

BBLウェビナー プレゼンテーション資料

2020年11月9日

「**with**コロナ時代のオンライン教育」

ライフイズテック株式会社
代表取締役CEO 水野雄介



Life is Tech!®

中学生・高校生向けITプログラミング教育

*Why don't you
change the world?*





水野雄介 Yusuke Mizuno

1982年、北海道生まれ。

慶應義塾大学理工学部物理情報工学科卒、同大学院修了。

大学院在学中に開成高等学校の物理非常勤講師を2年間務める。

その後、人材コンサルティング会社を経て、

2010年、ライフイズテック株式会社を設立。

2014年に、同社がコンピューターサイエンスやICT教育の普及に貢献している組織に与えられる“Google RISE Awards”に東アジアで初の授賞となるなど世界的な注目を浴びている。

経済界金の卵グランプリ

KDDI無限ラボ採択

ETIC社会起業採択

総務省異能ベーション採択

経産省未来の教室採択

J-Startup採択

スタートアップWカップ準優勝

日経トレンディ2019ヒット予測30 (テクノロジー魔法学校)

“ 中高生ひとり一人の可能性を
一人でも多く、最大限伸ばす

“イノベーション人材を 120万人育てる”

ライフイズテックが育てるイノベーション人材の定義は、「自分で世界を変えられる人」。
それが自分の半径1mでも、家庭でも 学校でも 会社でも、あるいは地球まるごとでも。

新たな課題やニーズに気づき、その解決・実現アイデアを考えられる。

ITやAIを活用することで、プロダクトとして形にできる。

周りの人を巻き込みながら課題を解決し、世界を変えていく。

私たちは、そんな学びを届けます。

まずは日本の中高生の20%、120万人へ。

ライフイズテックの事業

高大接続教育プログラム案
2020.10.26

Confidential
© Life is Tech



- キャンプ→スクール→オンライン教材→学校教材へと拡大
- ディズニーとの共同事業、北米への逆輸出も
- 2020年には公教育へも参入

2020~



Life is Tech!
Lesson

プログラミング学習教材
Disney テクノリア魔法学校

Disney
Codeillusion

2016~

MOZER

2014~



School

2011~



LIFE IS TECH!
Camp

中高生のための IT・プログラミング キャンプ/スクール



ライフイズテックの教育デザイン

高大接続教育プログラム案
2020.10.26

Confidential
© Life is Tech



こだわってきたのは、IT・プログラミングを“楽しく”学べること

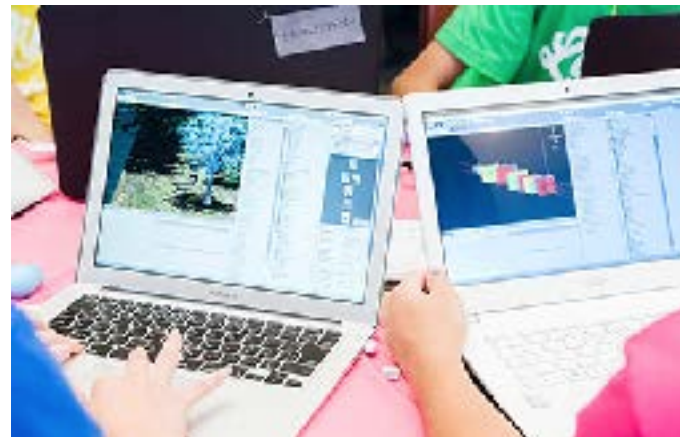
どこで 学ぶのか



全国40の大学
と連携

×

何を 学ぶのか



アプリ・Web・ゲーム・
映像など、成果物に
繋がるもの

×

誰から 学ぶのか



大学生メンターによる
「ななめの関係」

ラーニングエクスペリエンス
(LX) に強み

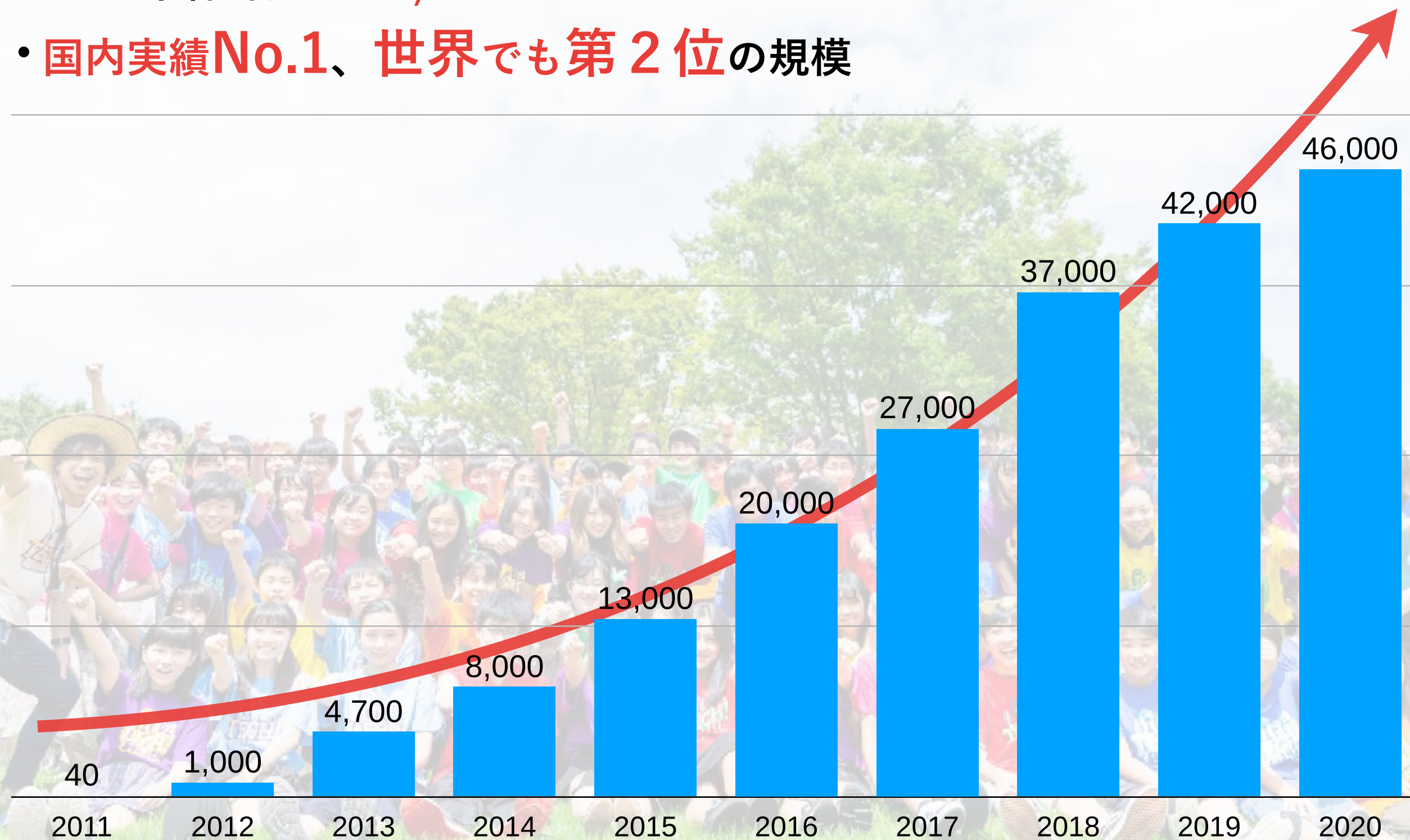
キャンプ・スクール参加者数

高大接続教育プログラム案
2020.10.26

Confidential
© Life is Tech



- ・ 2020年春時点で**46,000**人
- ・ 国内実績**No.1**、世界でも**第2位**の規模



中高生のリリース数で世界一

高大接続教育プログラム案
2020.10.26

Confidential
© Life is Tech



「妄想チャット」

アプリ無料総合ランキング4位



「STUGUIN」

学習管理アプリで国内2位（10万DL）



「Allergy」

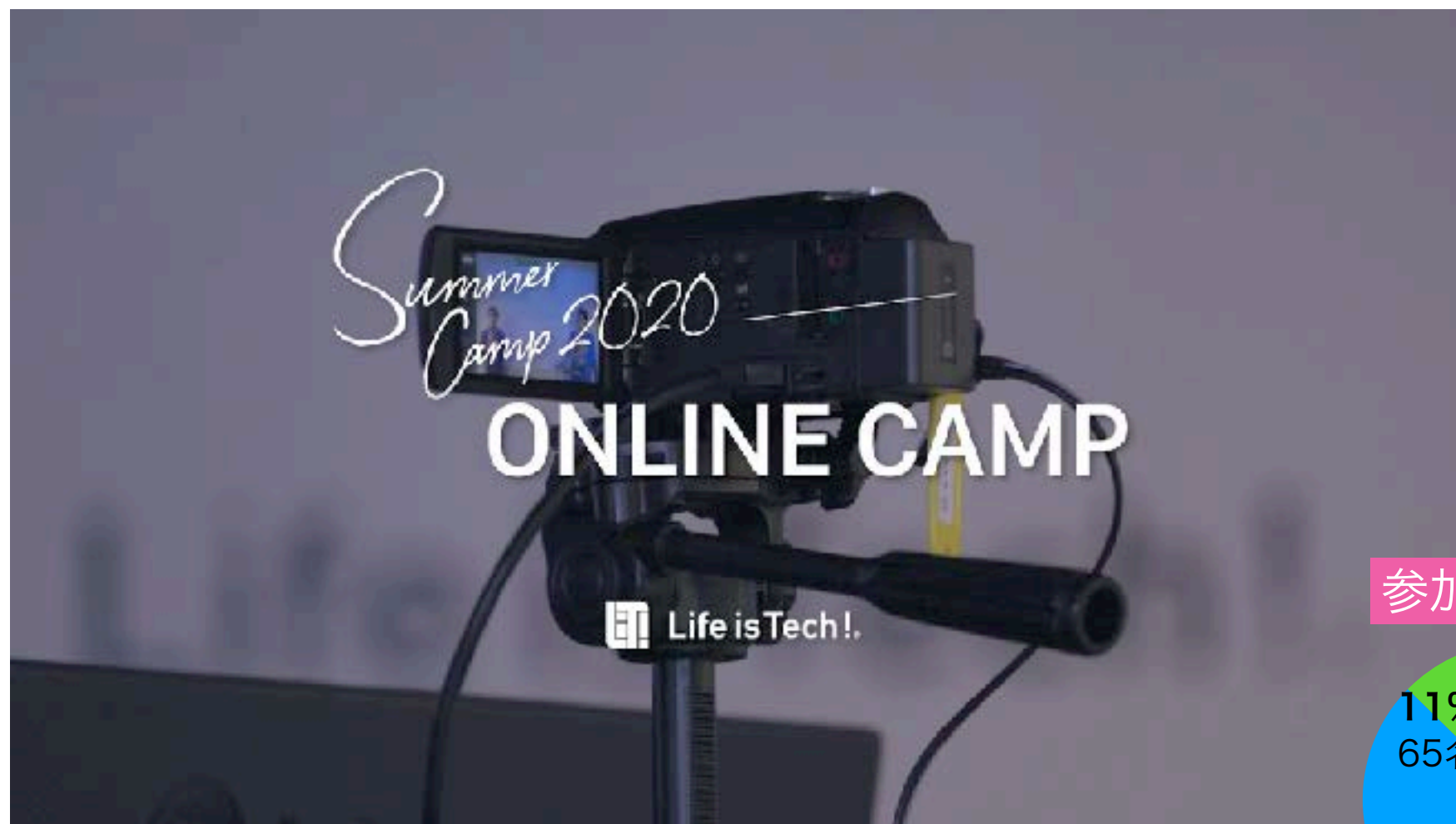
アプリ甲子園優勝(中1)

中高生約500名がアプリリリース済み
中高生対象コミュニティでは世界1位（自社調べ）

オンライン化

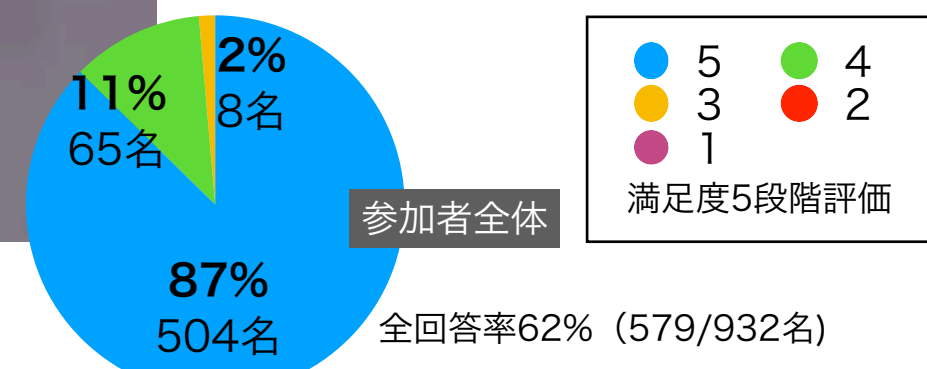
Company Credentials
2020.10.15

Confidential
© Life is Tech

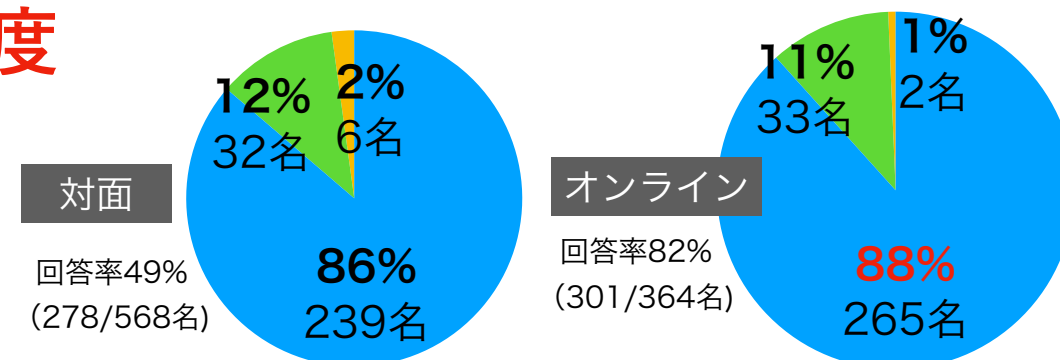


参加者満足度

(サマーキャンプ2020アンケート結果)



- 2020年4月からオンライン化
- 対面式（オフライン）と**変わらない満足度**



オンライン化のポイント

Company Credentials
2020.10.15

Confidential
© Life is Tech

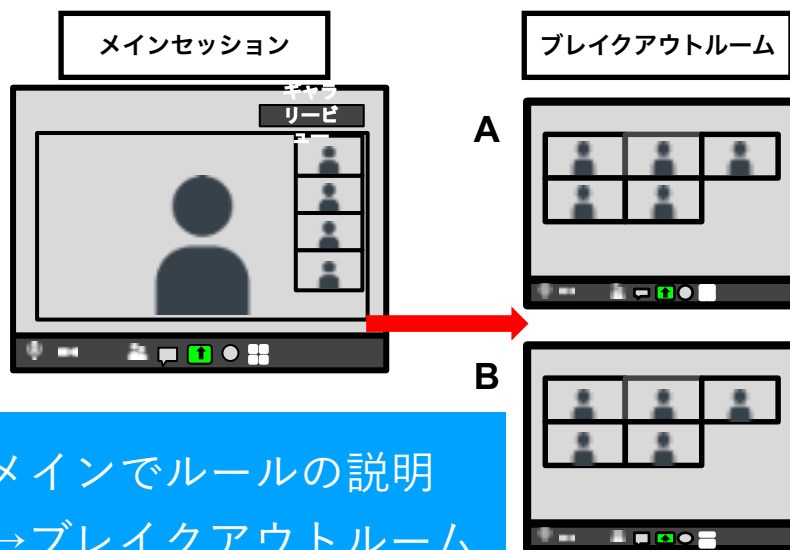


①シームレスに体験を繋げる



情報を配信する画面、
人が映っている画面を常に固定

④聞くモード／話すモードの切替



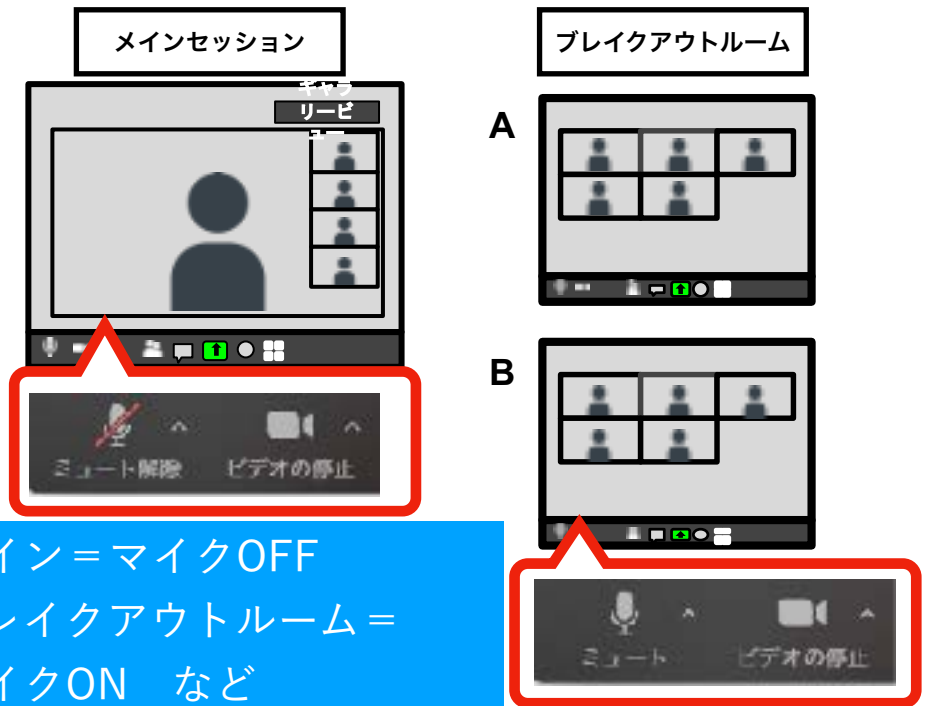
メインでルールの説明
→ブレイクアウトルーム
ですぐに議論は×
話すモードに切替が必要

③音のクオリティ



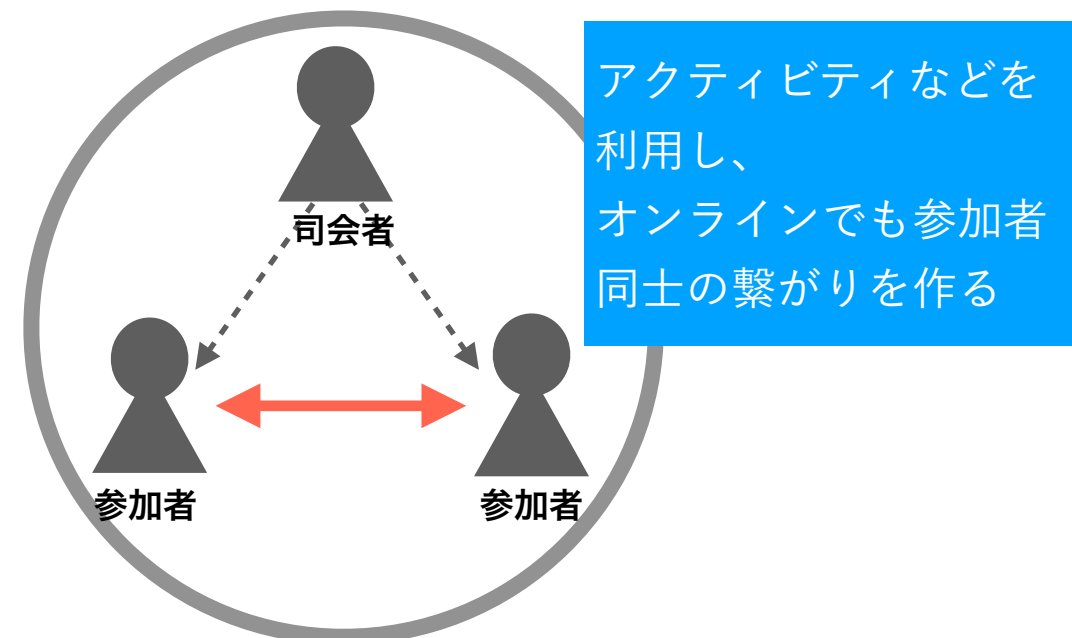
司会者は
マイクを使う

②統制（ルールを決める）



メイン＝マイクOFF
ブレイクアウトルーム＝
マイクON など

⑤参加者同士の横の繋がりを作る



アクティビティなどを
利用し、
オンラインでも参加者
同士の繋がりを作る

プログラミング教育による イノベーション人材の育成方法

①学校教育でプログラミング・AIを学ぶ子を120万人に。

②地域IT人材課題解決エコシステムの創出

③企業におけるDX人材の育成



①

**学校教育でプログラミング・
AIを学ぶ子を120万人に。**



ライフイズテック レッスン

**中学・高校のプログラミング教育
新学習指導要領にも今すぐ対応!**

中高生向けプログラミング教育の
ライフイズテックがお届けするオンライン教材



2020年 Edtech 導入実証事業

高大接続教育プログラム案
2020.10.26

Confidential
© Life is Tech



すでに **1,000校/10万人** が導入

インストール不要、学びやすく教えやすい教材設計
全国の中学・高校で導入が進む

来春 **Python・AIコース** を投入

新学習指導要領「情報Ⅰ」に対応
AIを活用した課題解決まで学べる内容を新たに投入

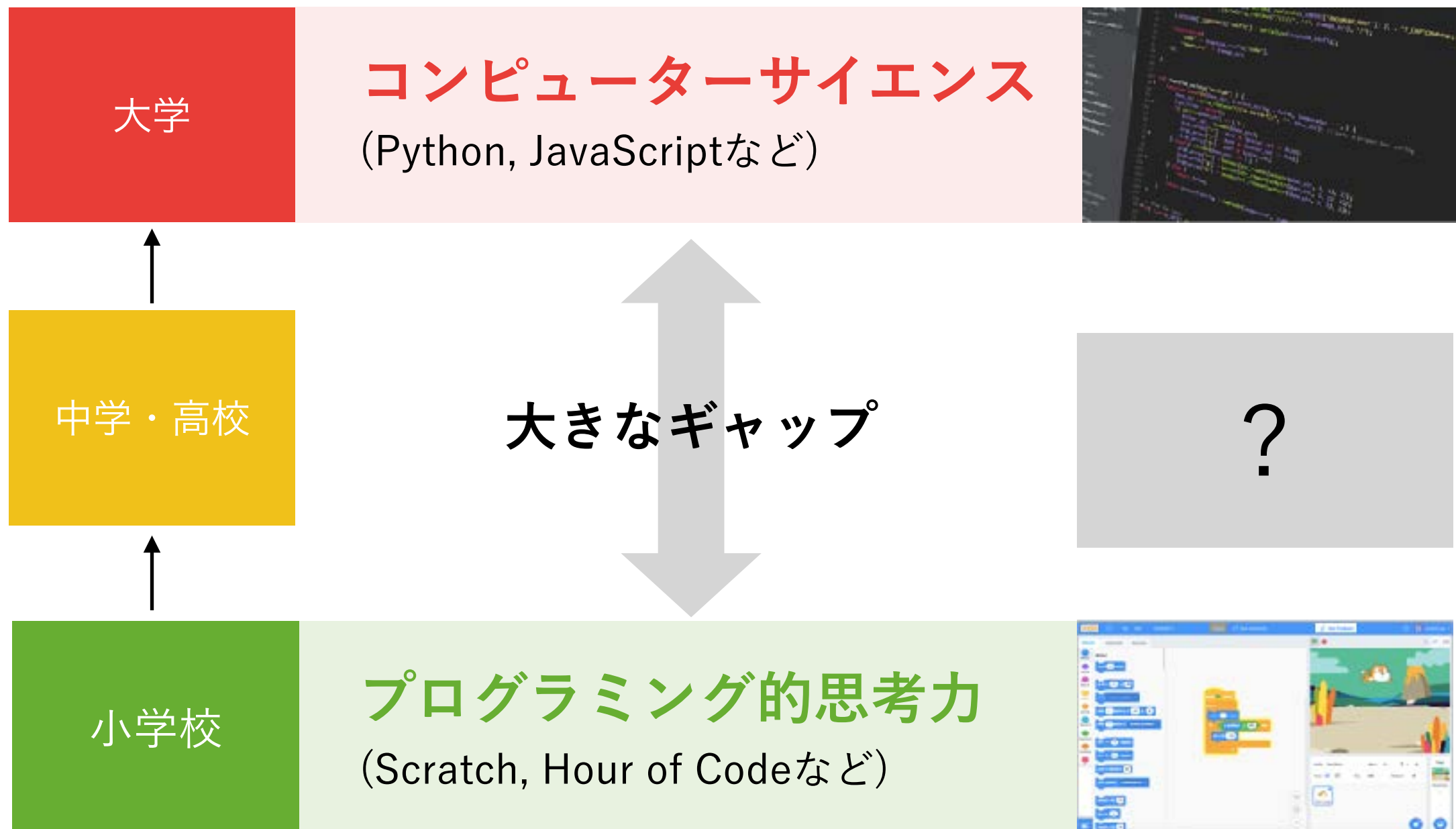
プログラミング教育のギャップ

高大接続教育プログラム案
2020.10.26

Confidential
© Life is Tech



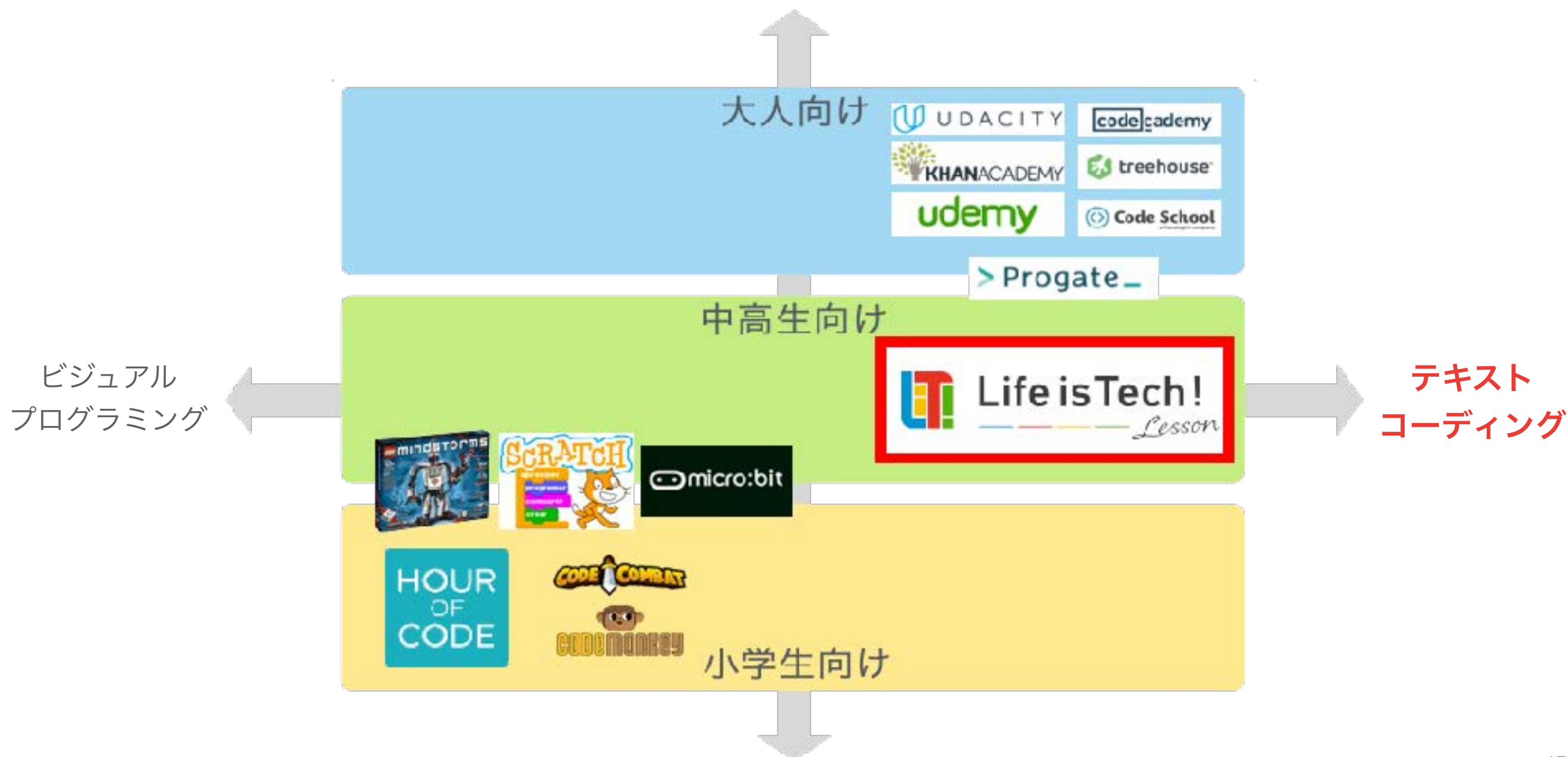
小学校での「プログラミング的思考力」の次に
中学・高校で何を学ばせるべきか？



ポジショニング



プログラミング技術の理解・習得に欠かせない
テキストコーディングを楽しく学べる入口として
Life is Tech ! Lessonを開発



コア技術「MOZER」

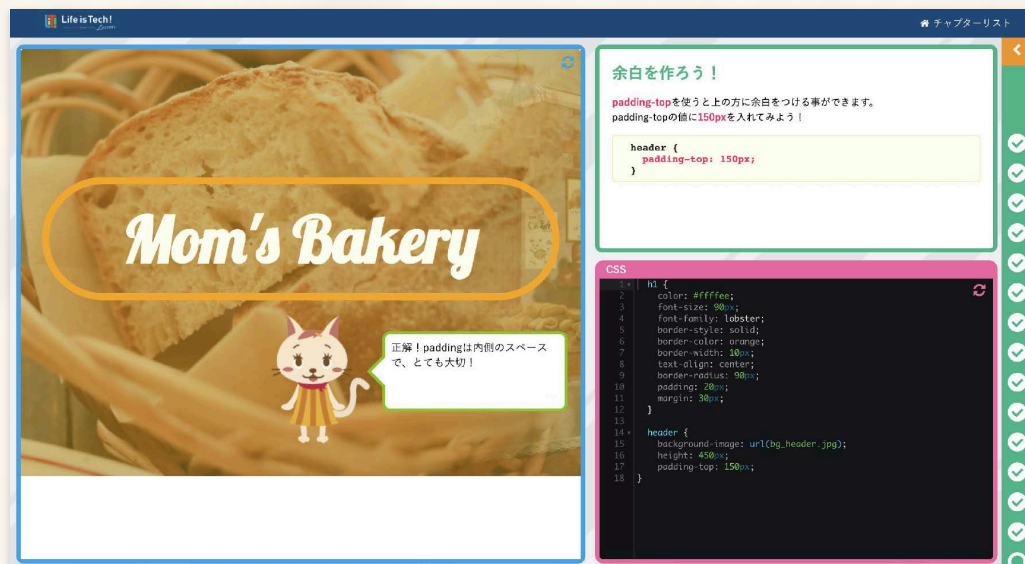
高大接続教育プログラム案
2020.10.26

Confidential
© Life is Tech



MOZER

STEAM学習のプラットフォーム



本質的な学びにフォーカスできる
画期的なUI/UX



学習効率
従来比5倍

※ライフイズテックの紙や動画教材との比較



ディズニーにも採用

```

10     padding: 20px;
11     margin: 30px;
12 }
13 ディズニーにも採用
14 * header {
15     background-image: url(bg_header.jpg);
16     height: 450px;
17     padding-top: 150px;
18 }

```


学習コンテンツ例



padding-topを使うと上の方に余白をつけ
padding-topの値に150pxを入れてみよう



Webサイトを
1セクションずつ
作成

オリジナル制作事例

学習後にオリジナルのWebサイト・双方向性サイトを
作成することで 生徒個人レベルでの問題解決を実現



アイスの詳しい特徴を知りたい

Webサイトからデータ
ベースにアクセスする
ことで、

知りたいこと（アイスの
詳細）を知れる

プログラミングを使って

それぞれのアイスの詳細情報がわかる



②

地域IT人材課題解決 エコシステムの創出

自治体との連携

高大接続教育プログラム案
2020.10.26

Confidential
© Life is Tech



広島県

女子中高生のためのプログラミングイベント

広島県在住の女子中学生・高校生が
1日で最先端のITでのものづくりを体験。
女子ならではの目線で作品を制作。
女性エンジニアによる講演を実施。



新潟県新潟市

地元の大学でのプログラミングキャンプ

新潟市在住の中学生・高校生が
地元新潟大学で3日間ITでのものづくり。
最先端のIT教育に触れ、新潟大学の学生
による研究発表などを実施。



福岡県飯塚市・嘉麻市・桂川町

地元に育ち、地元で教える

IoT人材育成エコシステムを3ヶ年計画で

3市町と地元の大学（九州工業大学等）が連携した
3ヶ年の継続的な取組で
「IoT人材育成のエコシステム」を形成。

その他実施自治体

総務省 

北九州市 

文京区 

流山市 

宮城県東松島市・気仙沼市等  

埼玉県 

大阪市 

豊田市 

埼玉県 

奈良県 

福岡県北九州市 

福岡市 

金沢市 

藤枝市 

香川県 

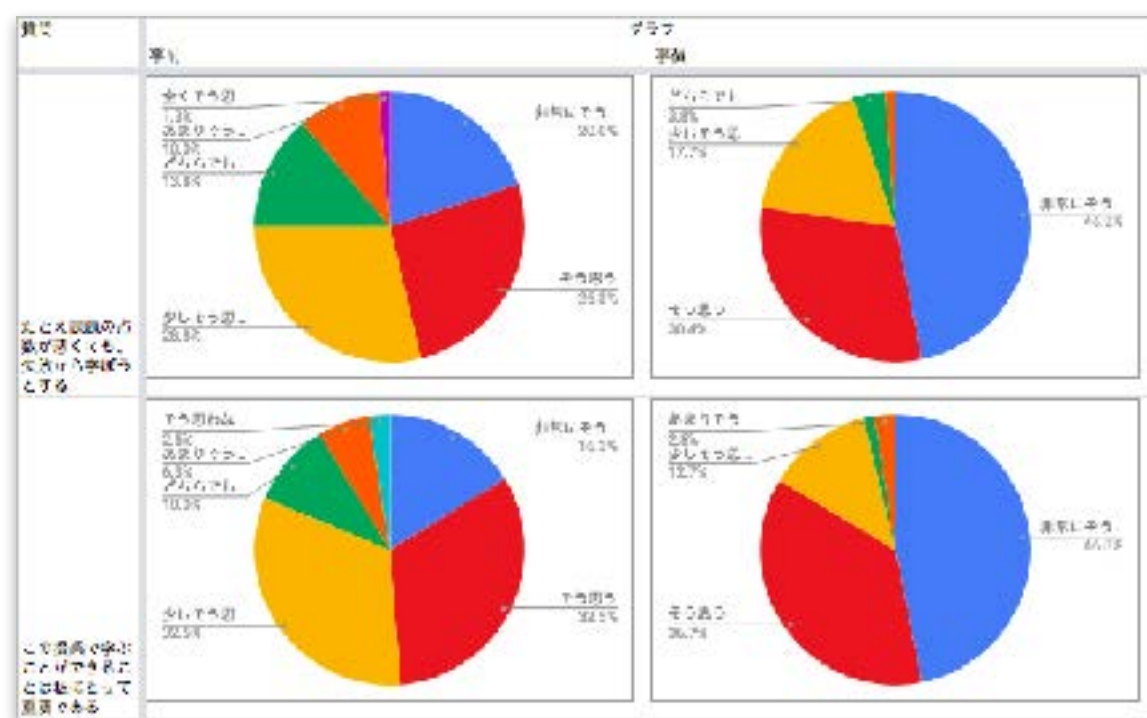
山口県萩市 

宮古島 

100自治体

プログラミングの知識習得だけでなく、 学習効力感や地域課題解決への意識が有意に向上

(経産省「未来の教室」福岡県飯塚市の公立中学校での授業の実証結果より)



学習効力感

TOP2 BOXが約45%→**約80%**にUP

地域課題解決への意識

TOP2 BOXが約35%→**約70%**にUP

EBPMの重要性

[事例]プロダクトリリース支援

高大接続教育プログラム案
2020.10.26

Confidential
© Life is Tech



アドバンス研修として、メンターがCPBLで地域のリアルな課題を解決するプロダクトを開発。
最終的には地域で使えるようにリリースに至るまで継続的な支援を、地域と連携して行う。

#1 住民ニーズや 課題の調査



- ・ 地域関係者
ヒアリング
- ・ フィールドワーク
- ・ 行政データ提供

#2 プロダクトの 企画検討



- ・ 企画フィードバック
- ・ カスタマージャー
ニー作成
- ・ 開発案作成

#3 開発・実装 支援



- ・ プロトタイピング
- ・ 技術アドバイス
- ・ API利用の調整
- ・ 実装フィードバック

#4 発表・ リリース



- ・ プロダクト完成
- ・ 最終発表会
- ・ リリース支援
- ・ リリースPR

IT課題解決人材育成ステップ

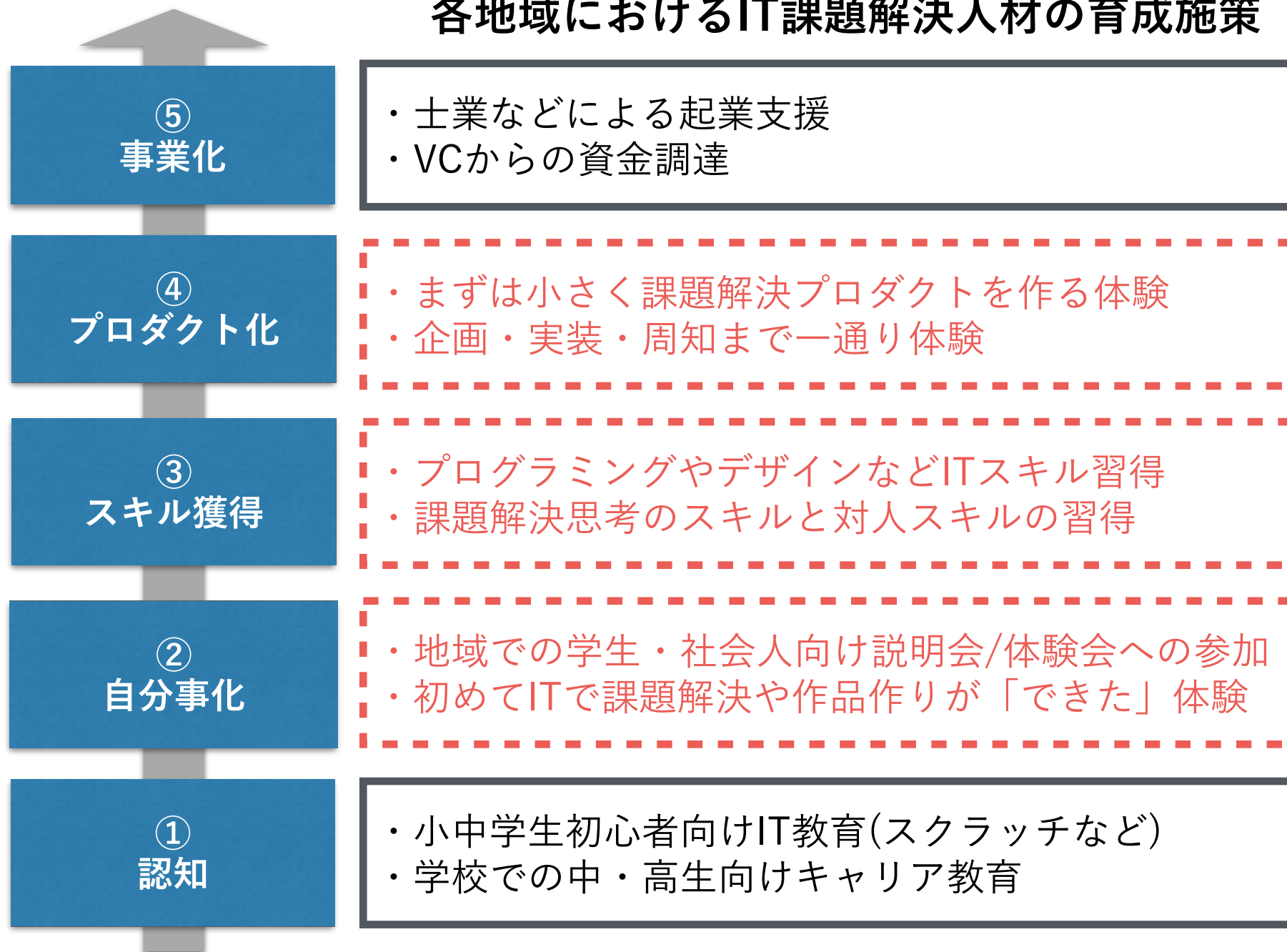
高大接続教育プログラム案
2020.10.26

Confidential
© Life is Tech



各地域のIT課題解決人材＝ITで起業できるレベルの育成のため、
②～④のステップを補完し、地域でIT課題解決人材を育てる

各地域におけるIT課題解決人材の育成施策



Life is Tech!

中高生
向け
体験会・
キャンプ

大学生/
社会人
向け
メンター
育成研修

大学生/
社会人
向け
課題解決
PJT

[事例] メンター育成研修

高大接続教育プログラム案
2020.10.26

Confidential
© Life is Tech



まずは中高生に教えるメンターになることをゴールに、研修生がITを教えるスキルを習得。
その後、現場実習や地域の課題を解決するプロダクトを作るCPBLにも取り組みます。

事前説明会

ファシリテーション&
技術研修（初中級）

現場実習
& 振り返り

課題解決（CPBL）
& リリース支援



現地説明会＋
オンライン説明会

対面研修＋
オンライン
フォロー

対面での体験会実習
＋振り返り

CPBL研修2回＋
リリース支援

IT課題解決人材エコシステム

高大接続教育プログラム案
2020.10.26

Confidential
© Life is Tech



各地域にIT課題解決人材が生まれ続けるエコシステムをつくるため、
社会人/大学生の実践の場として、中高生に教える機会を設ける

地域IT課題解決人材 育成エコシステム

教えることで成長し
ITスキルを駆使し
創業や課題解決へ

課題解決の最初の体験
卒業後は教え手へ

地域に
縁のある
社会人/大学生



教える
地域で
人材が育つ
成長する

地域の
中高生

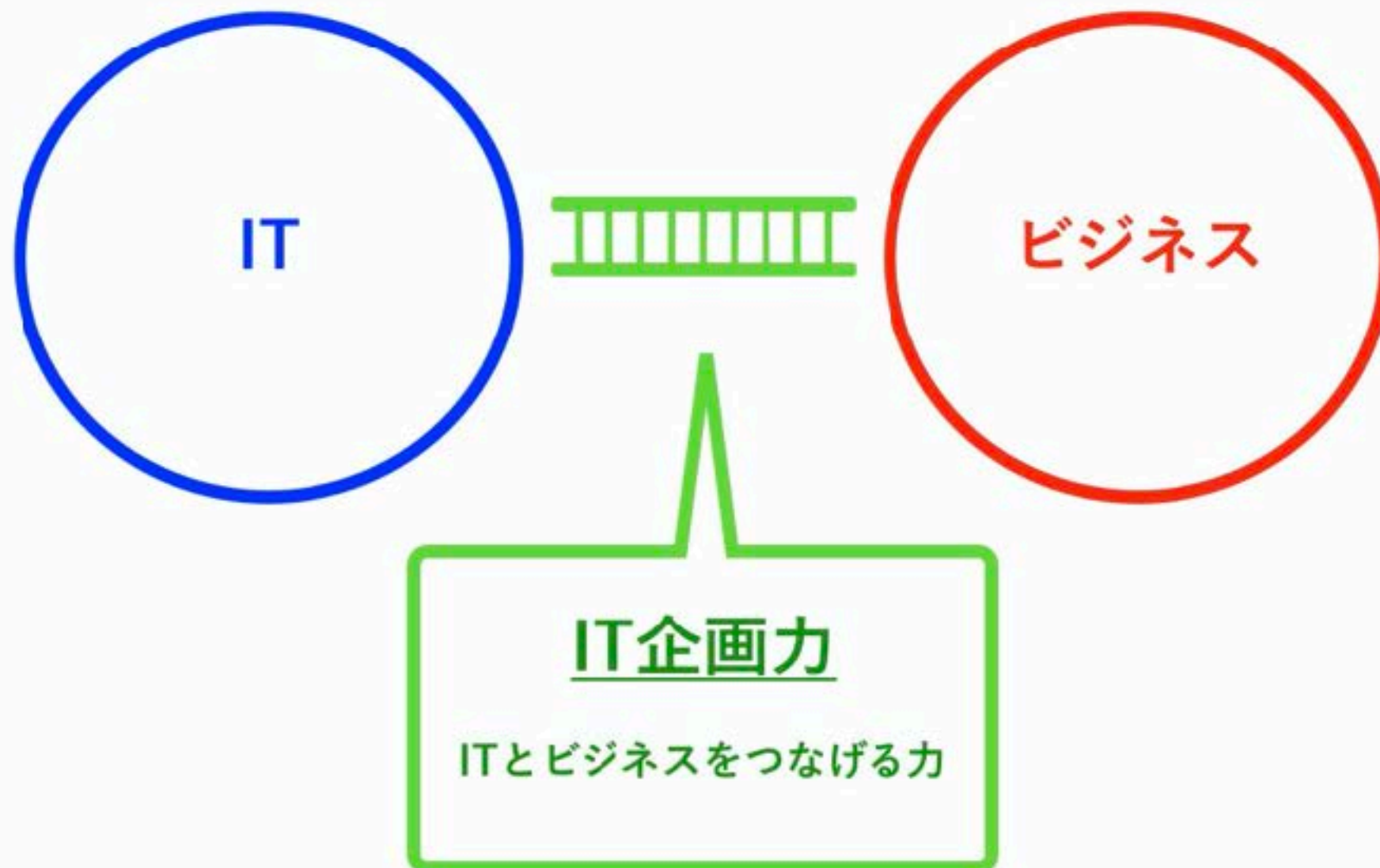




③ 企業におけるDX人材の育成

デジタル人材育成研修

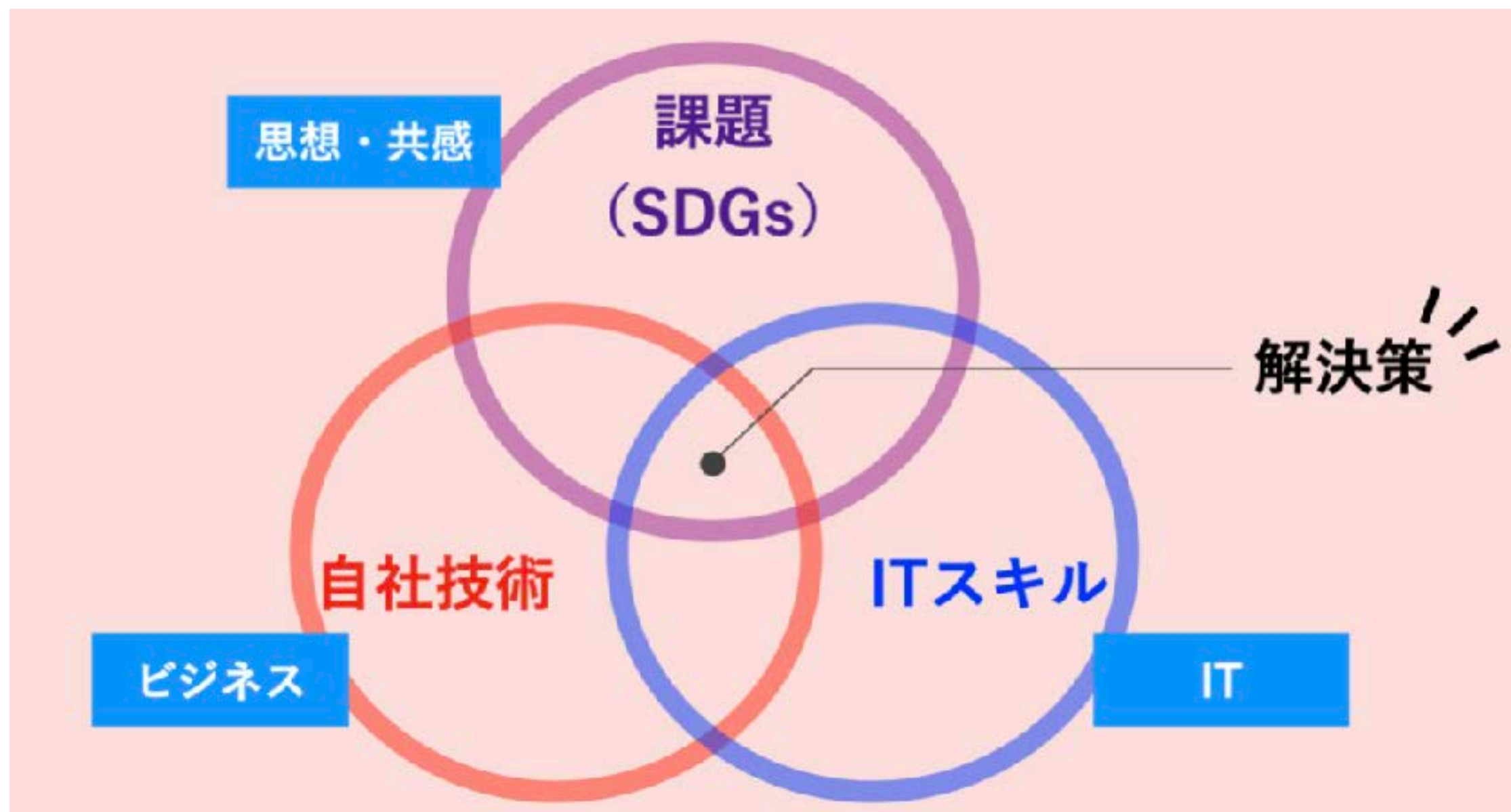
デジタル人材とは
＝ITとビジネスをつなげる、高度な「IT企画力」を持つ人材



(事例) SDGsに対しての解決策を考える

事例：某社にてオンライン 約200名への新入社員研修

課題：SDGsに対し、自社技術とITスキルを用いた解決策の立案



(事例) SDGsに対しての解決策を考える

プレゼン5分、フィードバック15分							
アポ時間	Aユニット	Bユニット	Cユニット	Dユニット	Eユニット	Fユニット	Gユニット
① 9:30～	1	8	15	29	27	34	39
② 9:55～	2	9	16	22	28	13	40
③ 10:20～	3	10	17	23	21	36	41
④ 10:45～	4	12	18	24	32	37	4
⑤ 11:10～	6	14	20	25	11	31	4
⑥ 11:35～	7	35	30	26	5		4
⑦ 12:00～	38		19	33			

200名をチーム分けし、
オンラインで研修を実施

ご清聴ありがとうございました



各ユニットに企画部長を
配置し、フィードバック

教育のオンライン化で対応すべき課題



①オンラインの有効な活用をするために

→教員の免許問題のクリア
(複数校での同時授業を許容)

②個別最適な学びをサポートするために

→単位補完問題のクリア

③オンラインによるデータの取得

→EBPMの活用

ソーシャルIPO

資金調達

高大接続教育プログラム案
2020.10.26

Confidential
© Life is Tech



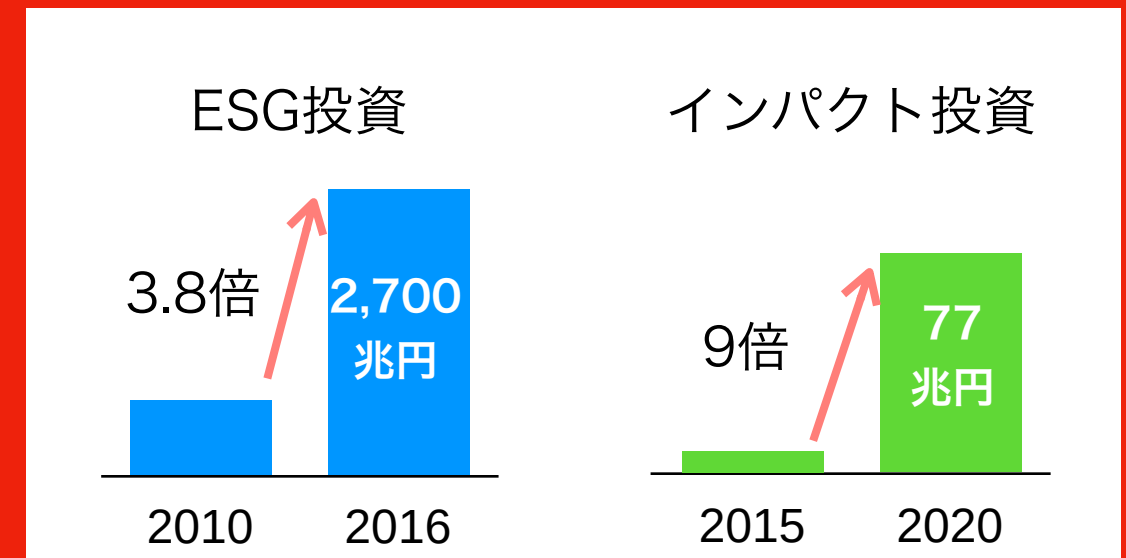
総額30億円
の資金調達

SDGs/ソーシャルインパクトを重視する流れが加速

SDGsの浸透



ESG/インパクト投資の成長*



機関投資家もインパクトを重視**



BLACKROCK®

To prosper over time, every company must not only deliver financial performance, but also show how it makes a positive contribution to society.

新しい株式取引市場の誕生



Long-Term
Stock
Exchange



米国ではロングタームのインパクトとビジネスを最大化するための新しい証券取引市場の検討が進む（2019年5月10日、SEC承認を取得）。



海外展開 J-Startup

高大接続教育プログラム案
2020.10.26

Confidential
© Life is Tech



ガーナにおけるプログラミング教育拡大のため「Mozer」を主要大学/職業訓練校に試験導入しながらフィジビリティ検証



ガーナ大統領とのプログラミング教育について談話



ガーナ現地スタッフが現地の中高生をサポート

ステークホルダーを巻き込み試験導入を実施

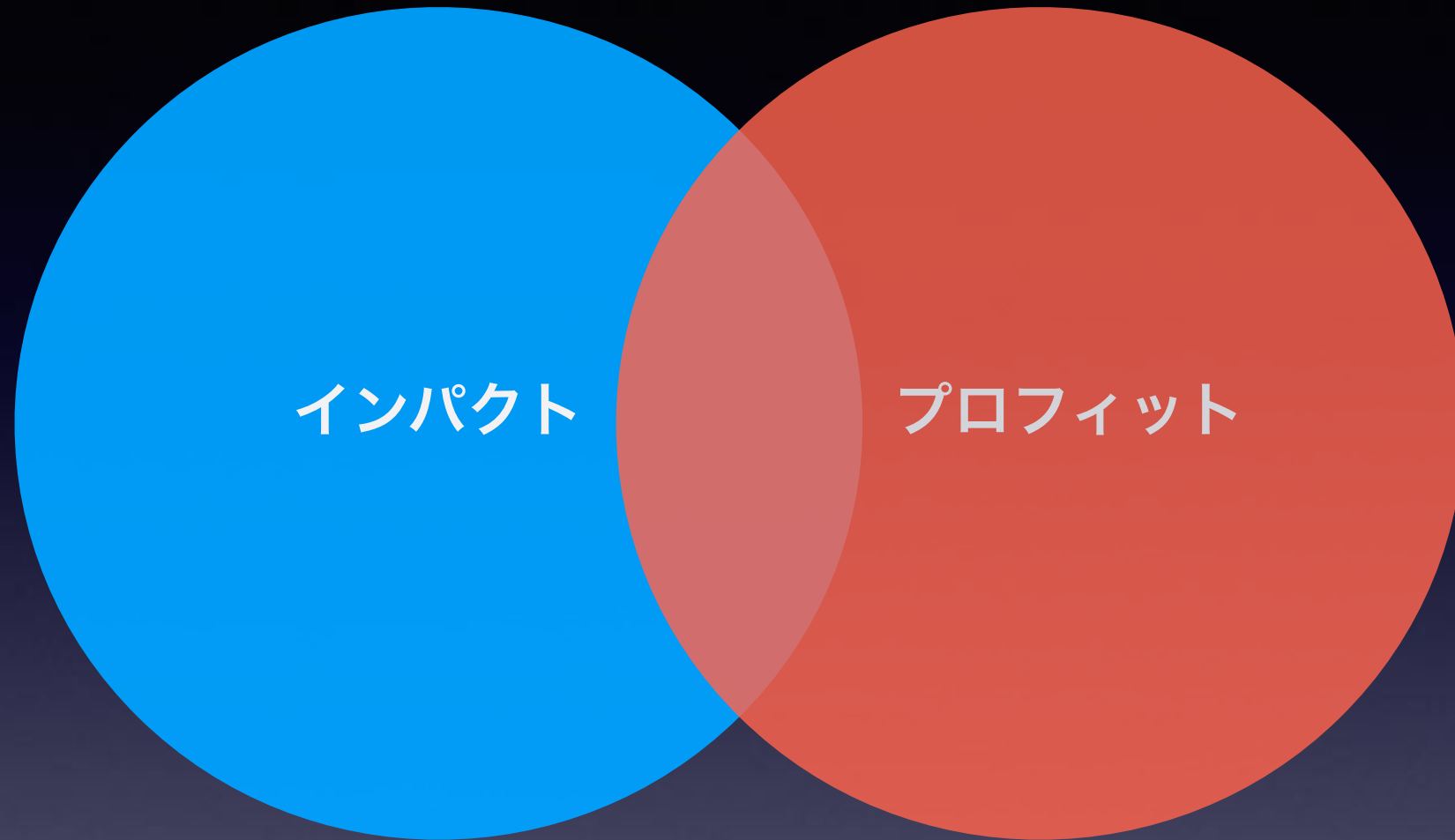


Forbes

僕らが新しい上場、 ”ソーシャルIPO”を目指す理由



ソーシャルIPO



インパクトとプロフィットの両方を
重視する会社



Thank you!
