次代を担う若者や子ども達が育つまち

プログラミング教室で、基盤のはんだ付けに真剣な表情で作業する子ども達

このまち「舞鶴」には、古くから当たり前のように存在している自然・歴史・文化・産業を「温故知新」の精神で受け継いできた人々の営みがあります。それらには、携わってきた人の数と年月の分だけの価値と重みがあり、現代を生きる私たちは、これを受け継ぎ、未来へ残していくという使命があります。次代を担う子ども達に自然科学をベースとしたこれらの地域資源を伝え引き継ぎ、将来このまちで活躍できるスキルや環境を整えていくために、域外からのIT人材・企業の呼び込みなどを目指して「舞鶴版Society5.0（ソサエティ）」の若者チャレンジ事業に取り組んでいます。

《移住・定住促進課》

情報社会に続く大きな社会の転換点

現代に暮らす私たちの生活は、今でも十分便利になったような気がしますが、これ以上どんなことが起こるのでしょうか。

現在、私たちはパソコンやスマホでインターネットに接続し、情報を得るというように、日常生活とインターネットは常につながっているわけではなく、人が必要に応じてアクセスして情報を得ています。

Society5.0とは、サイバー（仮想）空間とフィジカル（現実）空間を融合した社会といわれています。この社会では、例えば大雨が降ると、川の水位を分析し、氾濫情報やどこまでの人が避難すべきかといったことをコンピューターが教えてくれる。農業であれば、適温か、水が足りているかということを把握して、自動で世話をしてくれる。このほか、提出された手書きの書類を、これまでは人が手作業でパソコン入力し直していたことを、人工知能が読み取って自動入力してくれるなど、人間がアクセスすることによってつながるこれまでのインターネットではなく、暮らしのあらゆる場面にインターネットがつながり、情報を分析して人工知能などが人々の生活をサポートしてくれるということが今の情報社会との違いです。例に挙げた技術は、現在、市が企業や教育機関と協働で、舞鶴版Society5.0の事業として取り組んでいるものです。

そして、これらの先端技術に携わる人材を育成することも、重要なミッションの1つとして若者チャレンジ事業に取り組んでいます。この事業では、拠点となるコワーケーション（※）施設を活用し、子どもの頃からITやものづくりに興味を持てるよう、地元企業や施設に訪れる全国の先進的な技術を有する事業者が地域の子ども達に向けて授業や体験教室を行う取り組みを続けています。

本市には、旧海軍鎮守府の設置に伴う造船をはじめとする産業の発展や実践的な技術者を養成する舞鶴高専が立地しているなど、ものづくり産業都市としての性格を持っています。この特性を生かし、子ども達がものづくり体験を通じて豊かな創造力を身に付け、幅広い将来の夢に出会えるチャンスを創出すること。そして、都会に出なくても次代の産業に触れ・学べ・仕事にできる環境をつくることを目指しています。

そもそも Society5.0って？

Society5.0とは、左図に示す人間社会の５つ目の段階のこととして内閣府が提唱しているものです。現在のSociety4.0（情報社会）では、人がインターネットにアクセスして情報を得たり活用したりしますが、Society5.0では、身の回りのさまざまな道具などがインターネットとつながり、人工知能がデータを収集・分析して、人に対して最適な回答・対応をしてくれるなど、ＩＴが人々の暮らしに浸透し、助けてくれる社会のことです。

若者チャレンジ事業

舞鶴版Society5.0の取り組みの１つ、若者チャレンジ事業では、ＩＴに強い人材を育て、地域で活躍してもらうことで、地域課題の解決につなげる。そして、ＩＴ人材が地域で働く・起業する環境を作ることで、既存産業の革新や将来的にはＩＴ産業を地域に根付かせ、他地域からもＩＴ人材が流入してくるような環境を作ることを目指しています。拠点は、赤れんが３号棟に設置した「Coworkation（コワーケーション） Village（ヴィレッジ） MAIZURU（マイヅル）」です。

※コワーケーション…個人事業者や会社員が会社以外の場所で共同で仕事をする“コワーキング”と旅先で休暇を楽しむ“バケーション”を合わせた働き方

電気工作体験教室

地元の事業所がものづくりの楽しさを伝授

若者がチャレンジできるまち

プログラミング教室

次代を担う技術に子どものうちから触れる

将来を変える「好奇心」

赤れんが3号棟の2階に昨年オープンしたCowork&tion Village MAIZURU。全国から多種多様な業種のビジネスパーソンが集まり、新しい働き方を生かし、利用者同士での新たなビジネスチャンスがすでに生まれています。

市ではこの場所を次代を担う子ども達の教育・体験の場として活用し、ものづくりはもとより幅広い分野の仕事に若いうちから触れることで、将来就きたい仕事、学びたいことの選択肢を広げたり、ものづくりの楽しさに気付くきっかけになるような教室を開催しています。

昨年6月には、舞鶴高専出身の田中邦裕さんが起業したさくらインターネット㈱監修の子ども向けプログラミング教室を開催。パソコン・スマホからAIや自動運転まで、ITの基礎となるプログラミングを子ども達に体験してもらいました。

個人や家庭ではなかなか体験できない電気工作やプログラミングに触れることで、子ども達の興味関心を刺激し、成長の機会をつくることができました。

昨年10月には、太陽光発電システムなどを手掛ける電気機器メーカー日新電機㈱の協力で、エコ発電教室を開催。

※SDGs…2015年国連サミットで採択された、2030年までに持続可能でよりよい世界を目指す国際目標

エコ発電体験教室

生活に欠かせない電気の大切さを学ぶ

舞鶴の海をもっと知ろう

地元研究施設の協力で身近な「海」を学ぶ

舞鶴高専出身者が40人在籍するなど、本市とのつながりも深く、同社が小学校などに出前授業を行っている発電体験やソーラーカーの試乗などを実施。環境に配慮したエネルギー確保というこれからの時代に欠かせないテーマを、この体験を通じて楽しく学ぶことができました。

また、市内にある京都大学の舞鶴水産実験所の協力で、海や魚などの自然科学について学ぶ教室を8月22日に開催。環境問題や持続可能な水産資源の確保など、海や魚について学ぶことは、世界中で取り組まれているSDGsにもつながる大切なテーマです。国立大学の研究機関が立地するという海に面した本市の地理的なメリットを生かして、海や魚という身近なものについて、興味関心を深める機会となりました。同時に、府内最大の漁港である舞鶴漁港の地元として、地域の魅力である海を通じて自然科学を学ぶきっかけになりました。

さらには、日立造船㈱舞鶴工場の協力で、クイズなどで使う早押しボタンを作る教室を9月5日に開催。同工場で実際に作っている工業製品などの制御盤の仕組みを使って電気工作体験を行いました。技術、材料などの面からみても、日常では体験できない本格的なものづくりの体験を、地元事業所である日立造船の皆さんの協力を得て実施しました。

市内にも続々「若きチャレンジャー」たち

ーITなど先端技術の分野に興味を持ってもらう、学べる機会を作る、起業や経営できる基盤・土壌を作ることが若者チャレンジ事業の目標です。同時に、市では舞鶴版Society5.0 for SDGsとして、次代の先端技術でSDGsの達成を目指しています。市内では、市だけに限らず、SDGsの目標達成を目指す団体や活動が生まれており、地域に続々と「チャレンジャー」が生まれています。

Maizuru Bamboo Monsters（MBM）

SDGsの担い手育成を目指す若手チーム

市の舞鶴版Society5.0 for SDGsの取り組みの1つで、人材育成を目指して結成した産官学民と多様な主体からなる33人のチーム、Maizuru Bamboo Monsters。名前の由来は、メンバー間の話し合いの中で、雄々しく猛々しい竹が舞鶴を囲んでいる、その一部が放置竹林として課題にもなっていることからです。加えて、竹の成長の早さ・広がっていく強さをイメージしました。単に舞鶴を良くするための部活だけではなく、SDGsを基軸に取り入れた新しい地域成長モデルやイノベーション創発を本質的な動機とすることが、部活のコンセプトです。行政だけ、企業だけ、学校だけでは解決できない地域の課題に対し、多様な連携で、事業として成立するような解決方法を考えています。

ボランティアなど、人の善意だけに頼る方法は持続性や広がりを持たせるのは難しいので、課題が解決でき、収益も得られるモデルを作ることが持続可能性の鍵で、地域課題の解決を、地域の人が仕事として取り組める形にすることを目指しています。

現在、舞鶴のデジタルマイクロツーリズムの商品企画、地元「大浦夏みかん」の栽培や販売を持続可能にするべくおいしさの秘密を探る取り組み、高校生・大学生向けのSDGs探求旅行の誘致など、日星高校SDGs部を18歳以下の部として加入してもらいながら、多様なメンバーが力を合わせることで、持続可能な課題解決のカタチを作っています。

日星高校 SDGs部

持続可能な社会を考える

引き揚げやウズベキスタンをテーマとした国際交流などに取り組む「インターアクト部」が、今年度からSDGs部に発展しました。3学年16人がボランティアなどを通じて地域を盛り上げる活動に取り組み、地域に活気をもたらし、舞鶴を持続可能なまちに、地方から日本を持続可能な国にすることを目指しています。

部員全員がMaizuru Bamboo Monstersの18歳以下の部にも加入していて、現在、協働で発達障害のある人への療育レッスンなどを行う音楽教室の施設改善に取り組んでいます。社会課題を解決する取り組みへの京都府の補助金を活用するため、申請用の企画書づくりなどに挑戦し、採択を受けました。親や教師以外の大人と接する機会の少ない高校生にとって、いろんな業種の大人と一緒に活動する機会は、一人ひとりの視野を広げる経験になっています。また、何かをするためには予算を獲得しなければならず、そのために企画を練るという社会人になっても通用する実践的な経験を積めたことは貴重な経験になりました。

今後も、地域課題に、いろんな主体を巻き込んで、お互いが高め合いながら解決へ導くという取り組みを続けていきます。

Maizuru Bamboo Monstersロゴ

大人や地域の一押しで 地域の子どもの好奇心を伸ばす

舞鶴でもITやものづくり分野の先進的な事例に触れることができる機会づくり、そして、将来都会に出なくてもこのまちで新しい事業にチャレンジできる土壌をつくることを目指す「若者チャレンジ」事業。

9月に開催した小学生向け電気工作教室に協力いただいた日立造船㈱舞鶴工場の北野さんに話を伺いました。

北野 裕介さん

日立造船株式会社 舞鶴工場 工場長

工夫して作る楽しみを

今回、小学校5・6年生を対象に「早押しボタン」を作る電気工作体験教室を開催しました。子ども達には、早押しボタンを作動させるための回路作成をしてもらいました。この回路は、実際に船や機械を動かすための「制御盤」を作る作業の一部を利用していて、地元企業として、自社の業務を生かした教室を開催し、地域に貢献できたことは嬉しく思っています。

子どもは、とにかくいろんなことがしたい、という好奇心に満ち溢れている一方で、その好奇心を満たすために何をしたらいいのかが分からないという場合があります。そんなとき「これやってみたら?」と機会を提供し、子ども達の好奇心を一押しすることで、見聞を広げてあげることが家族や地域の役割だと考えています。この教室で、電気工作やものづくりの面白さを体感することができたのではないかと感じています。

私自身、小学6年生の時、夏休みの自由工作で「ホバークラフト」を作ったことがありました。地面に空気を噴射し、少し浮いた状態で進む乗り物なのですが、どうにもうまくいかない。ネットもない時代、乗り物を浮かせるにはどうしたらいいのかを、いろんな本を読んで調べて、空気を漏らさず留めるためにスカート状の部品を付けることが必要だと分かり、工夫して完成させました。この時、先生や周囲の友達に「すごいね」と褒められたときの嬉しさは今でも覚えています。調べて分かること、工夫すること、褒められること。この楽しさを子どものうちになるべくたくさん体験してほしいと思います。