

紹介

全国中学・高等学校デジタル選手権大会 「デジタル学園祭」 <https://digitalgakuensai.com>

(一社) デジタル人材共創連盟 代表理事 鹿野 利春

1. はじめに

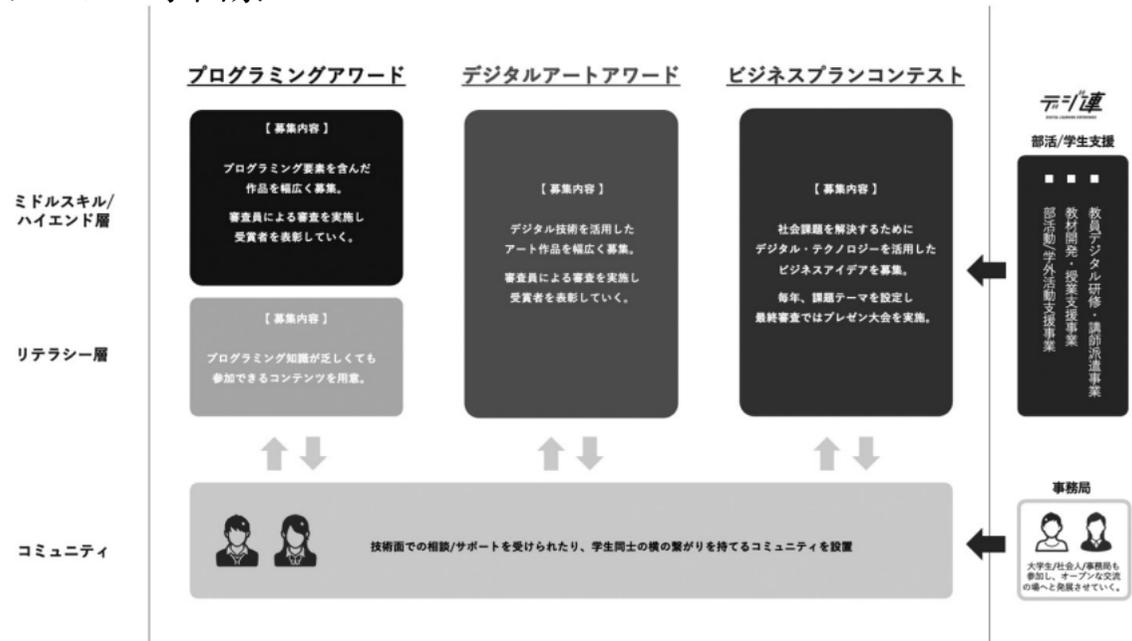
「情報Ⅰ」では、問題の発見・解決を目的としてプログラミング、情報デザイン、データ活用などの情報技術を効果的に使用する。ここで育まれた力は、総合的な探究の時間や他教科等でも生かされる。さらに、高校生のモチベーションを刺激する大会を開催することにより、これらの力は大きく育ち、国際的に通用する人材も育つのではないだろうか。野球の「甲子園」、サッカーの「国立競技場」、ラグビーの「花園」に相当するものが、デジタル関連の大会に必要である。

2. デジタル学園祭

(一社) デジタル人材共創連盟 (以下、デジ連という) では、そのような大会として「全国中学・高等学校デジタル選手権大会 デジタル学園祭」(以下、デジタル学園祭という) を企画し、今年度から実施することとした。プログラミングアワードには、リテラシー層を設けて「情報Ⅰ」を学習した生徒なら誰でも参加できるようにした。デジタルアートアワードは、XR/メタバース、動画 (CG/アニメ/実写)、静止画、音楽、ゲームなどジャンルは限定せず、広く募集する。ビジネスプランアワードは、デジタルの力を活用した課題解決につながるアイデアを競う。

デジタル学園祭

3つの大カテゴリーを設け、審査を実施していく。



3. 開催の経緯と「情報Ⅰ」との関係

「デジタル学園祭」は、2022年3月に経済産業省から出された「Society5.0を見据えた中高生等のデジタル関連活動支援のあり方提言」の取り組むべき施策として記載されている「大会・コンテストやコミュニティの充実化及び認知度向上」の内容を受けて企画している。また、同提言の「ジェンダーバランス」の内容にも配慮している。

「情報Ⅰ」の内容との関連で見ると、プログラミングアワードは科目の内容に直結している。デジタルアートアワードは、情報デザインの発展であり、ビジネスプランアワードはデータ活用との関連が深い。「デジタル学園祭」に参加することは、「情報Ⅰ」の内容を深めることにつながり、デジタル人材の育成としての役目も果たすだろう。

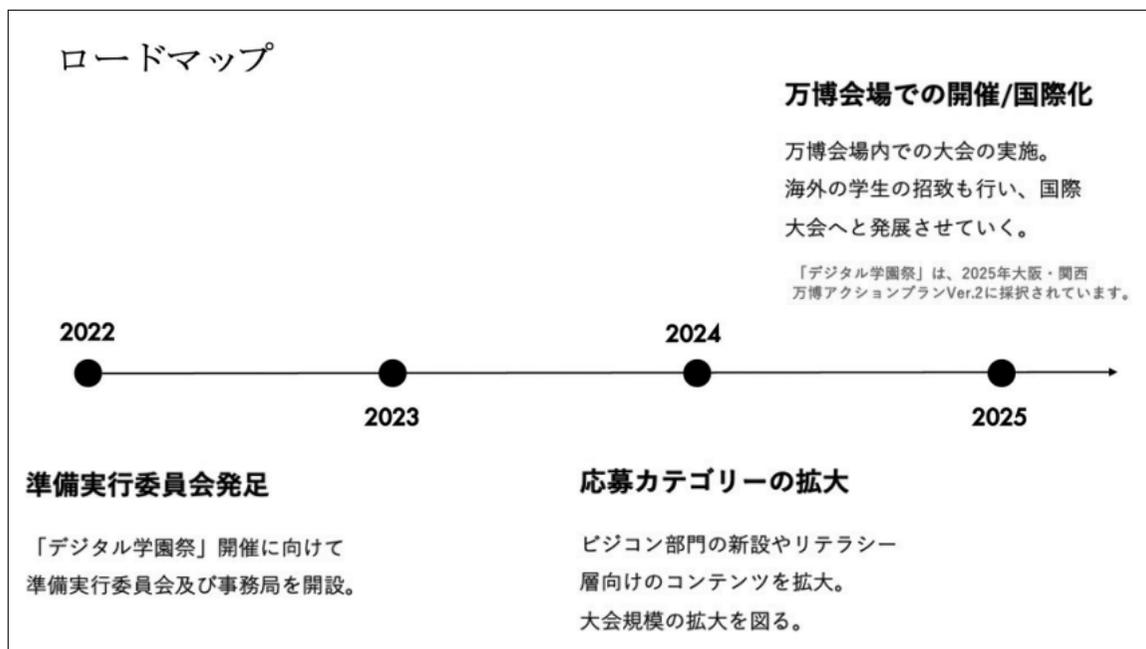
このように、高校生が切磋琢磨することにより、その能力を伸ばしていく場を作ることは大切である。「デジタル学園祭」の認知が広がっていくことで、良い成績を取った者は大学進学でも就職でも適正に評価されるようになっていくだろう。

4. 「デジタル学園祭」の今後

「デジタル学園祭」のロードマップは以下のようになっている。まずは、プログラミングアワード、デジタルアートアワードの2部門で始めて、後にビジネスプランアワードを加えて3部門とする。大阪万博の開催にあわせて、その会場内で決勝大会を実施する。その際は、海外からの参加も含めて国際大会に発展させていく。大阪万博以降は、日本を代表するデジタル関連の大会として継続して実施する予定である。

大会開催に向けて、参加者同士が交流したり、企業や大学の方から学んだりすることができるようなコミュニティの形成、バーチャル空間での交流なども進めていく。このような活動の中で、新たな学び、今までになかった関係、新しい才能が育っていくことを期待している。

「デジタル学園祭」については、デジ連が実行委員会を担当し、博報堂が事務局として進めていく。デジ連の一般会員に登録して、今後の情報を受け取ってほしい。デジ連：<https://dle.or.jp>



デジタル学園祭 公式サイト <https://digitalgakuensai.com>