

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
ライフィズテック株式会社

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

事業目的と企画の狙い

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

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



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、
良い雰囲気を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

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



- 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!

IT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」

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

ライフイ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す！

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・社会を変え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リテラシー向上と長浜市への若者定着を目指した「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。

プログラミング初心者の方も大歓迎です！基礎知識から力を育成し、地域の活性化に貢献できる人材育成でご活用下さい。

また、本事業は、地域の小学校など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、参加する中高生に大学の存在と先進性などの魅力を感じてもらうことも期待しております。地域に根ざしたなど等教育機関とともに次世代育成を進め取り組みとさせていただきます。

対象 長浜市在住・在学の
中高生

定員 応募者多数の場合は、抽選の上参加を決定。
50名

開催場所
長浜バイオ大学

お申込み
 下記専用のWebサイトから、お申し込みください。
https://lit.sh/nagahama_2days

保護者認証会員登録(登録はWebサイトにて)



「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	DAY2
10:00 オープニング・自己紹介	10:00 オープニング・起業家講演
10:30 開発	10:30 開発
11:00 基本	12:00 基本
12:00 昼食	13:00 開発
13:00 開発	16:15 成果発表会・体験会
15:00 地域課題解決アイデアワークショップ	16:45 修了式・エンディング
15:45 開発	17:00 解散
16:45 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

- 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

参加費

無料

- ・飲み物(水筒、ペットボトルなど)タ付きのもの)
- ・昼食
- ※飲食料のご用意はございません。手ご用意ください。
- ・USBメモリ(5枚)
- ※作品データをお持ち帰りたい場合は、8GB以上の空き容量があるものをお持ください。

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。これまでの参加者調べ
 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、ひとりひとりの進度に合わせてサポートしていきます。また、各回の内容を学ぶだけではなく、チームでのクリエイティビティなど、仲間との料を楽しめる時間を通じて、心に残る経験を届けています。

専用 Web サイトのご案内

保護者会員登録(登録はWebサイトをご確認ください)

https://lit.sh/nagahama_2days



主催

長浜市

企画・運営

Life is Tech!

*オンラインに登録する際は、お問い合わせは電話では受け付けておりません。上記専用 Web サイトにアクセスの上、専用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

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

第1希望コース		合計	15
	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	

申込（第二希望）

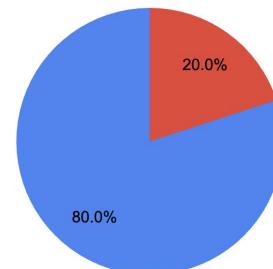
▼申込者内訳（申し込み総数：14名 ※1名第二希望選択なし）

申込状況

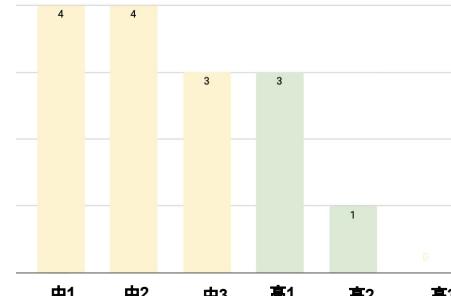
第2希望コース		合計	14
	iPhoneアプリ開発	8	
	Unityゲームプログラミング	0	
	WEBデザイン	4	
	映像制作	2	

男女比

■ 男性 ■ 女性



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

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方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」と掛け合さ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つく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



学びの実験室 NEXTデジタルイノベーター育成事業 2DAYS 2日目

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て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！」などの声が上がり、会場は明るい雰囲気に包まれた。

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、お互いに讚え合った。

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、聞いたりと楽しみ、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、お土産を手にみ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



(参考) Webデザインコース

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。

琵琶湖と魚

琵琶湖について 代表的な固有種 主な水系 賢能者の数

琵琶湖について

琵琶湖を進む船はやがて水平線の下に現れ見えなくなります。まるで海のように地図がないことを実感させてくれる場。それが琵琶湖。湖の奥底も海底地形も「謎」です。琵琶湖の底にはほとんどが砂や泥でできていますが、砂の上には走る車の跡が打ち寄せ、車の跡には走る魚群が集られます。琵琶湖の面積は約670km²、琵琶湖の底見は約25km。ただし、舟遊びついで進めば200kmで、自転車ではおよそ12日で一周できます。琵琶湖で一番深いところの深さは約104m。南北の長さは約60km、東西の最大幅は約20kmです。水の量は275億トン。これは琵琶湖の水を利用すると淀川流域の1450万人が1日に使う水の量の約11年分に相当します。

代表的な固有種

ビワマス ピワコオナマズ コアユ

琵琶湖にのみ生息する生物種を指し「遺存固有種」と初期固有種に分けられます。遺存固有種は琵琶湖が成立する以前から種分化が起こり長い歴史の中で琵琶湖にしか生き残らなかった種でピワコオナマズやゲンゴロウなどが代表的です。一方新固有種は琵琶湖の環境に適合するように進化した種でカワニナの仲間にはその傾向が見られます。固有種は琵琶湖の多様性を示す重要な存在ですが開発や外来生物の影響により減少しており保全活動が行われています。

主な外水種	主な被食
フランクバッタ	食害性で強く、石炭灰を貪食します
ブルードル	食害性で、石炭灰の粒や枝条を摂食し、生態系に大きな影響を与えます

長浜曳山祭り

長浜曳山祭りについて 山の約分 オススメのお祭り 時期・日程

長浜曳山祭りについて

長浜曳山祭りは、琵琶湖東岸（長浜市）の祭礼として、毎年4月9日から17日の間、祭の町中で開催される。長浜が世界に誇る祭りのひとつです。祭事の中、多彩な行事がおこなわれる長浜曳山祭の中でも多くの人々を魅了し続ける行事の一つが、曳山です。曳山とは、祭りで用いられる山車（出山もの）のことです。長浜の曳山は江戸時代の伝統工芸を結集した「金糸や御影、絣糸や御影、鰐糸や御影」など呼ばれています。江戸時代に生まれた長浜の町中を曳引する曳山を魅了しているだけでもその美しさや迫力に心を打たれます。この曳山の上で駆け回る「子ども曳き童」も要注目です。子ども曳き童の経験は、子どもを豊富な経験を通して成長させた子どもの心の鍛錬となるのです。曳山の豪華な装飾品とともに、祭本裏書で美しい語を継ぎ受けた子どもの心の鍛錬となるのです。

山の紹介

轟刀山 真高山 孔座山 須山

豊公園の魅力

豊公園について 豊公園の見どころ アクセスマップ

豊公園について

豊公園は、長浜市町に位置する長浜市の公園で、豊田秀吉が築いた長浜城跡に広がる総合公園。公園内には、噴水やテニスコートなどの施設もあり、琵琶湖の景色を楽しめます。

豊公園の見どころ

大迫力！長浜城 きれいな琵琶湖

たくさんの猫もいる！

(参考) Unityゲームコース

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。



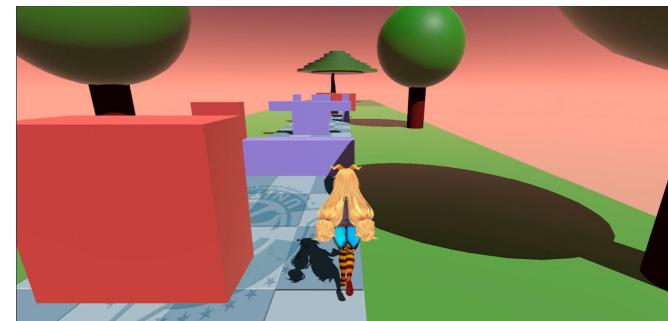
障害物を避けながらゴールを目指す



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ツツポーズ



朝日が昇る前に大樹に到着したらクリア！

(参考) 使用したアイデアワークシート

WORKSHOP
自分の好きなこと・得意なことから
アイディアを考えよう！

ニックネーム:

「長浜」から連想される
単語を8こ書こう！



	長浜	

WORKSHOP
自分の好きなこと・得意なことから
アイディアを考えよう！

ニックネーム:

長浜に関する単語 × 脳内シートから1単語 → アプリ・ゲーム・サービス → 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

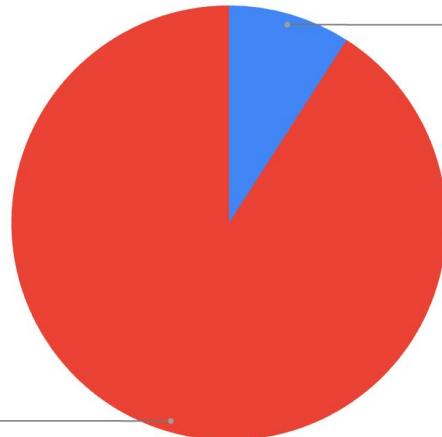
- ・イベントに参加した感想（5段階評価 + 自由記述）
- ・イベントの期間についてのご意見（5段階評価）
- ・講演についての感想（自由記述）
- ・デジタルスキルで課題解決が「できる」と思うか（5段階評価）
- ・デジタルスキルを持ちいて課題解決したいと思うかどうか（5段階評価）
- ・デジタルスキルを活用した業務への希望（5段階評価）
- ・今後学びたいスキル（自由記述）
- ・主催者（長浜市）やメンターへの感想（自由記述）
- ・同様イベントへの今後の参加意向（5段階評価）

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。

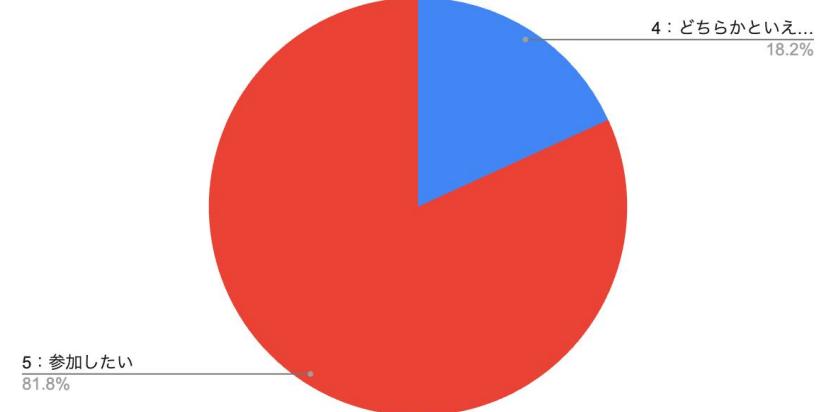
満足度 100% 🎉

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。**

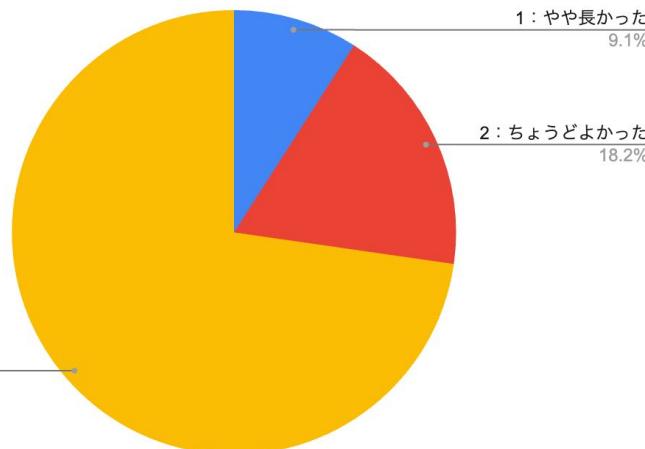
- ・動画制作
- ・ゲーム作り
- ・3D映像制作
- ・動画制作
- ・iphoneアプリ制作コース

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。

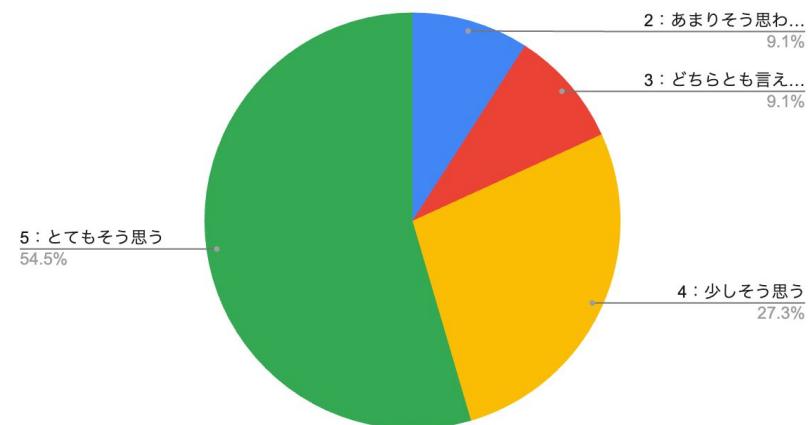
イベントの期間について

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？

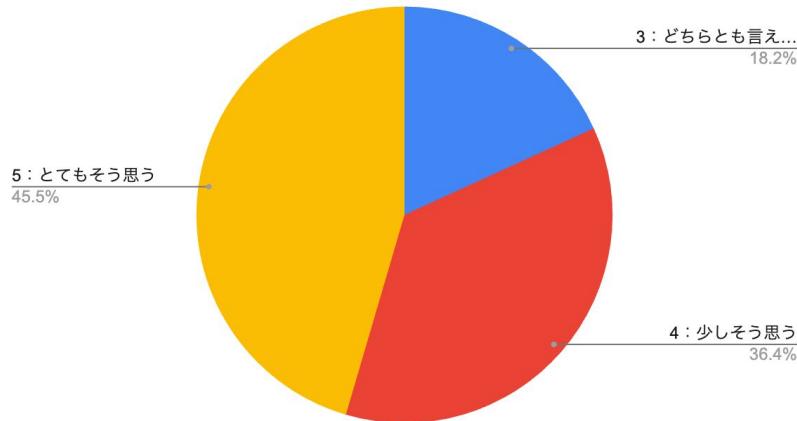


その他アンケート結果

- ・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。

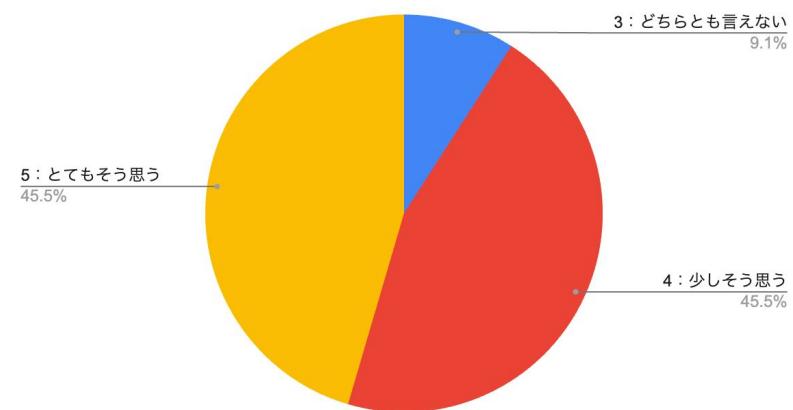
課題解決意欲

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

結論から申し上げると、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考える。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。

次年度への改善点

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。