



## contents

[コラム]

IT人材育成のプロデューサシップ  
…上野新滋

[解説]

プログラミングスクールTENTOの冒険  
…草野真一

[解説]

情報入試ワーキンググループの  
目的と活動内容…鈴木 貢

## ■ 応 般 Column



## IT人材育成のプロデューサシップ

筆者は、長年企業内のITエンジニア育成に携わってきた。最近では、NPOや業界団体を通じて大学向けの産学連携IT実践教育や小中学校の情報教育にもかかわってきた。その経験から、「人材育成のあり方」を根底から変えることが必要だ、と痛感している。つまり、課題解決型からテーマ発見・探求型への転換である。

企業内のエンジニア育成の場合、顧客や市場の案件そのものを新たに創り出す価値発見教育が重視されるように、ICTの社会変革力を使って、「多様な価値観・経験を持つ人たちのアイデアを結合し、新しいコトづくりを行う」協創的な教育への転換である。参画することでインスパイアされワクワク感が生まれる場である。

これは、高齢化・エネルギー問題等の大きな社会的課題への対応、新製品・新サービス創出等のイノベーションに『ICTを創造的に活用することで、人々に「感動」「発見」を提供できる人材』が不可欠になっているという背景がある。こういった従来の問題解決型教育からテーマ発見型教育への転換は、未来の社会を担う若者（ネット世代）の可能性を拡大する上でも重要で、大学や中学高校などの教育の果たす役割はきわめて大きい。

最近、筆者が取り組んでいるテーマ発見型の教育には、企業現場の新サービス創出であれ、学生プロジェクトによる地域デザイン演習であれ、いくつかの共通的な要素があるように思う。①異なる経験・専門を持った人のチーム、②技術・知識と人間力との結合、③左脳のシステムの思考＋右脳の感性（デザイン思考）等がそれである。

最近の若者には「コミュニケーション能力が足りない」という批評を聞くことがあるが、能力が足りないのではなく、他者と出会う機会がかなり少なく、気のあった仲間としか「会話」を交わさない環境にあり、ただ単に、「対話」の能力を身につける機会が少ないに過ぎない。このような異質な人との対話やコラボレーションの機会として、上記のテーマ発見型教育の場が相応しいのではないだろうか。

教育企画者が、このテーマ発見型教育の場を効果的にデザインするには、異質な人材やアイデアを結びつけ新しい価値を生み出す「プロデューサ」的役割がますます必要になる。たとえば、「ICTを利用する価値とは何か」「ICTをどう使うと人間が幸せになるか」を、ICTの視点のみでなく、利用者の視点から深く考える場。生体験から新しい意味を発見するための「現場に触れる」場。こういう多様な部門・領域を横断した場づくりを主導するためには、教育関係者のプロデューサシップ発揮が不可欠であろう。

上野新滋（FUJITSU ユニバーシティ）