

シニア世代と創るものづくり共生社会

実践力強化を促進できる

「日本のものづくり復活にシニアを利活用した
アクティブインターンシップの構築」

日本アクティブキャリア開発ICT活用研究推進室
研究開発プロジェクト提案

実施に向けての取り組み

- 1、社会背景
- 2、母集団形成(学生、シニア、企業)
実施のためのワークショップ、説明会の実施
- 3、モチベーション・インセンティブ
- 4、シニアと学生の共生社会
- 5、就活の流れとインターンシップ
学生インターンシップ事前支援システム構築
学習ポータルサイトイメージ
アクティブインターンシップの実施
- 6、研究課題と新規性
- 7、アクティブインターンシップ実施のスパイラルイメージ
- 8、インターンシップの課題と改善効果
WBT事前学習e-Learningの作成
基礎専門知識の整理する学習教材作成
- 9、シニア経験教材・シニアキャリアバンク
反転教育:シニアの活用



社会課題（背景）

変化する社会と学生・若者の就職活動・就職

- 職場経験にならないインターンシップの形骸化
- 職場に定着しない若者の増加

退職する（シニア）エンジニアの増加

- 定年・リストラ加速で増加中のエレクトロニクスエンジニア
- 役割を求めるシニア世代と地域社会ニーズのミスマッチ

劣化するものづくり技術

- 経験値を持つシニア世代の退職加速
- 経験値を伝承する余裕を奪う経営環境



母集団形成（学生・シニア・企業）

地域の活動

ワークショップの開催により、産学官とNPOシニアが集う。
ホームページに広告と登録

シニア

雇用延長・アルバイト・市民活動が多い
起業は少ない（コンサルタント、個人事業主、専門技術を生かした事業）

生きがい事業 シニア

地域会場を利用した組織づくりの取り組み（核になる人材育成）

市区町村役所に協力してもらい広報への掲載

勉強会/研究会・説明会・報告会の開催

学生

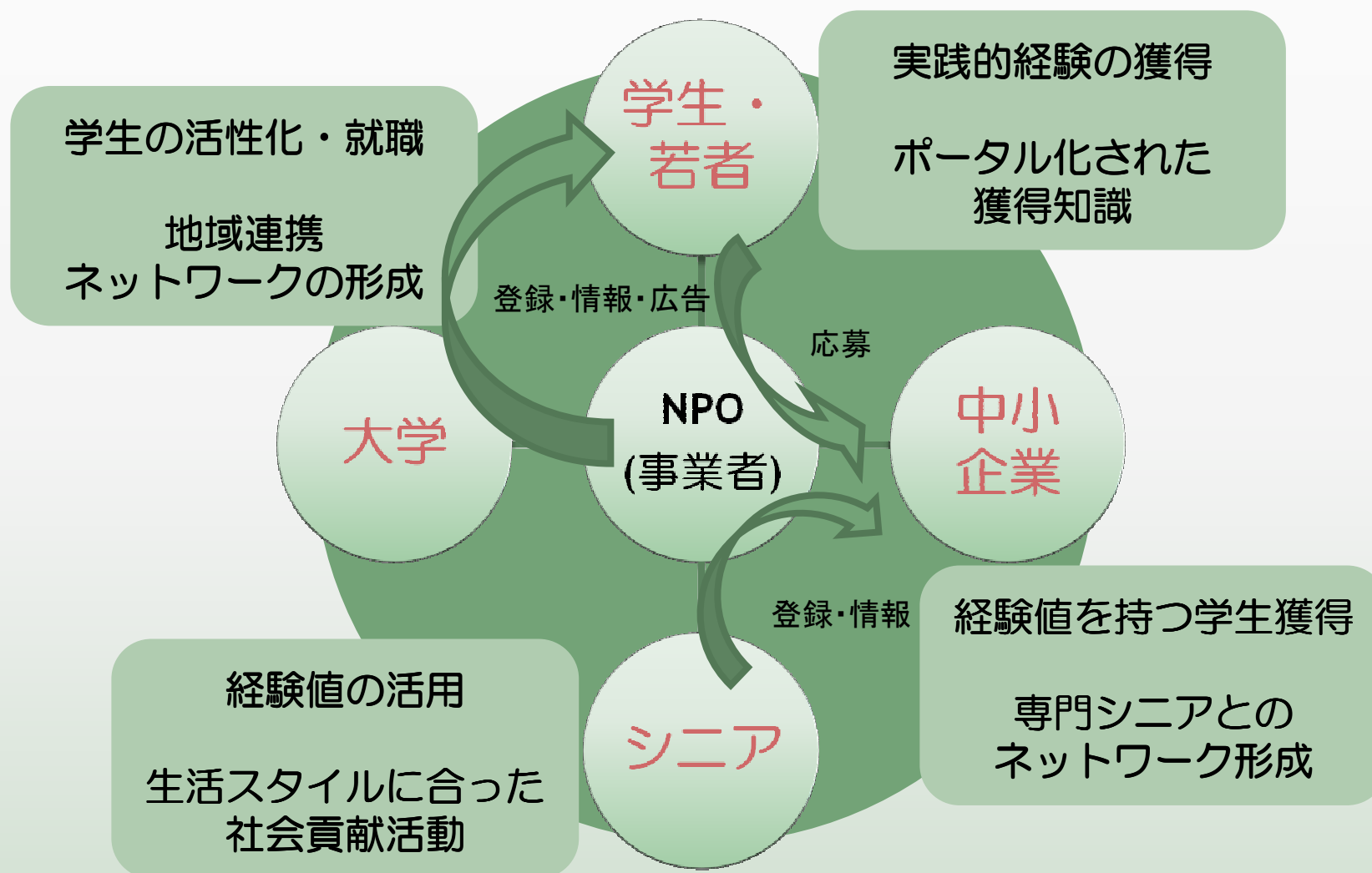
大学キャリアセンターや学科への告知
ホームページに広告と登録

企業

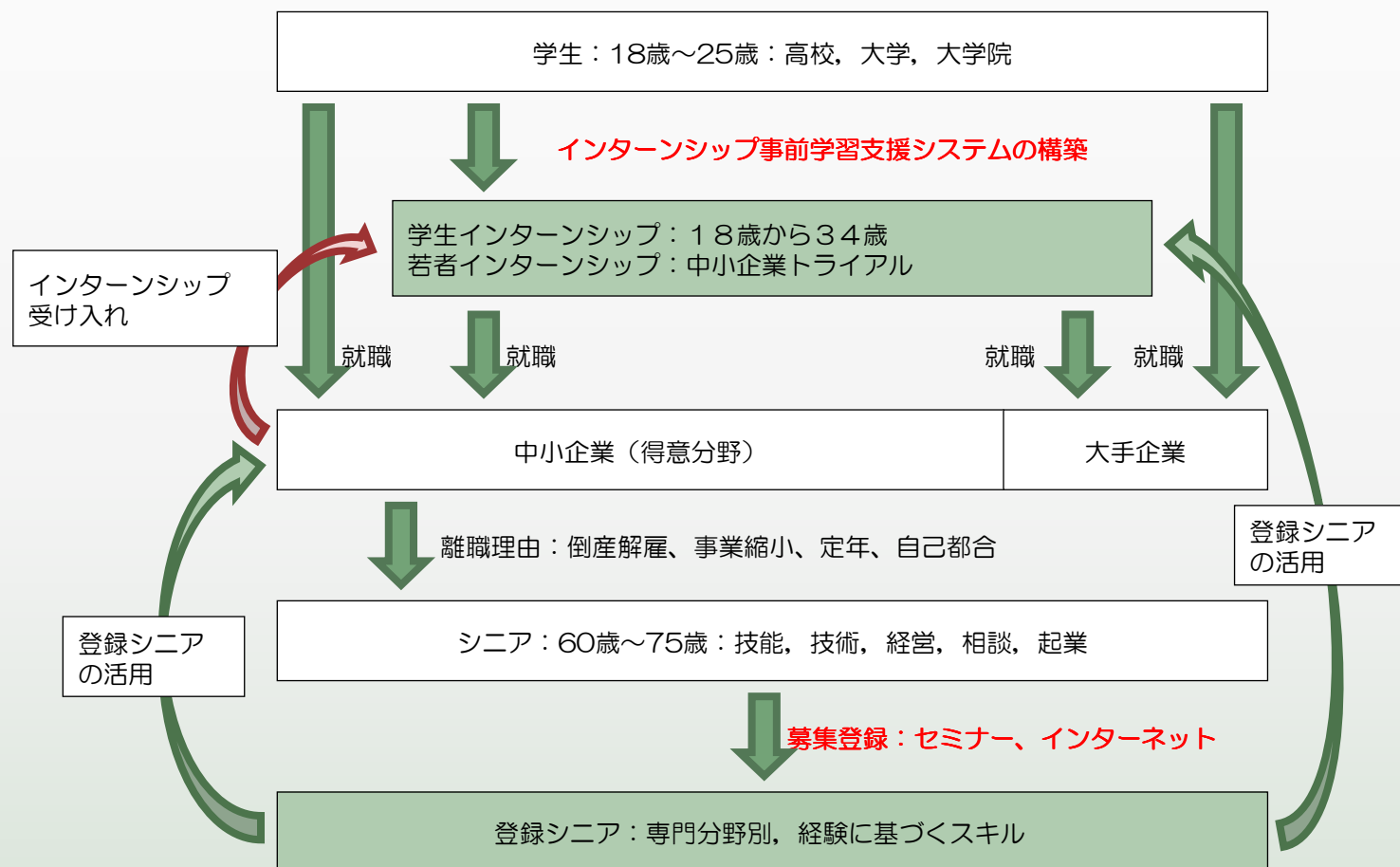
業界団体への告知と営業活動



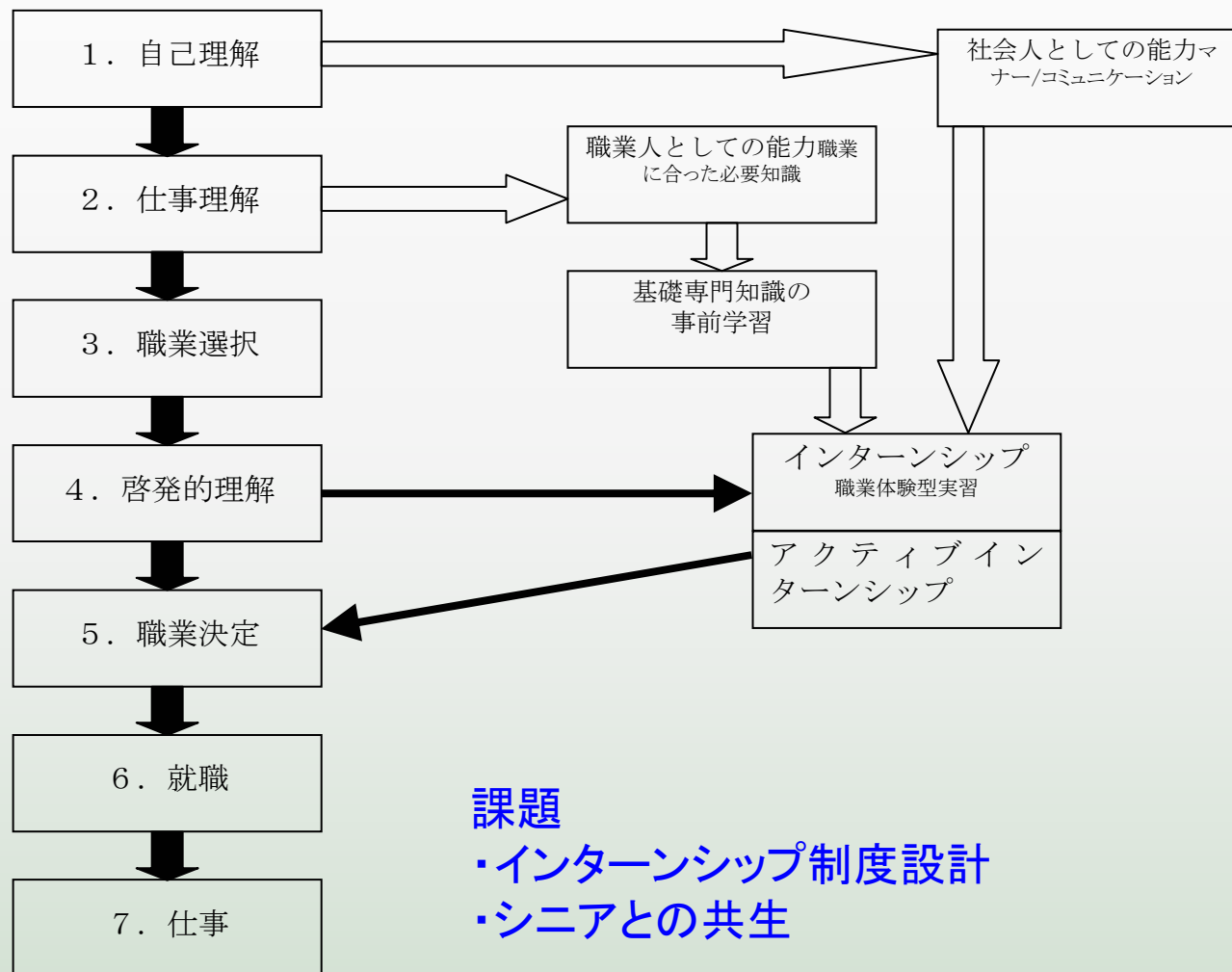
モチベーション・インセンティブ



シニアと若者の共生社会



就活の流れとインターンシップ



新規性

1) 事前学習（理論整理）
学習支援システムを利用した
WBTe-Learinig

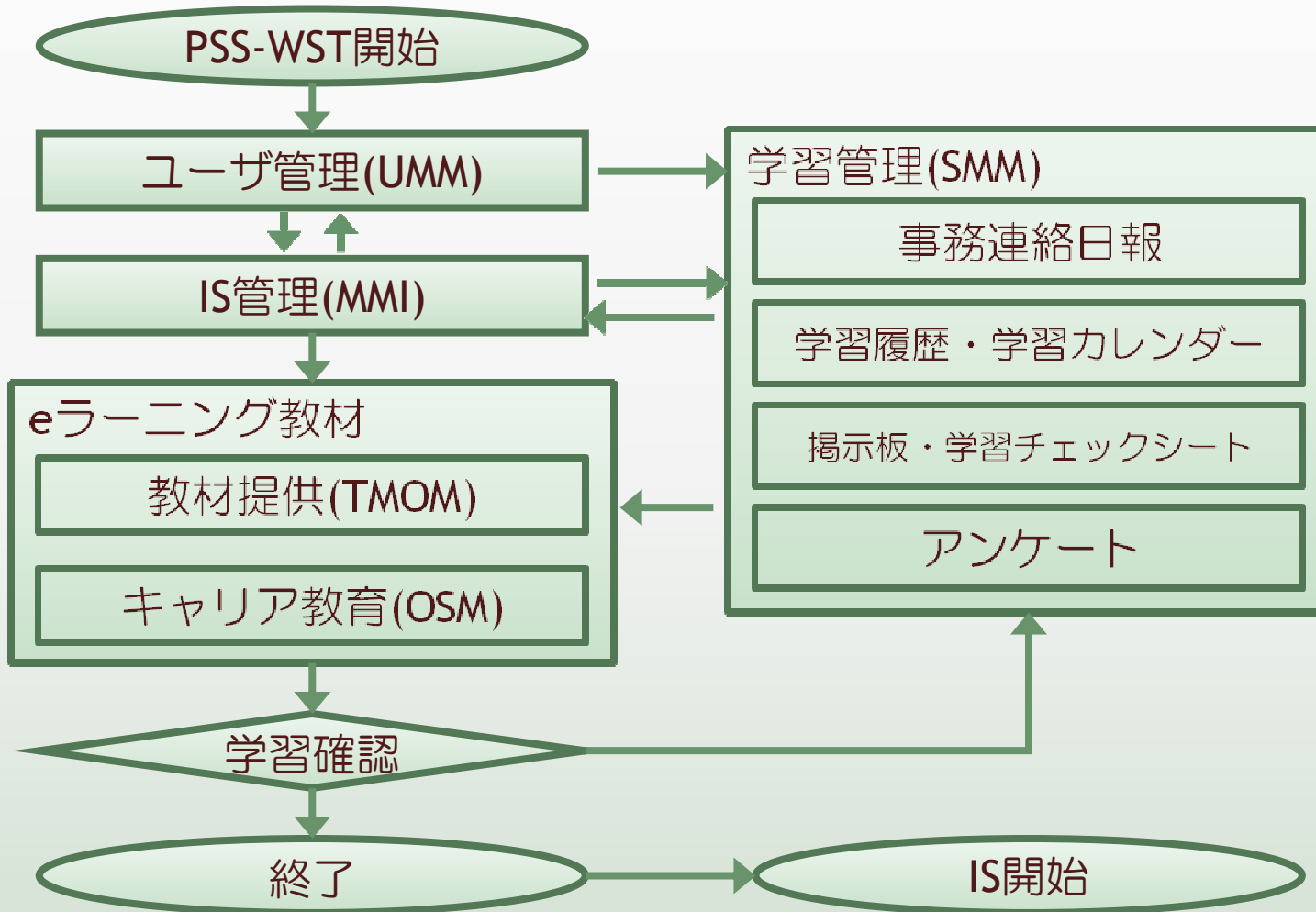
2) 集合研修（実践模擬経験）
シニアサポートによる反転教育
ができる実践学習教材

3) 実証と評価
協力企業・支援シニアの
役割評価

課題

- ・インターンシップ制度設計
- ・シニアとの共生

インターンシップ 事前支援システム構築



学習ポータルサイト

インターンシップポータルサイト

・電子機器分野

・〇〇分野

・△△分野

：



アクティブインターンシップの実施

- 興味を持った学生の受け入れ
- インターンシップ等の科目の基礎専門知識
- 事前資料
- 事前学習支援WBTサイトの提供
- バーチャルインターンシップ
- 支援シニアによる実践経験模擬実習
- インターンシップ

アクティブインターンと付く参考サイト
<https://twitter.com/activeintern>
<http://profile.ameba.jp/activeintern/>



アクティブインターンシップ

事前学習(理論整理)

学習モデル・体系
理論と実践を繋ぐ
事前教材

先進的e-Learning

インターンシップ
ポータル
学習分野拡大

集合研修(実践経験)

実践教育体系

反転教育ができる
実践経験学習教材

実習現場
支援シニア
実践協力企業
実践テーマ拡大

実証と評価

実証大学・学生

実験規模拡大

学習効果評価

協力企業・支援シ
ニア役割評価

獲得技術の評価

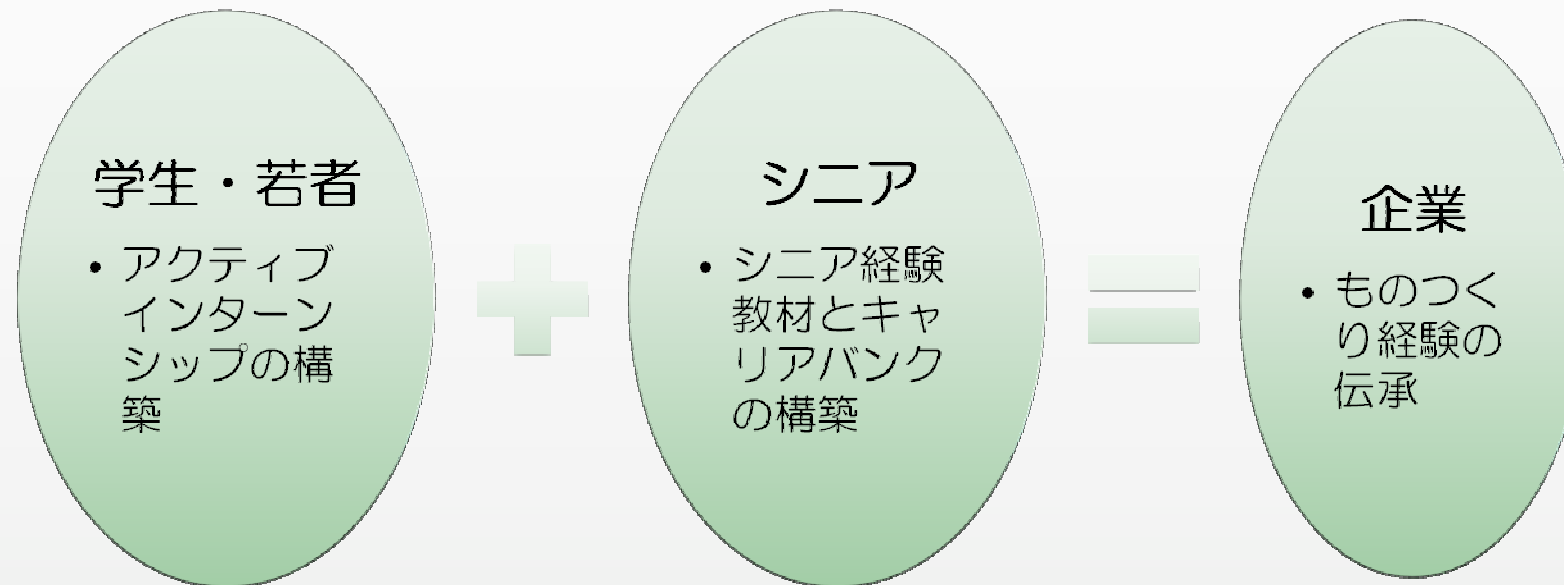
しくみ化

- “理論と実践の反復学習”を“職業の仮想体験”につなげるしくみ
- 代表分野(エレキ)・工程(テスト)で具体化実証、今後の展開のためにしくみ化する

教材作成

- ものづくり現場を現実感をもって具体化するテーマと工程の選定と教材開発

研究構想



アクティブインターンシップ

- 反転教育(事前学習と経験学習)と先進e-Learningによる理論と実践の反復の活性化、職場経験の仮想体験
- 経験に基づく実践的教材を構想し、作り・使うシニア人材の登録

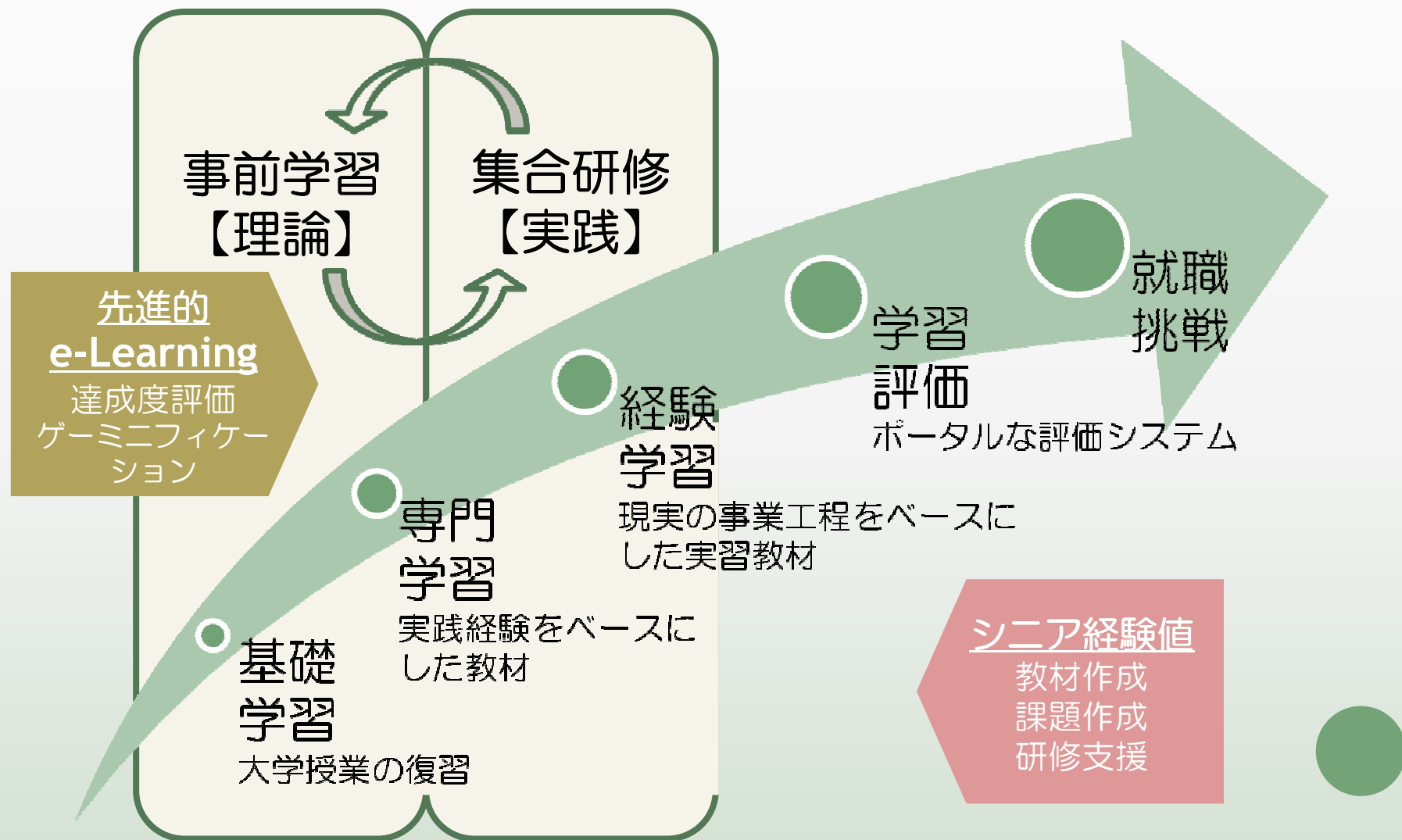
学習の新規性

アクティブインターンシップとは
産学官での箱物を考えるIS推進が多くある。
我々は、応募学生、架け橋役NPO、企業、コーディネータが必要と考える。コーディネータ役には、経験豊富なシニアとの共生を取り入れたIS制度設計の構築である。

- 1) 事前学習(理論整理) 先進的e-Learning
- 2) 集合研修(実践経験) 反転教育ができる実践経験学習教材
- 3) 実証と評価 協力企業・支援シニア役割評価



アクティブインターンシップの スパイラルイメージ



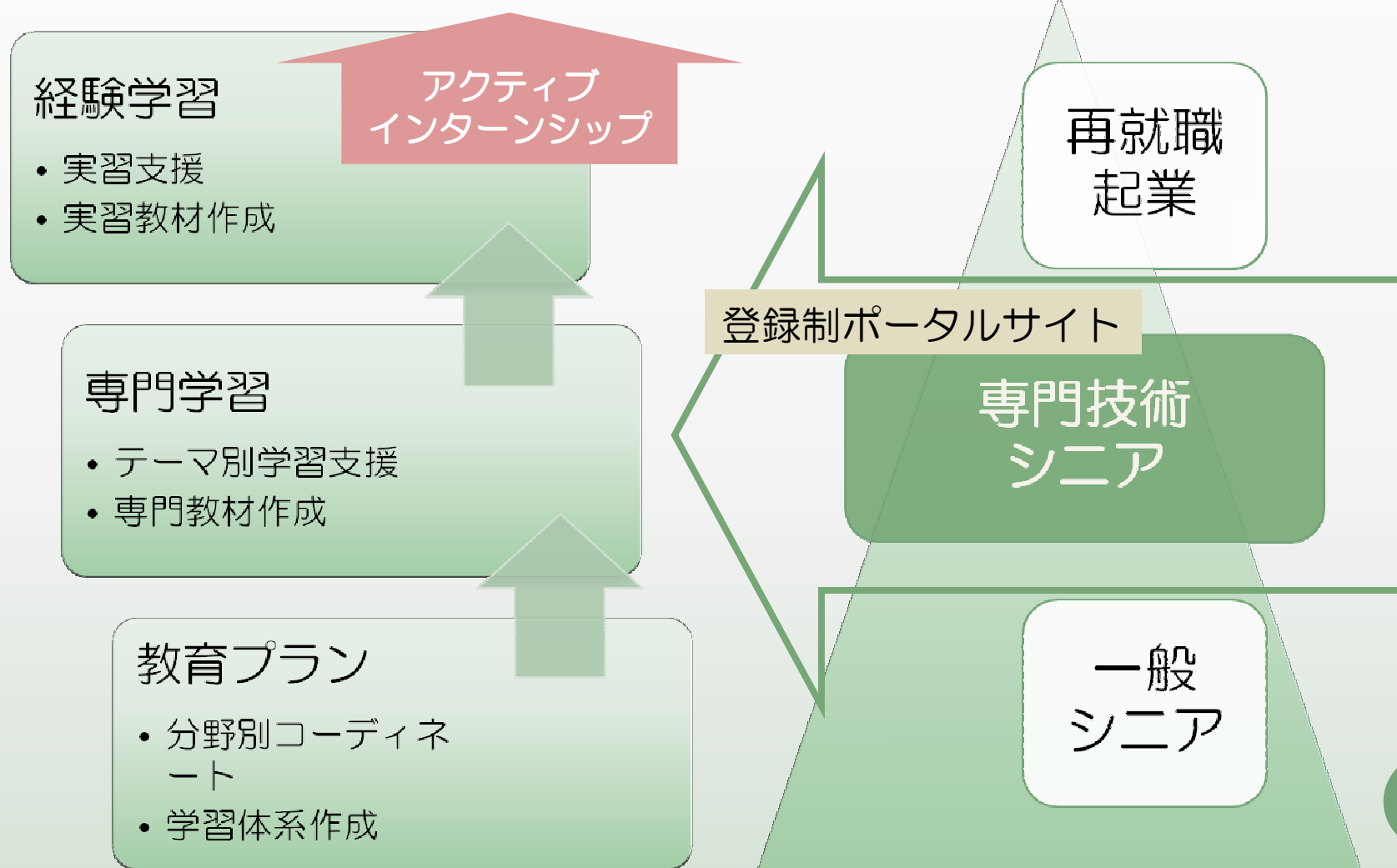
インターンシップの課題と改善効果

WBT事前学習E-LEARNINGの作成

- 実施コースにより、期間を選べる。

課題		現状		改善される効果	ポイント
時間	実施期間	3日から2週間程度, 1ヵ月～6ヵ月は稀 で学務上も困難	⇒	IT環境主体の仮想経 験であり時間の束 縛が少ない	現実感をスクーリン グで補完する
数	実施企業	意義や効果及びコス トの面から消極的	⇒	IT上の仮想経験であ り、実質的な企業 負担を必要としない	IT上でリアル事業を 想定する
内容	実践内容	座学や作業補助が主 で、実践的内容は長 期間が必要	⇒	仮想事業・業務を ベースにし、実践 的経験を仮想経験 できる	シニアの事業経験を 組み込む

シニア経験教材・シニアキャリアバンク



ご清聴有り難うございます。