

**令和7年度  
学びの実験室 NEXT デジタルイノベーター  
育成事業委託業務  
業務報告書**

令和7年10月14日  
ライフイズテック株式会社

P 3～5 ： 今回のイベント企画の狙いと目的

P 6～15 ： 実施内容

P 16～22 ： 参加者アンケート

P 23～25 ： まとめ（総括および次年度に向けて）

# 学びの実験室NEXT デジタルイノベーター 育成事業

## 実施の狙いと目的

### 事業目的

中高生等が学ぶプログラミング等のデジタル技術について、授業カリキュラムとは異なる機会として、デジタル技術を活用し、身近な課題を解決するためのワークショップ（以下、キャンプ）を実施することにより、以下の実現を目指す。

- ・ デジタルスキルを活用して地域・社会を変えていこうとする意識を有した若年層人材（デジタルイノベーター）を育成する
- ・ 地域産業のデジタルリテラシー向上とともに、将来的な市内定着を狙う

### ワークショップ（キャンプ）の狙い

事業目的を達成するために、以下2点を狙い、ワークショップの企画を構築する。

- ① **デジタル技術のイメージを変え、進路・職業選択の中に「IT・情報系」が存在する状態**  
「プログラミングは難しそう」とのイメージを払拭し、作品づくりを通じて「自分もできる」「挑戦してみたい」という意識を育成する。
- ② **地域課題や将来像に触れることで、シビックプライドとキャリア意識を醸成する**

地域で活躍する起業家等の講話を通じて、参加者が地域の未来や自らのキャリアを考えるきっかけを得るとともに、地域社会に参画する意識を育む。

## (再掲) キャンプの企画概要

5

### 2日間で約14時間のプログラムを実施。

デジタル技術の基礎習得とオリジナル作品を制作し、ITスキル向上と成功体験を持ち帰ってもらう。

#### 狙い

①デジタル技術のイメージを変え、進路・職業選択の中に「IT・情報系」が存在する状態

「プログラミングは難しそう」とのイメージを払拭し、作品づくりを通じて「自分もできる」「挑戦してみたい」という意識を育成する。

②地域課題や将来像に触れることで、シビックプライドとキャリア意識を醸成する

地域で活躍する起業家等の講話を通じて、参加者が地域の未来や自らのキャリアを考えるきっかけを得るとともに、地域社会に参画する意識を育む。

#### 開発時間

※①に係る

開発  
約8.5時間



成果共有会  
約30分

2日間にわたる開発を通じて  
“参加者の個性・多様性”が表れる  
オリジナル作品をアウトプット

他の参加者からの「いいね!」や  
「もっとこうしたら?」のFBを  
通じて、ユーザー目線や  
改善・学習意欲を獲得

#### プログラム

※②に係る

アイデア  
ワークショップ

講演

その他

自身の興味関心のあるワードと  
長浜市の課題に関するワードの掛け合わせ  
によって“アイデア”を練る

地域企業で活躍する  
ロールモデル人材による講演

参加者同士が仲良くなり、  
良い雰囲気構築するアクティビティや  
オープニング等で長浜市の未来を伝達

#### 条件



長浜市内に在住/在学中の中学生・高校生  
定員50名



2025年9月の土日を想定(仮)



対面形式(長浜バイオ大学)

#### コース



iPhoneアプリ  
プログラミング



Unityゲーム  
プログラミング



WEBデザイン  
(HTML/CSS)



映像制作

# 学びの実験室NEXT デジタルイノベーター 育成事業

## 実施内容

# 学びの実験室 NEXTデジタルイノベーター育成事業 概要

7

50名の定員枠に対して15名の応募をいただき、最終的には13名に参加いただいた。

(全日程参加：11名/一部日程欠席：2名)

## イベント概要



### <対象者>

長浜市内の学校に通学する  
中学生・高校生の学生等  
定員50名



### <開催日時>

2025年9月6日(土)～7日(日)  
Day1：10:00～17:00  
Day2：10:00～17:00



### <開催場所>

長浜バイオ大学  
〒526-0829 滋賀県長浜市田村町1266

## コース



iPhoneアプリ  
プログラミング



Unityゲーム  
プログラミング



WEBデザイン  
(HTML/CSS)



映像制作

主催 長浜市 × 企画・運営 Life is Tech!

開催日程  
9/6(土)・9/7(日)  
申込締切  
9/2 (金)まで延長!

ITものづくりを通じた長浜市の課題解決や魅力発信体験プログラム  
「学びの実験室 NEXT デジタルイノベーター育成事業」

ライフズテック による最先端の  
IT 教育プログラムが長浜市にやってきました!

大学生が開発をサポートしますので、  
プログラミング初心者でも参加歓迎します!

初心者  
歓迎!

地域・社会を富めるデジタルスキルを持つ若年層人材 (デジタルイノベーター) の育成を通じ、地域産業のデジタルイノベーションを長浜市への新着定着を目的とした「学びの実験室NEXT デジタルイノベーター育成事業」を実施いたします。①課題解決型IT教育プログラムの実施、地域の活性化に貢献できる人材を育成することを旨としています。また、本事業は、地域の学園拠点である長浜バイオ大学と連携して実施します。デジタル分野における実践的な学びを通じて、参加する中学生に大学の存在や先進的な学びの魅力を感じてもらうことも期待されており、地域に根ざした高等教育機関とともに次世代育成を進める取り組みとなっています。

対象 長浜市在住・在学の  
中高生

定員 定員数多くの場合は、抽選の上参加を決定。  
50名

開催場所 長浜バイオ大学

2DAYS イベント<sup>3</sup>つのポイント!

- ① 国内で数多くのITキャンプを手がけるLife is Tech! のプログラムを体験!
- ② 大学生メンターによる丁寧な開発サポート!
- ③ プロが使用するツールを使った本格的な作品制作!

Life is Tech! へ? 申し込み 下記専用Webサイトから、8/12までお申し込みください。  
[https://lit.sh/nagahama\\_2days](https://lit.sh/nagahama_2days)  
※保護者説明会 実施中! 詳細はWebサイトに▶



## 「学びの実験室 NEXT デジタルイノベーター育成事業」

### 日程・場所

日程 9月6日(土) 10:00-17:00  
9月7日(日) 10:00-17:00

場所 長浜バイオ大学  
〒526-0829 滋賀県長浜市田村町1266

### スケジュール

#### DAY1

10:00 オープニング・自己紹介  
10:30 アクティビティ  
11:00 開発  
12:00 昼食  
13:00 開発  
15:00 地域課題解決アイデアワークショップ  
15:45 開発  
16:45 エンディング  
17:00 解散

#### DAY2

10:00 オープニング・起業家講演  
10:30 開発  
12:00 昼食  
16:15 成果発表会+体験会  
16:45 修了式・エンディング  
17:00 解散

※スケジュールは予定であり、変更の可能性があります。

### 開催コース



### 参加費

無料

### 持ち物

・飲み物(水筒、ペットボトルなどフタ付きのもの)  
・昼食  
※飲食物のご持参はご遠慮ください。手ぶらで用意ください。  
・USBメモリ(任意)  
※作品データをお持ち帰りされたい場合は、8GB以上の空き容量があるものをお持ちください。

### 参加対象・定員

長浜市在住・在学の

中高生 50名

### 保護者の方へ

プログラミングなどITでのものづくりが初めてのお子様でもご参加いただけます。これまでの参加者延べ60,000人のうち約8割が初心者からはじめています。5~6人のグループに1人、インストラクターとなる大学生がついてサポートしますので、ひとりひとりの進捗や技術力に合わせて進めることができます。ただITのスキルを学ぶだけでなく、チームでのアクティビティなど、仲間との時間を通じて、心に残る経験をお届けします。

### 専用Webサイトのご案内

保護者説明会 実施中! 詳細はWebサイトをご確認ください

[https://lit.sh/nagahama\\_2days](https://lit.sh/nagahama_2days)



### 主催



企画・運営



Life is Tech!

※イベントに関するお問い合わせはお電話では受け付けておりません。上記専用Webサイトにてアクセスの上、事務局の問い合わせフォームよりお問い合わせください。

## (参考) 学びの実験室 NEXTデジタルイノベーター育成事業 申込/参加 属性データ

8

申し込みは、「男性」「中学生」が多い結果となった。

高校の登校日やイベントが同日にあったため、その影響で高校生の応募が少なくなった可能性がある。

### 申込（第一希望）

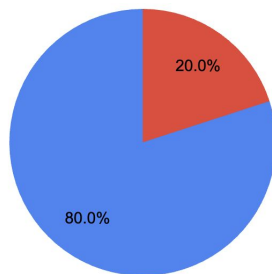
▼申込者内訳（申し込み総数：15名）

#### 申込状況

		合計
第1希望コース	iPhoneアプリ開発	2
	Unityゲームプログラミング	10
	WEBデザイン	2
	映像制作	1
		15

### 男女比

■ 男性 ■ 女性



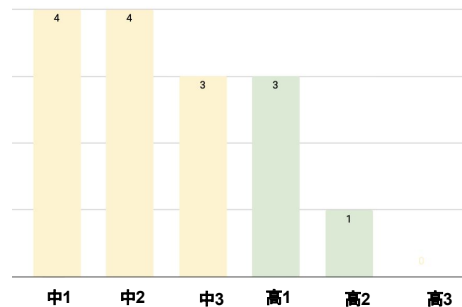
### 申込（第二希望）

▼申込者内訳（申し込み総数：14名 ※1名第二希望選択なし）

#### 申込状況

		合計
第2希望コース	iPhoneアプリ開発	8
	Unityゲームプログラミング	0
	WEBデザイン	4
	映像制作	2
		14

### 学年





# 学びの実験室 NEXTデジタルイノベーター育成事業 2DAYS 1日目

9

オープニングでは、参加者は「アディダスジャパン”GREEN LIGHT RUN TOKYO”」の映像を鑑賞し、デジタル技術による未来の姿をイメージした。

その後、コース班に分かれての活動へ。まずはじめに、脳内シートを使用した自己紹介を行い、互いの興味関心事を共有。これは、3日間一緒に過ごすチームメンバーをより深く理解する貴重な機会となった。

また、「パスタタワー」というアクティビティを実施。この活動では、マシュマロを高い位置に設置するためのパスタの組み立て方をチームで話し合い、協力してタワーを制作。本取り組みで、一気に初対面の緊張を和らげ、デジタルスキルを活用した開発に適した雰囲気を作り出すことに成功した。

開発の時間では、まず開発環境の構築から始め、デジタル教科書を用いて基本的なスキルを学んだ。テキストコーディングやプロフェッショナル用ソフトウェアの使用法を初めて学ぶことに参加者全員が集中し、開発に没頭する様子がみられた。

さらに、「アイデアワークショップ」を実施。アイデアは、組み合わせで作られていること、作れることを学び、実践。具体的には「長浜」という単語から連想される単語をチームで書き出してもらい、脳内シートの単語と「アプリ・ゲーム・サービス」と掛け合わせてアイデアを考え、チーム内で発表した。長浜市に関連するワードを書き出すことで改めて長浜の魅力を認識し、自分の興味関心のあることを掛け合わせるだけでも長浜市に関連したITのプロダクトアイデアが作れることを理解した。

## <プログラムスケジュール>

1日目：9月6日（土）

10:00 オープニング・自己紹介

10:30 アクティビティ

11:00 開発

12:00 昼食

13:00 開発

15:00 アイデアワークショップ

16:00 開発

17:00 終了後、ご帰宅



オープニングでは、前日の学びの内容と1日のスケジュールを共有し、長浜バイオ大学 清水正宏教授にバイオテクノロジーに関する講演をいただいた。この講演では、テクノロジーと生物学を組み合わせる自己再生するロボットを作ることができることや、クラゲを使った社会貢献事例などが紹介された。実際にクラゲの動きに合わせて動くロボットを見た参加者から、「すごい!」「かわいい!」などの声上がり、会場は明るい雰囲気になった。

講演後、昼食をはさみつつ、発表会&体験会に向けての開発総仕上げを行った。開発時間終了後は、発表用のスライドや台本、プロダクトの説明資料を作成。発表会では全員が前のスクリーンとマイクを使って堂々とした発表で2日間の成果を紹介し、お互いに讃え合った。

発表会後は、参加者が自由にテーブルを回り、ゲーム、Webサイトを触ったり、観たり、聞いたり楽しみ、大いに盛り上がった。その後のクロージングセレモニーでは、2日間の活動を振り返りながら、記念品の案内などを行った。

最後に、それぞれ2日間ともにしたチームに分かれ、メンターから参加者へ記念品を手渡しして、感謝の言葉を交わしながらイベントが終了した。その後も記念写真をとったりなど、温かい空気に包まれながら、お土産を手になさん帰路についた。

<プログラムスケジュール>  
2日目：9月7日（日）  
10:00 オープニング・講演会  
11:00 開発  
12:00 昼食  
13:00 開発  
15:00 発表会準備  
16:15 発表会&体験会  
17:00 終了後、ご帰宅



基礎で制作したパン屋のサイトをベースに、「長浜市」に関するオリジナルWEBサイトを制作。  
琵琶湖に住む魚についてや、長浜曳山祭りの紹介など、地元の魅力を発信するWEBサイトが完成した。

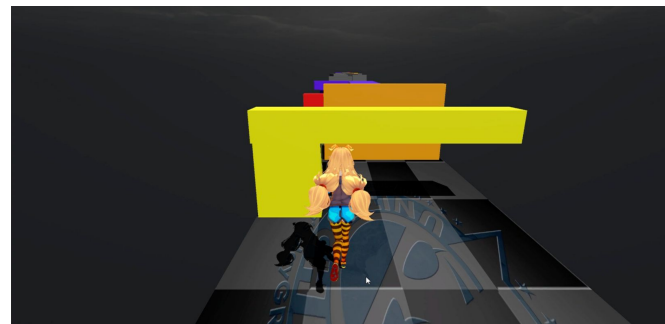




ゲームの背景やルールに工夫を凝らし、基礎で作成した3Dゲームに要素を加えてオリジナル化した作品や、制限時間を設定し、ストーリー性を持たせた設定など、レベルの高い作品も数多く誕生した。



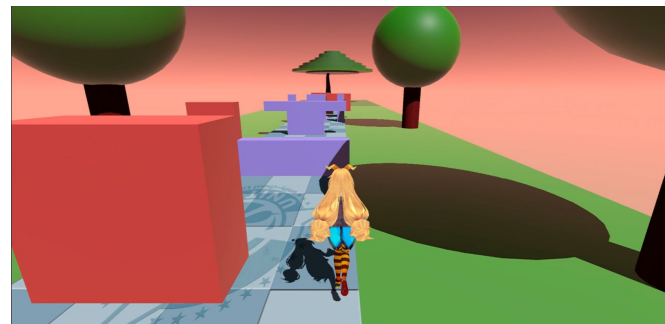
障害物を避けながらゴールを目指す



背景の色や障害物の色で世界観を表現



ゴールすると主人公がガッツポーズ




朝日が昇る前に大樹に到着したらクリア！

ニックネーム: \_\_\_\_\_

**WORKSHOP**  
自分の好きなこと・得意なことから  
アイデアを考えよう！



**「長浜」から連想される  
単語を8こ書こう！**




	<b>長浜</b>	

ニックネーム: \_\_\_\_\_

**WORKSHOP**  
自分の好きなこと・得意なことから  
アイデアを考えよう！


×

×

アプリ  
・  
ゲーム  
・  
サービス

→


長浜に関する単語
画内シートから1単語
アイデア

×	×	→
×	×	→
×	×	→
×	×	→
×	×	→

**アイデアをまとめよう！**
ニックネーム: \_\_\_\_\_

選んだテーマに丸をつけよう！

**長浜の魅力 ・ 若者が長浜に来たくなる！**

××

アプリ  
・  
ゲーム  
・  
サービス

アイデアのタイトル

作品の紹介



下記、8色のTシャツをご用意。

- ・ レッド
- ・ ロイヤルブルー
- ・ アクアブルー
- ・ カナリアイエロー
- ・ パープル
- ・ グリーン
- ・ ピンク
- ・ オレンジ

## 長浜バイオ大学 教授 清水 正宏（しみず まさひろ）様

名古屋大学大学院にて博士（工学）を取得後、東北大学大学院工学研究科助手・助教、大阪大学大学院情報科学研究科准教授、大阪大学大学院基礎工学研究科准教授を経て、長浜バイオ大学バイオデータサイエンス学科教授に就任。バイオロボティクス、自律分散システムの研究に従事。国内外で数々の受賞歴を持ち、国際会議でも高く評価される。



# 学びの実験室NEXT デジタルイノベーター 育成事業

## 参加者アンケート



# 実施概要

## 対象者

- ・ 2025年9月6日・7日に実施したイベントに参加した中高生
  - ・ 11名
- ※15名応募、1名事前キャンセル、2名当日キャンセル、2名2日目体調不良により1日のみ参加

## 回答数

- ・ 11名の中高生（回答率：100%）

## 質問項目

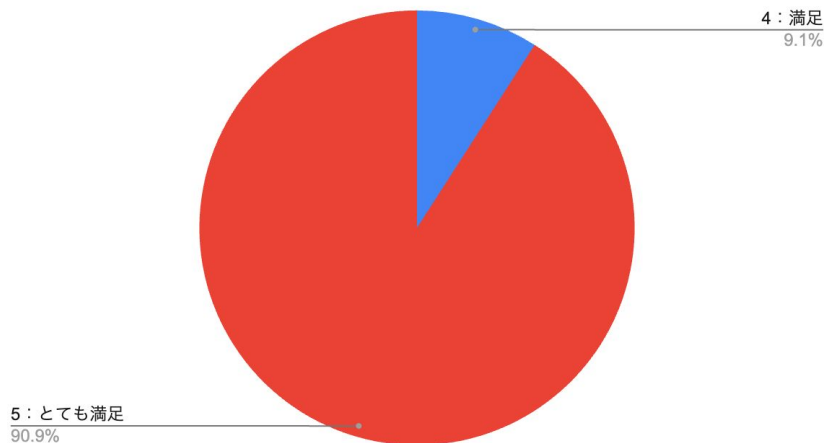
- ・ イベントに参加した感想（5段階評価 + 自由記述）
- ・ イベントの期間についてのご意見（5段階評価）
- ・ 講演についての感想（自由記述）
- ・ デジタルスキルで課題解決が「できる」と思うか（5段階評価）
- ・ デジタルスキルを持ちいて課題解決したいと思うかどうか（5段階評価）
- ・ デジタルスキルを活用した業務への希望（5段階評価）
- ・ 今後学びたいスキル（自由記述）
- ・ 主催者（長浜市）やメンターへの感想（自由記述）
- ・ 同様イベントへの今後の参加意向（5段階評価）

# イベントへの満足度

- ・ イベントの満足度は、「大変満足」「満足」を合わせ100%を達成。
- ・ 今後の参加希望についても、全員が「参加したい」と回答。

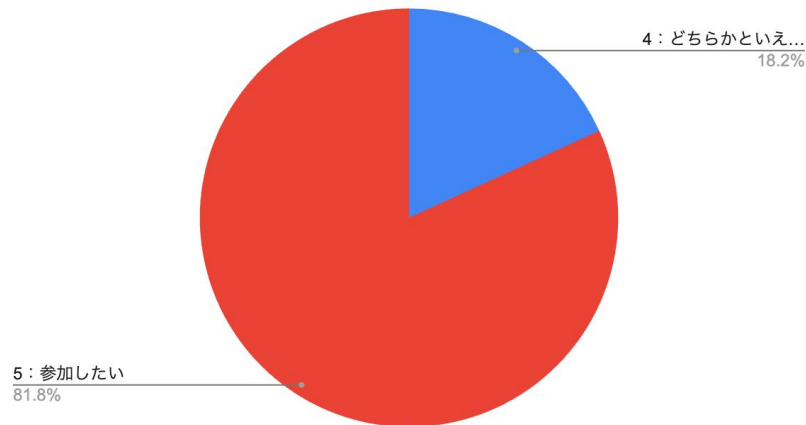
満足度 100% 🎉

1. 本イベントに参加した感想を教えてください。




今後の参加希望 100% 🎉


10. 今後、このようなデジタルスキルを学べる機会があれば、参加したいですか？



## 定性コメント

 満足度の理由や、本イベントの感想を自由に教えてください。

- ・とても楽しかった（4名）
- ・今までやったことがないことをやれたし、周りの雰囲気も明るくて馴染みやすかったから
- ・将来役に立つことばかりでした。ありがとうございました!!
- ・Unityの使い方がよく分かったから
- ・プログラミングに興味があって来たからUnityができて楽しかったのと、それ以外にも同じチームの仲間と和気あいあいとするのも楽しかったから。
- ・2日間という短い時間だったし、内容も少し難しかったけど、とても楽しかったから。
- ・webデザインのお仕事をしているようだった
- ・仲間やメンターたちと楽しく活動できた。また参加しようと思った。

 今回受講したコース以外で学んでみたいデジタルスキルがあれば教えてください。

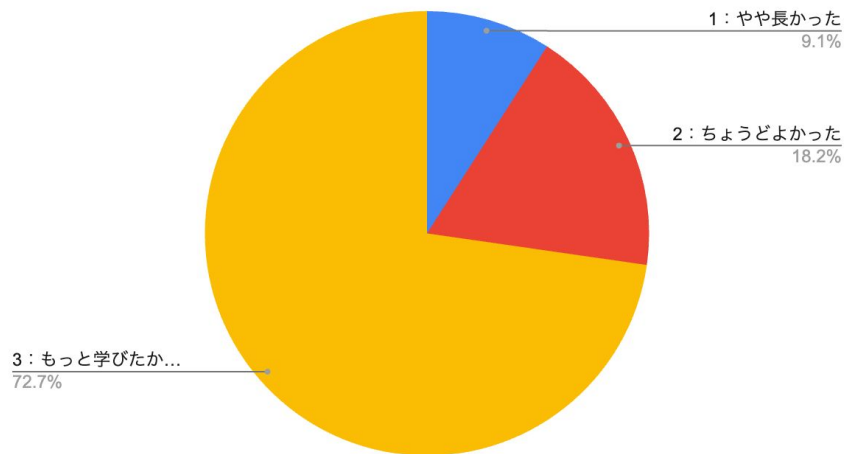
- ・動画制作
- ・ゲーム作り
- ・3D映像制作
- ・動画制作
- ・iphoneアプリ制作コース

## その他アンケート結果

- ・ イベント期間については、7割が「もっと学びたかった」と回答し、学習意欲の高さがうかがえた。
- ・ 9名の生徒が、デジタルスキルで課題解決が前向きに回答した。

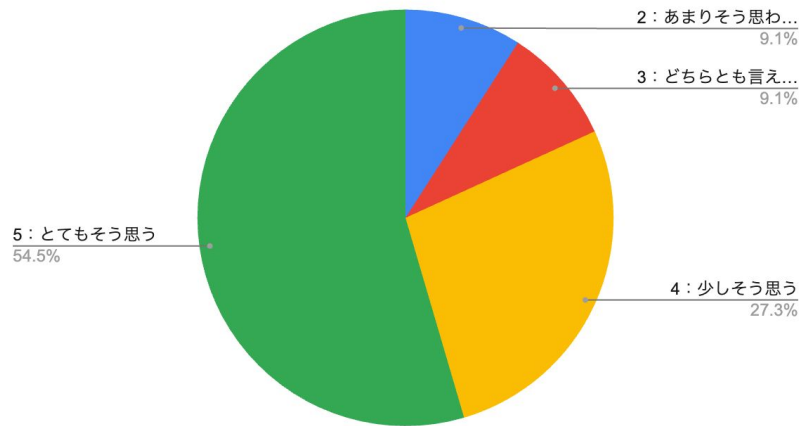
### イベントの期間について

3. 本イベントの長さ（2日間）はいかがでしたか？



### 課題解決実感

5. あなたは、学業や部活など日常で感じる困りごとを、デジタルスキルで解決「できる」と思いますか？

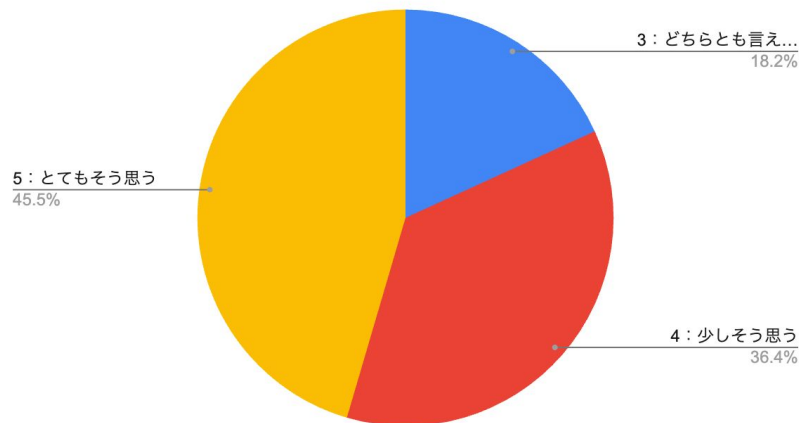


## その他アンケート結果

- ・ デジタルスキルで課題解決を「したい」と、11名中8名が肯定的に回答。
- ・ 将来デジタルスキルを使った仕事をしてみたいと思う生徒が11名中10名と意欲を示した。

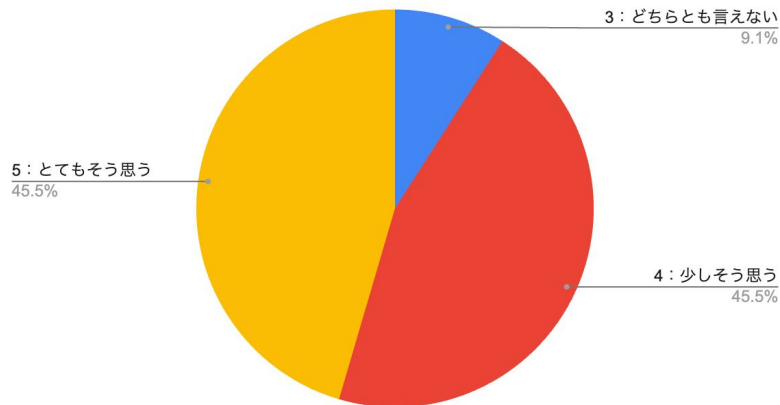
### 課題解決意欲

6.  
あなたは、学業や部活など日常で感じる困りごとを、デジタルスキルで解決「したい」と思いますか？



### 将来への展望

7.  
あなたは将来、「デジタルスキルを使った」仕事をしてみたいと思いますか？



# アンケート結果の要点

## 参加者満足度:

イベント全体の満足度は100%に達し、今後の継続参加についても全員が「参加したい」と回答しました。この結果は、本事業が参加者の期待に十分に応える内容であったことを示していると考えられます。

## 参加者の声:

自由記述欄には、「最新のデジタル技術に触れることができ、非常に楽しかった」「学校の授業とは違う実践的な学びが多く、将来の役に立つと感じた」といった、本事業の教育的効果を高く評価するご意見が多数寄せられました。

## 学習意欲の高さ:

イベントの期間について、参加者の7割が「もっと学びたかった」と回答しており、プログラムに対する高い学習意欲がうかがえました。これは、参加者がデジタル技術への強い探求心を持っていることの表れと見て取れます。

## 将来への前向きな意識:

「デジタルスキルで地域の課題を解決したい」「将来、デジタル技術を活用した仕事に就きたい」という設問に対し、大多数が肯定的な回答を寄せました。このことから、本事業が参加者の将来のキャリア形成に対し、良い影響を与えた可能性が示唆されます。

# 学びの実験室NEXT デジタルイノベーター 育成事業

## まとめ

結論から申し上げますと、本事業の目的である「情報関連分野への関心を高める」「県内ICT企業との接触機会を設けることで、中高生等の将来的な市内定着を促す」については、本キャンプの実施を通じて十分に目的を果たせたものとする。その理由を以下に記載いたします。

デジタルスキルを活用して課題解決「できる」「したい」に多くが肯定的。  
地域の魅力を題材に、長浜市への関心を深める契機にも。

キャンプへの参加感想では、イベント全体の満足度（「大変満足」「満足」）が100%に達し、非常に高い満足度を得た。また、また、今後の参加希望についても全員が「参加したい」と回答しており、本事業が参加者にとって意義ある学びの場となったことが確認できました。

楽しさの主な理由として「メンターが優しく教えてくれた」「楽しい雰囲気の中で開発できた」という意見が多く、安心して挑戦できる学習環境が整えられたことが高い評価につながったと考えられます。

また、「デジタルスキルで課題を解決できると思いますか？」との質問に対しては9名が肯定的に回答しており、参加者の多くが実践的な学びを通じてスキル活用の可能性を感じたことがうかがえます。さらに、「課題を解決したい」と回答したのは11名中8名、「将来デジタルスキルを使った仕事をしてみたい」と回答したのは11名中10名であり、将来のキャリア形成にも一定の意識変化が見られました。

加えて、長浜市に関連するワードを題材にしたアイデアワークショップや、地元の魅力を紹介するWebサイト制作を通じて、参加者が自らの興味関心と地域の特性を結び付け、地域を改めて意識し、親しみや関心を持つ契機となったことがうかがえます。これは、地域とテクノロジーを結び付けて考える初めての経験として、参加者のシビックプライド醸成の一助となったと考えられます。



## 参加者層の拡大と募集時期の最適化

本年度は、定員50名に対して15名の応募（最終参加13名）となり、中学生・高校生いずれの層も参加希望者が想定より少ない結果となった。

その背景として、**募集開始時期が夏季休暇以降**となったことや、**開催日（9月6～7日）が行事・登校日と重なった**ことが影響したと考えられる。

次年度に向けては、より多様な層の参加を促すため、以下の対応を行う。

- ・ **募集開始時期を前倒しし、夏季休暇に入る前（6～7月上旬）に学校経由での広報を開始する。**
- ・ **学校行事と重ならない日程設定を行い、参加しやすい時期に開催する。**
- ・ **市内中学校・高校との連携強化により、校内掲示や担任経由での周知体制を確立する。**
- ・ **弊社教材を導入している公立中学校での授業との連続性を生かし、担当教員からの声かけや推薦を促進する。**
- ・ **SNS・地域メディア等を活用した告知を行い、学校経由以外の層へのアプローチを拡大する。**
- ・ **前年度参加者の声や制作成果を紹介する広報素材を用意し、事業の魅力を具体的に発信する。**

これらの取り組みにより、中高生双方の参加機会を拡大し、学校での学びと地域での実践をつなぐ“学びの連続性”を持ったデジタル人材育成の仕組みを構築していくことが期待される。