを対話によって理解するという非常にフィジカルなコンテンツである。このコンテンツを若者が自身で咀嚼し、デジタル技術を用いて新たな価値を生み出すという当事業は、リアルとデジタル、フィジカル空間とサイバー空間を高度に融合させた教育でありながらふるさとの新たな地域（歴史）創生といえる。さらに、2（5）で述べたとおり、「ヒト」が「ヒト」を育てていくということが確認され、これは関係人口の創出や地域活性化の軸は「人材」とであると定義してきた御嵩町の主張を補強する結果といえる。

関係人口の創出という点においても、当事業は意義深いものであった。人口流出を抑制するという命題に対しては地元就職・地元定住が必須である一方で、否応なしに減少していく地域の担い手の確保に向けて、地域に住んでいなくとも御嵩町と関わる、いわゆる関係人口の創出が地域活性化のキーワードとなる。リアルなふるさと教育を受けたことでふるさとへの誇りや愛着が醸成され、また、デジタルの先端学習を進めITプログラミングの技術を習得したことで、彼らが遠く離れた場所に居ても、生まれ育った地域のために自身のスキルを発揮できる可能性が拓かれたことは、長期的に事業の効果として発出することが期待される。別の視点で、リモートワークの浸透により都心部にいなくとも地域に定住しながらでも就業ができる環境になったことで、プログラミングスキルを習得する機会が充実していることは、地元定住を促進するファクターになり得るともいえる。

一方で、地域志向人材を育成することは、一朝一夕に成果が発出するものではない。若者たちは世界に溢れる膨大なリソースをインプットしながら、地域のために生きていく以外の選択肢も多く存在する中で、自身のなりたい姿へと成長していく。各年度の講座において、アプリを製作するというゴールは明確であるが、ふるさと教育のゴールは明確には設定されていなかったため、地域に根差す人材を育成するという点において、当事業が担うふるさと教育の物理的な時間数は先端学習と比較しても少なかったともいえる。ふるさと教育に費やす時間や濃度を増やすことで、地域志向人材を育成するという目的に対するより大きな成果へ到達できたかもしれない。リアルとデジタルをハイブリットした事業を実施するためには、その事業の目的に対してリアルとデジタルの最適な配分を計画することが課題であると考えられる。

注)

1) 本稿は、御嵩町の各種資料に基づいて構成されている。