

2016年10月26日から3日間東京で開催している、eラーニング教育業界では国内唯一のイベント『eラーニングアワード2016フォーラム』において、「ピーエーワークス」グループが開発した学びのアプリケーション『がんばりマスター！忍者ふでまる』が、国内最大のMOOCプラットフォーム「ドコモ gacco」にて提供されることが発表されました。

『eラーニングアワード2016フォーラム』は、eラーニングをはじめ、さまざまなICTを活用した人材教育、組織戦略の現状と未来を語り合う専門フォーラム。イベント当日は多くの企業による発表や講演が活発に行われ、多くの人が足を運んでいました。

今回発表された『がんばりマスター！忍者ふでまる』は、オリジナルストーリーの作品を多く手がけ、国内でも有数の高いクオリティが国内外の様々なファン層から大きな支持を得ているアニメーション制作会社「ピーエーワークス」と、幼児教育のパイオニア「こぐま会」の協働プロジェクトとして立ち上がった「こぐまなびプロジェクト」第一弾。

「ナゾトキ・ファンタジーアドベンチャーゲーム」として世界的大ヒットを記録したニンテンドーDS・3DSソフト『レイトン教授シリーズ』のアニメパートおよび劇場版に企画段階から制作に参加するほか、さまざまなジャンルのヒット作を生み出すアニメーション制作会社「ピーエーワークス」。そして子ども達との対話の実践の中から「KUNO メソッド」という系統立てた独自カリキュラムを組み上げ、「考える力」を育てる幼児教育を30年以上に亘って実践する「こぐま会」がタッグを組み作り上げた、「幼児教育カリキュラム」×「オリジナルアニメーション」プロジェクト。

実際のアプリケーションは、3DCGアニメーションやスマートフォン・タブレットなどのアプリケーション制作を手がける「PA-X（パックス）」、情報発信などを「こぐまなびプロジェクト」の全体統括を行うため新たに設立された「PALABO（パラボ）」が担当。いずれも「ピーエーワークス」グループである2社が、このアプリケーションの開発とサポートを行っていくことも発表されました。

そして『がんばりマスター！忍者ふでまる』は、国内最大のMOOCプラットフォーム「ドコモ gacco」が提唱する「L<sup>3</sup>（エル・キューブ）プロジェクト」の幼児教育パッケージコンテンツのひとつとして2017年1月から提供されることも決定。

発表当日は「ピーエーワークス」の堀川憲司氏、「PALABO」の星川正幸氏、「こぐま会」の久野泰可氏、「ドコモ gacco」の伊能美和子氏がステージに登壇し、それぞれ『がんばりマスター！忍者ふでまる』や「こぐまなびプロジェクト」についての抱負、今後の展望などをコメントしました。

「自分の周りの世界に好奇心を持って目を向けて、新しいことを発見し、考えることの面白さを体験してほしいと思います。学習の楽しさを、世界の子どもたちが笑顔になるようなアニメーションの物語を通して表現したいと思います」(堀川氏)

「約3年前位から、みなさんと一緒に『こぐまなびプロジェクト』を進めてきました。アニメーションとアプリケーションが持っている力を活用して学ぶという、新しい幼児教育のスタイルを世界中の親御さんに提供していければと思います」(星川氏)

「昔から“幼児教育は大切だ”と言われていますが、具体的にどうしたらいいのか、あまり明確になっていませんでした。今回、これまで自分が現場で培ってきた幼児教育のメソッドを、皆さんのお力を借りて日本の子どもたち、世界の子どもたちに発信できることにワクワクしております」(久野氏)

「親子で学び続けることを習慣にすることで、やがてそれは人生の一部になります。小さいうちから定着させることが大切です。必要な知識を常にアップデートし続けるという習慣は、その後の大きな財産となるはずだと考えています。今回始動した「L<sup>3</sup> (エル・キューブ) プロジェクト」では一生涯にわたって学び続けることの起点として、幼児教育が最もふさわしいと考えたことから、第一弾として、この強力なタグが実現しました。日本だけではなく、グローバルに日本の幼児教育を展開できるお手伝いをしていければと思っています」(伊能氏)

「KUNO メソッド」と良質なオリジナルアニメーションの融合が生み出す、新たな幼児教育カリキュラムアプリケーション『がんばりマスター！忍者ふでまる』に、来場した多くの方たちから関心が寄せられていました。