

シニア世代と創る地域創生・ものづくり共生社会

実践力強化を促進できる

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
実務教育&アクティブインターンシップ

実施に向けての取り組み

- 1、社会背景
- 2、母集団形成(若者・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・中小企業と学生の共生社会
- 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
- 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



1. 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



2. 母集団形成（学生・シニア・企業）

地域創生の活動

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

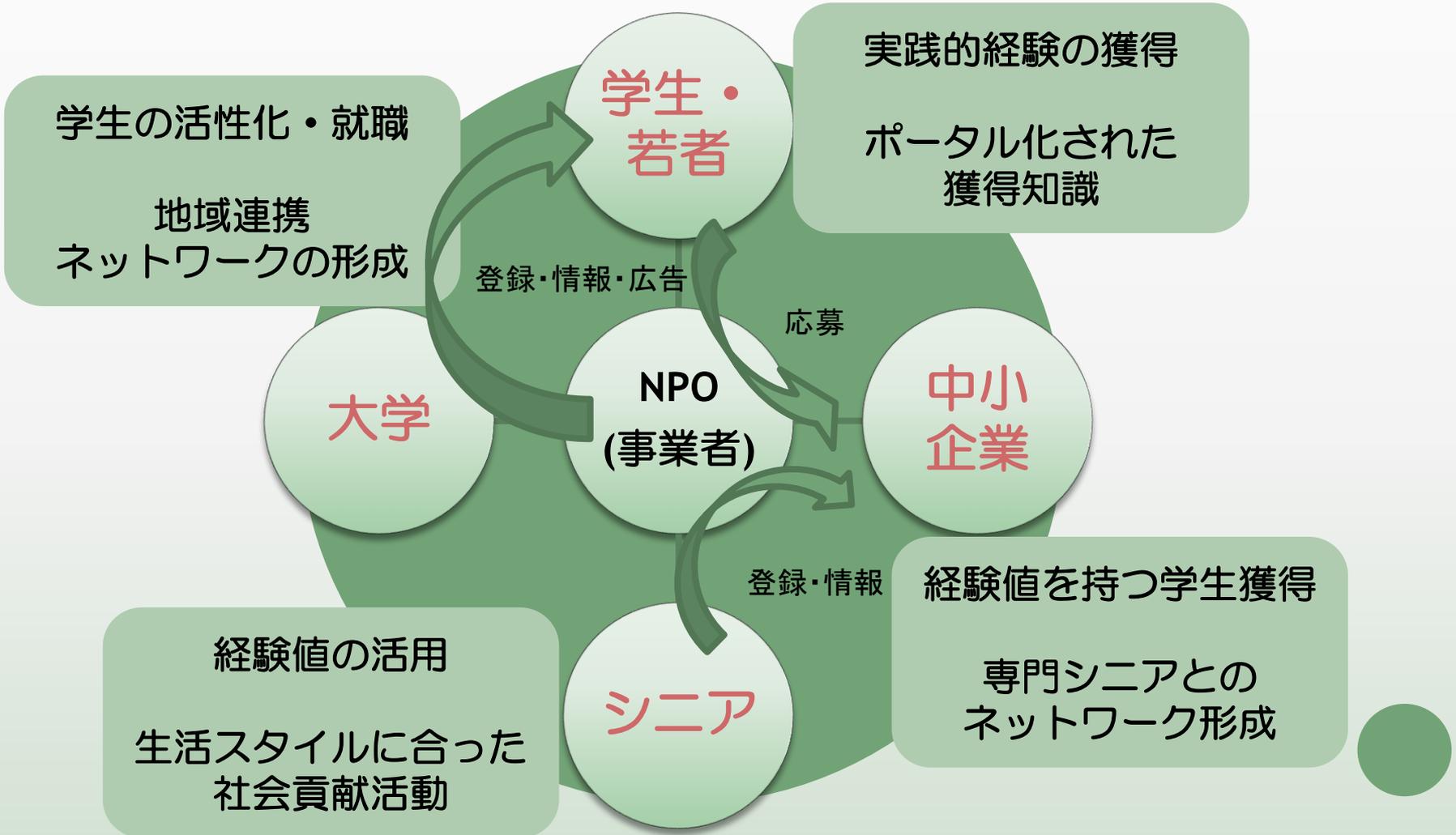
大学キャリアセンターや学科への告知
ホームページに広告と登録

企業

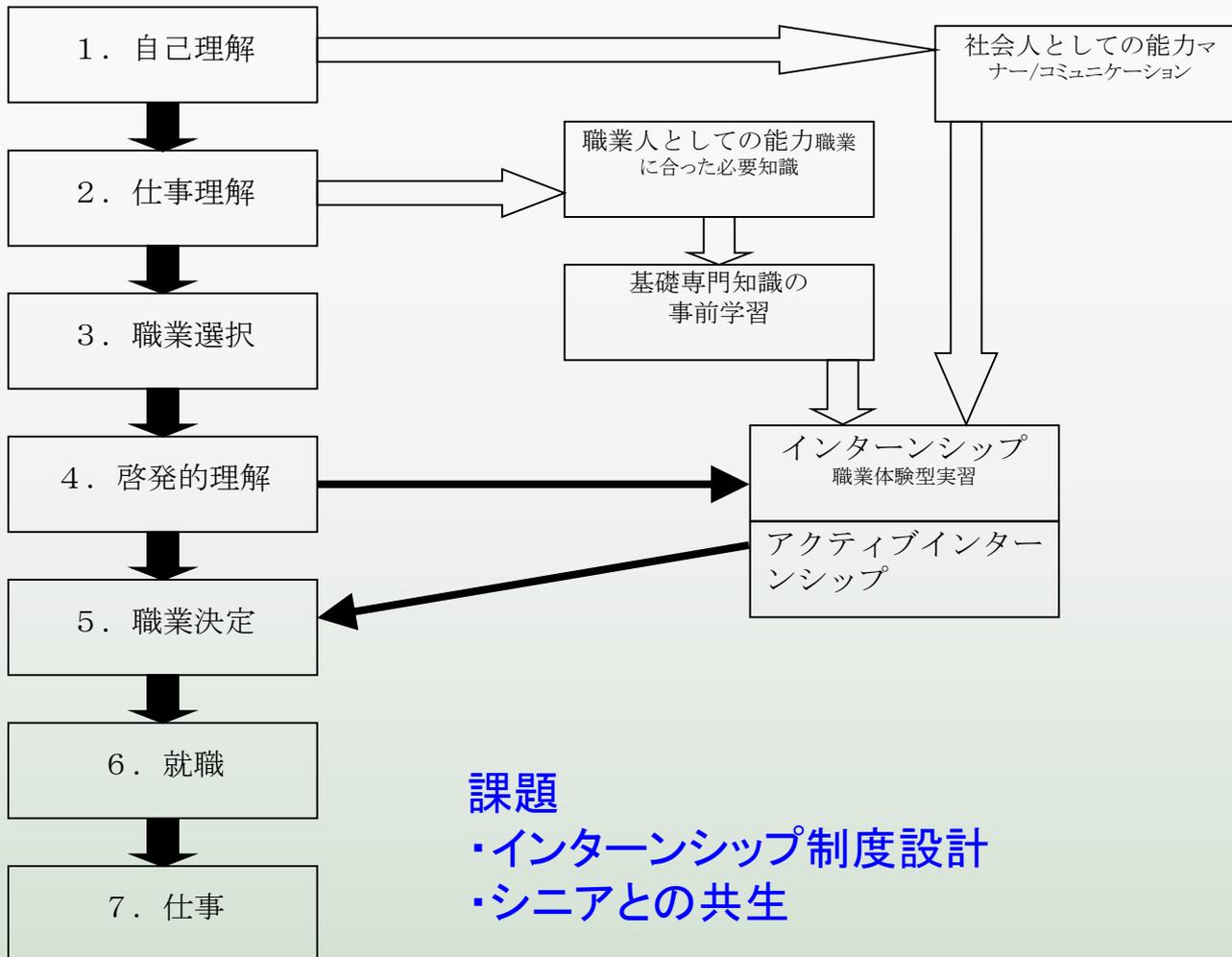
業界団体への告知と営業活動



3. モチベーション・インセンティブ



5. 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

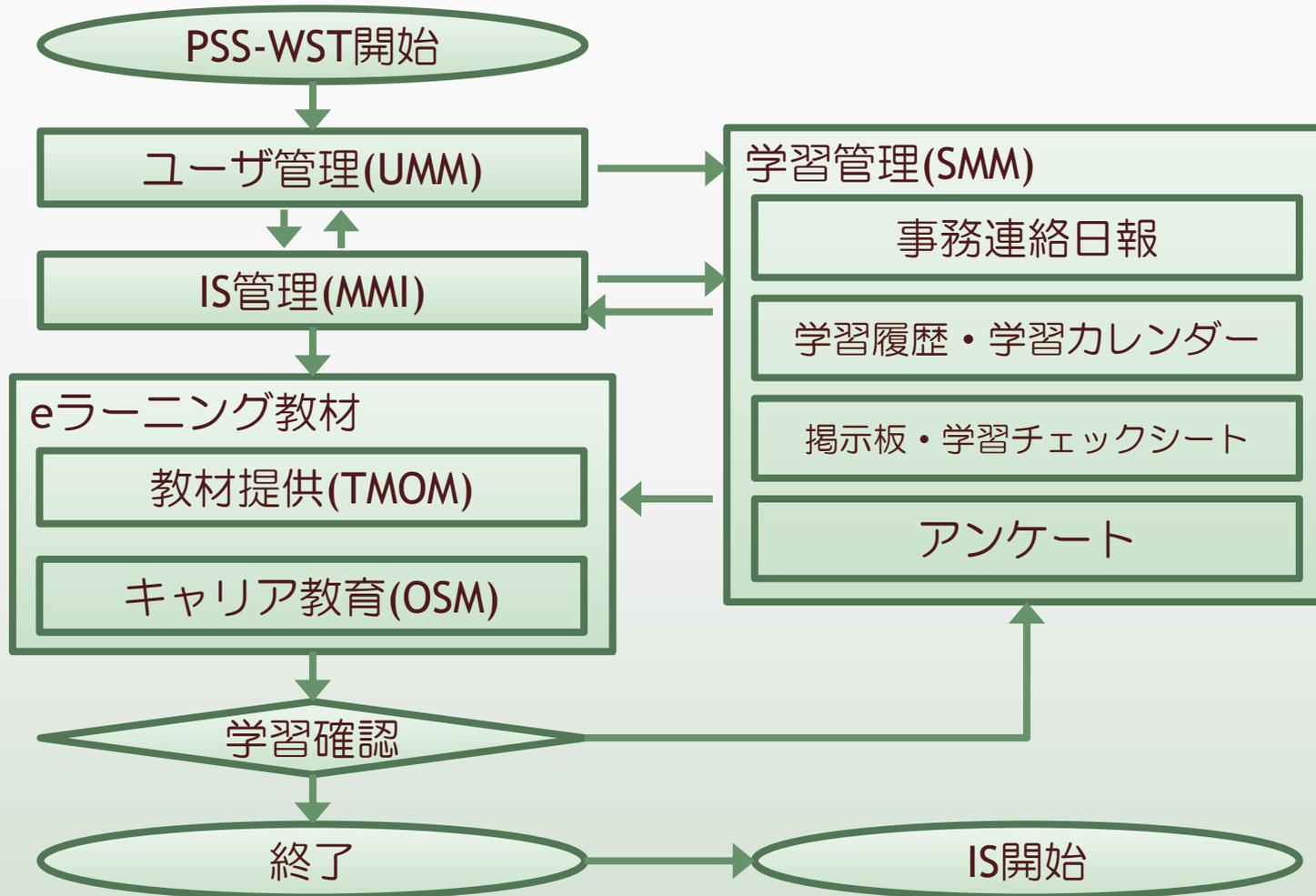
3) 実証と評価
協力企業・支援シニアの
役割評価

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
- ：



7. 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

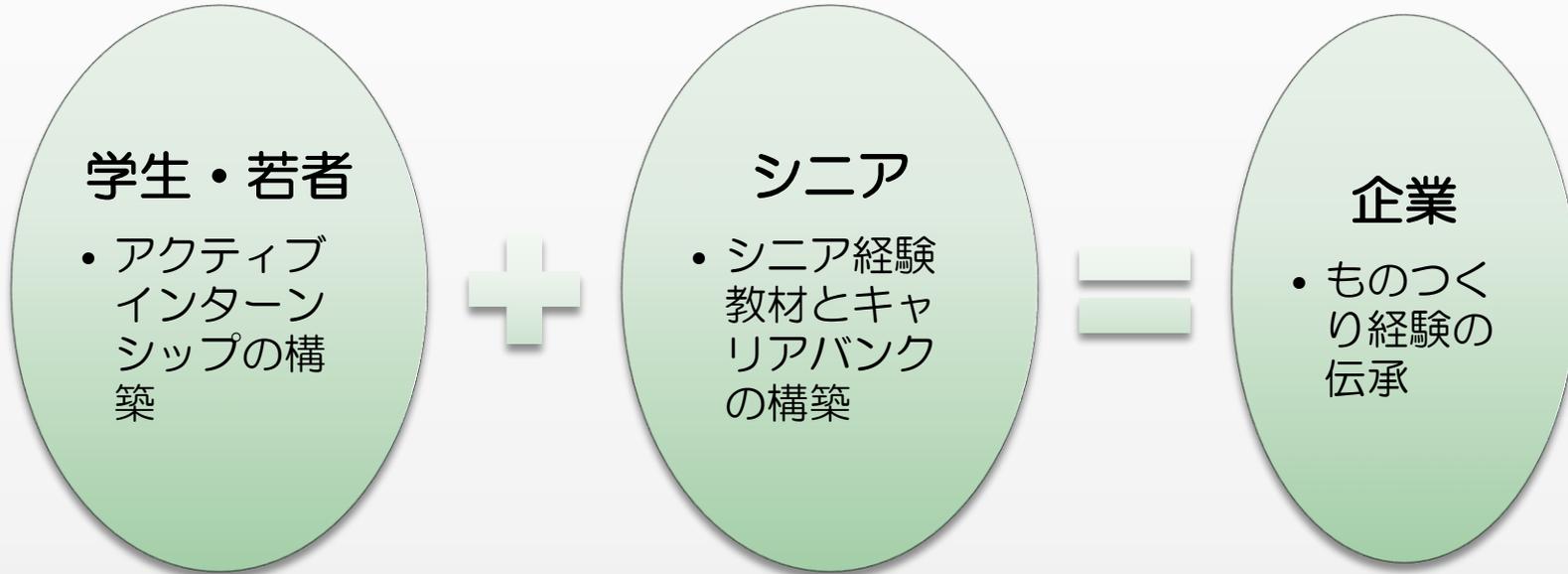
アクティブインターンと付く参考サイト

<https://twitter.com/activeintern>

<http://profile.ameba.jp/activeintern/>



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

事前学習
【理論】

集合研修
【実践】

先進的
e-Learning
達成度評価
ゲーミフィケーション

基礎
学習
大学授業の復習

専門
学習

実践経験をベースに
した教材

経験
学習

現実の事業工程をベースに
した実習教材

学習
評価

ポータルな評価システム

就職
挑戦

シニア経験値

教材作成
課題作成
研修支援

インターンシップの課題と改善効果

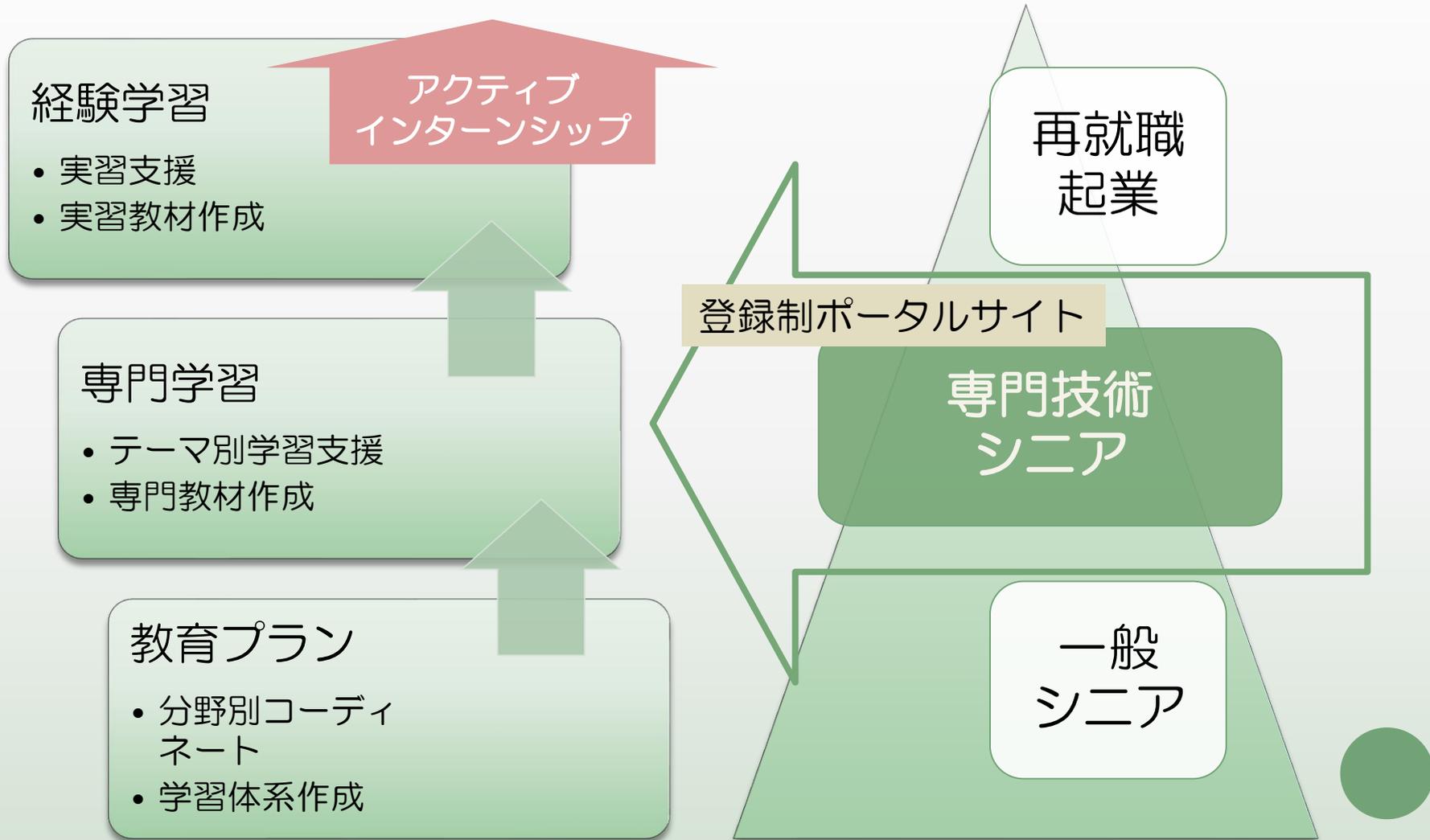
WBT事前学習E-LEARNINGの作成

- 実施コースにより、期間を選べる。

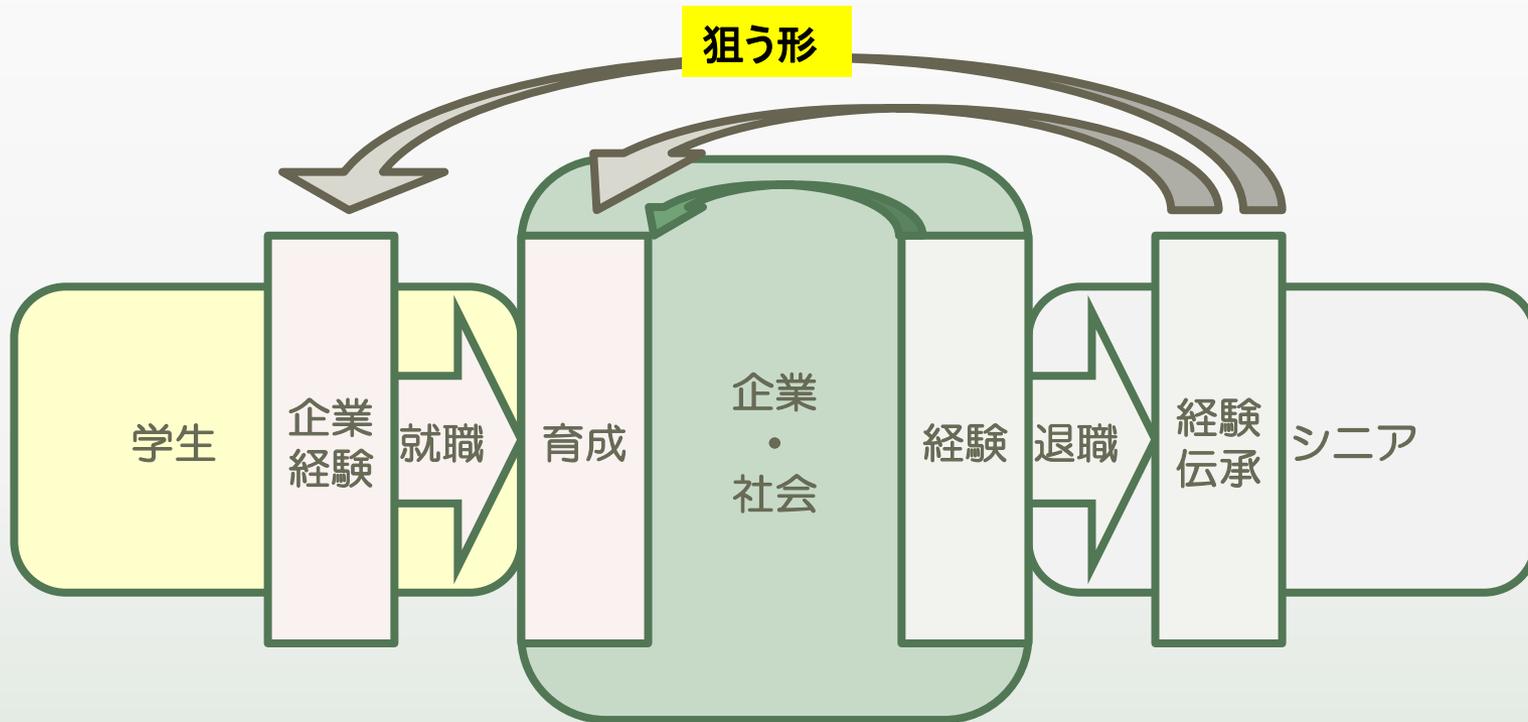
課題		現状		改善される効果	ポイント
時間	実施期間	3日から2週間程度、1ヵ月～6ヵ月は稀で学務上も困難	⇒	IT環境主体の仮想経験であり時間の束縛が少ない	現実感をスクリーングで補完する
数	実施企業	意義や効果及びコストの面から消極的	⇒	IT上の仮想経験であり、実質的な企業負担を必要としない	IT上でリアル事業を想定する
内容	実践内容	座学や作業補助が主で、実践的内容は長期間が必要	⇒	仮想事業・業務をベースにし、実践的経験を仮想経験できる	シニアの事業経験を組み込む



9. シニア経験教材・シニアキャリアバンク



経験伝承サイクルの構築



- 経験値の伝承でものづくり企業・社会の活性化が可能



ご清聴有り難うございます。