

安城市デジタル人材育成推進事業 実施報告書



2026年3月

安城市

1 はじめに

(1) eフェスNEXT（デジタル人材育成推進事業）とは

安城市では、令和3年度から5年度まで、「ケンサチeフェス」として、eスポーツなどのデジタルコンテンツを活用した社会課題解決の取組を進めてきました。

令和6年度からは、本市の自治体経営の最上位となる計画である「第9次安城市総合計画」で目指す都市像の実現に向け、子どもを核としたまちづくりを進めるうえでのキャッチコピーである「安城こどもBOOSTERS」の趣旨を沿って子どもたちを応援し、地域で活躍できる人材に押し上げるため、「ケンサチeフェス」の発展的な施策として実施しています。

(2) デジタル人材育成推進事業の狙い

デジタル人材育成推進事業（以下「事業」とします。）において、参加者は自分の身の回りの課題を見つけ、解決方法を考え、デジタル技術を活用したツールを制作し、その成果を発表する一連のプロセスを経験してもらいます。こうしたプロセスを通じて課題解決に向け仲間とともに主体的に取り組む姿勢や実践的なデジタルスキル、プレゼン能力などを身に付けてもらい、社会や地域で活躍できる若い力を育成することを目指しています。

(3) 実施内容

事業は市内在住、在学の高校生を対象として実施。2つのプログラムで構成します。

①課題解決アイデア開発のためのワークショップ

市内公共施設等に高校生が集まり、課題解決アイデアの開発や成果発表の場に向けたリハーサル等を行うワークショップを実施します。

②イベント開催

イベント来場者に対し、最新のデジタル技術の普及・啓発を図ることを目的とした体験型イベントを実施します。ワークショップに参加し、課題解決アイデアの開発を行った高校生の成果発表会は、このイベントにおけるメインコンテンツとして実施します。

(4) 令和7年度における各プログラムの実施状況

日時	プログラム	目的
2025. 8. 24	第1回ワークショップ	課題解決アイデア開発のキックオフ
2025. 12. 26	第2回ワークショップ	1月イベントに向けたプレ成果発表会
2026. 1. 12	eフェスNEXT イベント	高校生成果発表会・各種体験ブース展示

※このほか、各高校への直接訪問やオンラインによる個別支援を実施

2 各プログラム開催実績

(1) ワークショップ

① 第1回ワークショップ

開催日時 令和7年8月24日(日) 午後2時から5時まで

会場 へきしんギャラクシープラザ 1階 講座室

開催目的 課題解決アイデアの開発に向けたキックオフイベント

参加人数 高校生 16人 教員等高校関係者 6人 企業関係者 5人

《8月ワークショップの様子》



みんなオリエンテーションに集中しています



高校生への検討課題の提示(ららぽーと安城様から)



デジタル技術(メタバース)を活用した課題解決事例紹介(アイシン様から)



どんな課題に取り組むかみんなで相談中

②第2回ワークショップ

開催日時 令和7年12月26日（金）午後1時30分から午後5時まで

会場 へきしんギャラクシープラザ 3階 大会議室

開催目的 1月イベントに向けたプレ成果発表会

参加人数 高校生 28人 教員等高校関係者 5人 企業関係者 7人

《12月ワークショップの様子》



高校生チームによるプレ成果発表の様子



発表に対し、企業の方から多くの質問やイベント当日に向けた励ましのお言葉がありました



高校生と企業の方との活気あるやり取りが行われ、本番に向けた良い練習の機会となりました



各チーム本番に向けて発表内容のブラッシュアップに取り組みました

(2) イベント

開催日時 令和8年1月12日（月・祝）午後1時から午後6時まで

会場 ららぽーと安城 1階 SAISONスタジアム

イベント来場者（各プログラム体験者）数 767人

《会場（ららぽーと安城 1階 SAISONスタジアム）》



《イベントチラシ》

いろいろなデジタル体験をしてみよう!

デジタルで遊ぶ

みんなで楽しく デジタルで社会課題を解決!

eフェスNEXT に行こう!

高校生によるテクノロジー×社会課題解決のプロジェクト発表会!
「自転車の道の取り忘れを防ぐには?」「駐車場で車のたまりを片づけるには?」
高校生ならではのアイデアを体験しよう!

2026 1.12 MON 午後1:00 START

デジタルを学ぶシーン以外にも、
つくったゲームで遊ぶシーンもあります!

参加費 無料

INFORMATION
開催日時: 令和8年1月12日（月・祝）午後1時から6時まで
開催場所: ららぽーと安城 1階スタジアムコート
主催: 安城市
共催: 株式会社スクアミー、株式会社アイシン・シーホース三河株式会社、株式会社コロナワールド、損害保険ジャパン株式会社、三井ショッピングパーク ららぽーと安城、株式会社リトブラ

お問い合わせ 安城市企画政策課 TEL 0566-71-2204

eフェスNEXT ららぽーと安城に集まろう!

観どころ 1 メタバース空間の中で遊ぼう!

バーチャルな世界で未来の三河安城駅やアリーナの探検やゲームを楽しもう!

※誰でも自由に参加できます
※1回に体験できる人数に限りがあります

観どころ 2 お絵描き3Dレーシングを楽しもう!

キミが描いたスーパーカーで一番をめざせ!

※誰でも自由に参加できます
※1回に体験できる人数に限りがあります

観どころ 3 プログラミングで大きな建物を建築しよう!

マイクラフトの世界で、プログラミングを体験

①13:00-14:00
②14:30-15:30 各回定員6名
③16:00-17:00

※小学生以上参加（下記QRコードからの事前申込が必要です）
※小学3年生未満のお子様は保護者の同意が必要

観どころ 4 ゲーム制作を体験してみよう

プログラミングの基礎を学び、ゲーム制作を体験しよう!

①13:00-14:00
②14:30-15:30 各回定員5名
③16:00-17:00

※小学生以上参加（下記QRコードからの事前申込が必要です）
※小学3年生未満のお子様は保護者の同意が必要

時間	内容	時間	内容	時間	内容
14:00-14:15	開会式・開会宣言	13:00-14:00	デジタル体験会1	13:00-18:00	愛知県内の高校生や愛知工業大学、名古屋文理大学がつくったセンターゲームで遊べるゾーンがあります。
14:15-15:45	プロジェクト発表会	14:30-15:30	デジタル体験会2		
16:00-17:00	表彰式	16:00-17:00	デジタル体験会3		

高校生が企画した、テクノロジーを活用した様々なフーズを開発宣言後から楽しむことができます。
※場所や時間は変更になる可能性があります。
《出席高校予定》
・安城南高等学校
・安城農林高等学校
その他にも愛知県内の高校が参加予定です

デジタル体験会は事前予約制としていますが、空きがあれば当日も参加可能です。
申し込みは公式 Web サイトからお願いいたします。Web サイトから申し込みは1月4日（日）朝8時～朝9時の間にお願いします。
申し込みの締め切りは抽選のうえ、結果をお知らせします。

デジタルアートとゲームの両方を体験できる「デジタルアートゲーム」も開催します。
14:00-17:00
※抽選申し込みが必要です
会場: たかひる館2階

2026 安城市大会

①高校生課題解決アイデア成果発表会

デジタルを活用した課題解決アイデアの研究に取り組んだ高校生チーム（6チーム）が、研究成果の発表を行いました。どの発表に対しても来場者が足を止め、興味深く発表を聞いている姿が印象的でした。

《成果発表を行ったチーム一覧》

No.	チーム名	在籍校	研究テーマ（発表タイトル）
1	チームおしぼり	豊田工業高等専門学校	雨から洗濯物を守りたい！
2	安城農林高校マルチメディア部	安城農林高等学校	マイクラで課題解決
3	安城農林高校土壌研究研修班		スクーミーによるミニトマト生産環境の改善
4	てんとうむし班	安城南高等学校	どこでも見れる混雑度チェッカー（ららカウンター）
5	ウォーターポンプ班		目覚ましオクトパス
6	Skyteam（スカイチーム）		車みつカーる ～もう駐車した場所で迷わない～

《成果発表会の様子》



チームおしぼり

安城農林高校マルチメディア部

安城農林高校土壌研究研修班



てんとうむし班

ウォーターポンプ班

Skyteam

②企業賞の贈呈

成果発表を行ったチームに対し、これまでの活動への労いと、今後の更なる活躍に向けた応援のメッセージを含めた企業賞の贈呈が行われました。

《企業賞一覧》

No.	企業賞の名称	贈呈企業名	受賞チーム名
1	愛三工業 賞	愛三工業株式会社	チームおしぼり
2	アイシン×シーホース三河 賞	株式会社アイシン・シーホース 三河株式会社	安城農林高校 マルチメディア部
3	コロナワールド 賞	株式会社コロナワールド	てんとうむし班
4	損保ジャパン 賞	損害保険ジャパン株式会社	安城農林高校 土壌研究研修班
5	三井ショッピングパーク ららぽーと安城 賞	三井ショッピングパーク ららぽーと安城	Skyteam (スカイチーム)
6	株式会社リトプラ タカラトミープラネット 賞	株式会社 リトプラ	ウォーターポンプ班

《企業賞贈呈の様子》



愛三工業 賞
(チームおしぼり)

アイシン×シーホース三河 賞
(安城農林高校マルチメディア部)

コロナワールド 賞
(てんとうむし班)



損保ジャパン 賞
(安城農林高校土壌研究研修班)



三井ショッピングパーク
ららぽーと安城 賞
(Skyteam)

株式会社リトプラ
タカラトミープラネット 賞
(ウォーターポンプ班)

③市長講評・記念撮影

企業賞贈呈後、全体講評として三星安城市長から今後の更なる活躍への期待を込めた高校生への熱いメッセージが送られました。

また、参加した高校生、企業の皆さん全員で記念撮影を行いました。

《市長講評》



三星市長による全体講評

《記念撮影》



成果発表会参加者全員による記念写真

④体験ブース

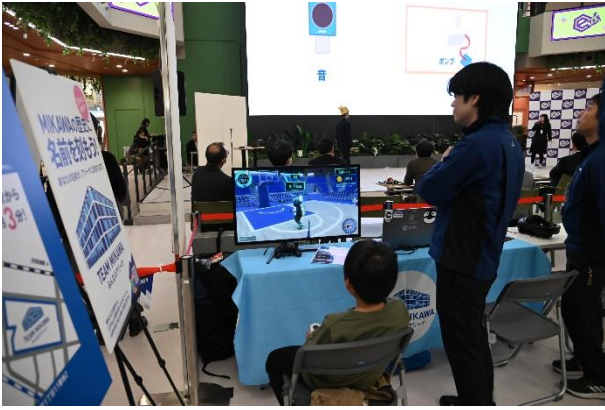
企業・県内大学による、最新のデジタル技術等が体験できるブースが多数出展され、来場者が楽しむ姿が多くみられました。

《体験ブース出展一覧》

No.	ブース出展団体名	ブース内容
1	株式会社アイシン（※）	新たに完成するアリーナとその周辺（三河安城地区）の世界をメタバース体験
2	株式会社スクーミー	ダンボールコントローラー日本イチ決定戦
3	三井ショッピングパーク ららぽーと安城	ららぽーとクローゼット（プラスミラー）体験
4	株式会社リトプラ（※）	お絵描き3Dレーシング
5	安城農林高等学校 安城南高等学校 豊田工業高等専門学校	成果発表を行った課題解決アイデアの展示等
6	安城市デジタル推進課	あんじょうマップ（安城市地図情報システム）体験
7	名古屋文理大学	ARを使用した作品展示
8	愛知工業大学×市邨高校	大学生と高校生が共同制作したゲーム体験
9	愛知工業大学	プログラミングを学び、ゲーム制作を行う体験講座
10	愛知教育大学	マイクラフトの世界でのプログラミング体験講座

※は、ステージ前大型モニターにおいても体験を実施したもの

《各ブースの様子》



株式会社アイシン（メタバース体験）



株式会社スクリー（デジタル×ダンボール工作）



ららぽーと安城（ららぽーとクローゼット）



株式会社リトプラ（3Dお絵描きレーシング）



高校生によるブース展示



市デジタル推進課（あんじょうマップ）



名古屋文理大学（AR作品展示）



愛知工業大学×市邨高校（共同制作ゲーム）

《体験講座の様子》

【愛知教育大学・マインクラフトの世界でプログラミング体験】



【愛知工業大学・プログラミングの基礎を学び、ゲーム制作体験】

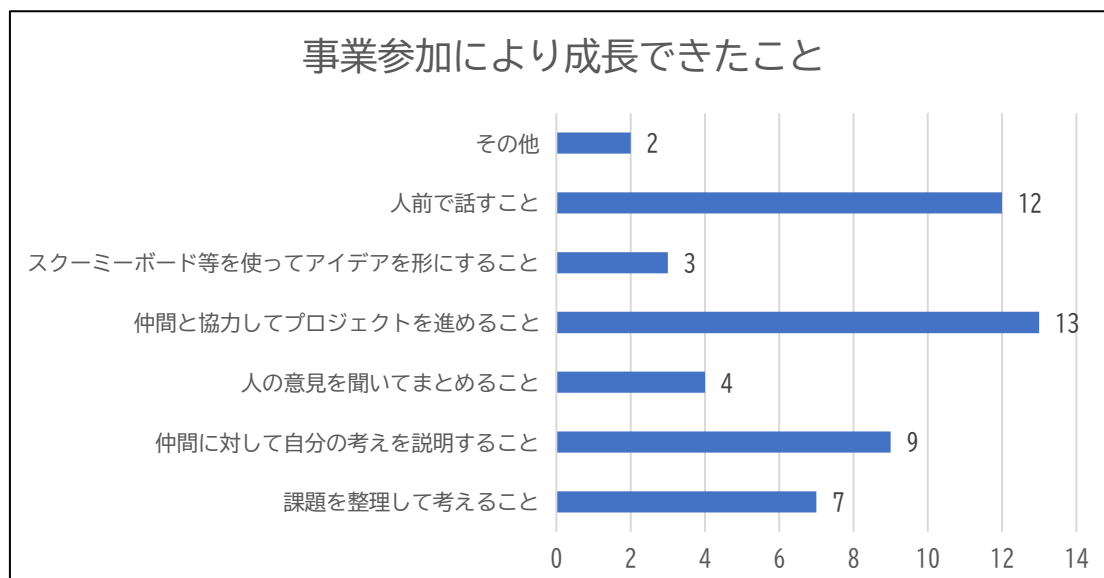
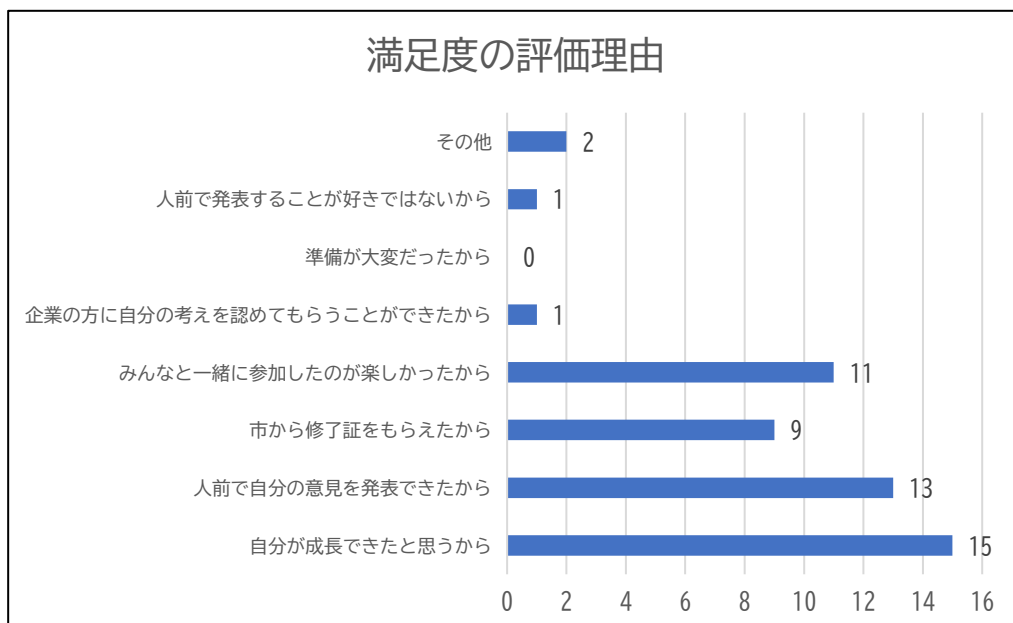
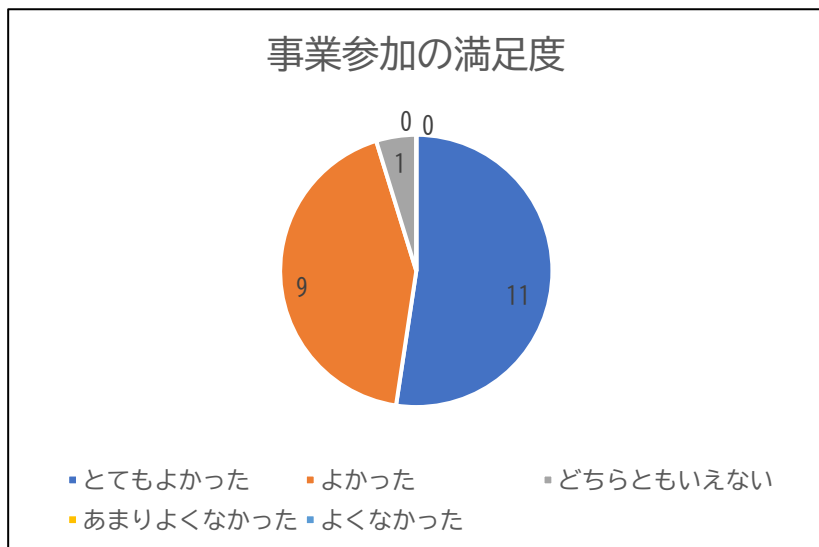


《会場内の様子》



《参加者の声》

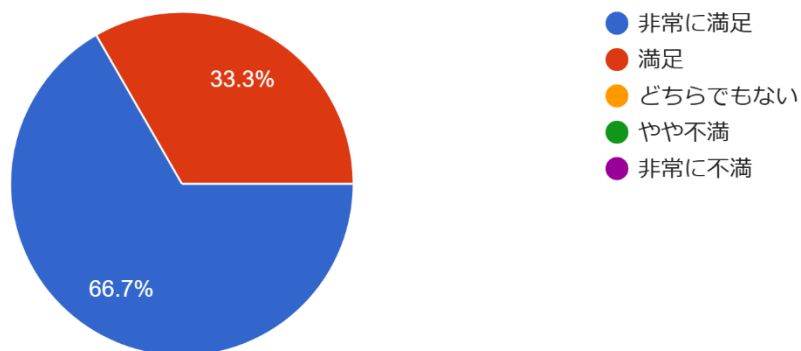
①参加した高校生の声



②関わっていたいただいた企業の声

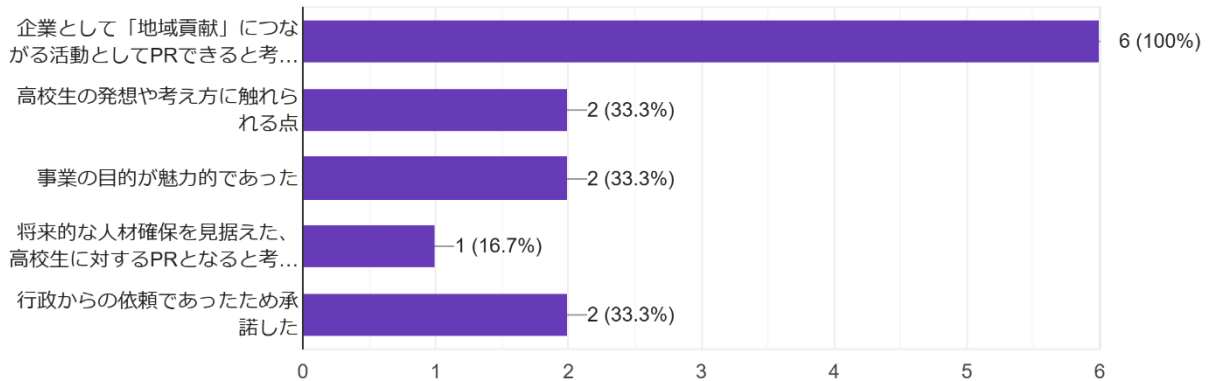
Q2-1 今回、eフェスNEXTご参加いただいた満足度を教えてください

6件の回答



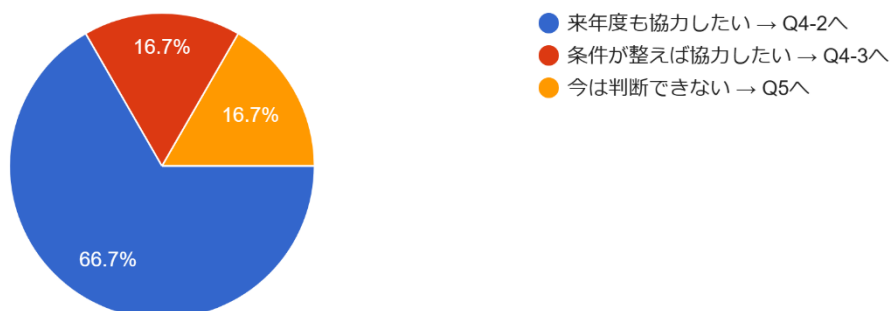
Q3 事業にご協力いただくと判断するに至った理由をチェックしてください（上位3つまで）

6件の回答



Q4-1 市では、次年度以降も今回と同様の事業を...における貴社の協力意向について教えてください。

6件の回答



安城市デジタル人材育成推進事業

○主催 安城市（業務委託：株式会社スクーミー）

○協力

《高校》

愛知県立安城南高等学校、愛知県立安城農林高等学校、名古屋経済大学市邨高校
事業に参加してくれた高校生の皆さん

《企業》

愛三工業株式会社、株式会社アイシン・シーホース三河株式会社
株式会社コロナワールド、損害保険ジャパン株式会社
三井ショッピングパーク ららぽーと安城、株式会社リトプラ

《大学》

愛知教育大学教職キャリアセンター 中池竜一准教授・学生ICT推進員
愛知工業大学 情報科学部 水野慎士研究室
名古屋文理大学 情報メディア学部 石郷研究室