

中高生のデジタルリテラシー(利用能力)向上を目的に2021年、N

女性管理職が語る

中高生と学ぶ仕事の喜び

PO法人キッズドアと協力し、都内の児童館に。スポーツが楽しめる専用ルームを設置しました。

オープンから1年がたち、設置や運営に関わっている高校生や担当者に話を聞いてきました。

この企画がユニークだったのは、単にパソコン(PC)が使える環境を作るのではなく、無料で集える児童館に子供たちと一緒にゲーミングルームを設置するところから始めた点です。数人のリーダーとなる中高生と一

緒にゲーミングPC、パソコンゲーム、周辺機器、デスクやチェアを選び、ゲーミングルームの設置やルール作りまでサポートしました。

ゲームは今の子供にとっては重要なコミュニケーションのツールです。放課後に友達とファストフード店でおしゃべりするのと同じように、オンラインゲーム内でおしゃべりしながらゲームを楽しんでいるのです。プロも使うような高性能なゲーミングPCを使える場

の発端でした。

部長 本部 事業本部 日本HP
沼田 綾子氏

沼田 綾子氏



めまた・あやこ 2001年、コンパックコンピュータ(現日本HP)入社。Eコマースやマーケティングの部署を経て16年にコンシューマーPC製品部へ異動。17年5月から現職。

け止められるような運営を自指されているように感じました。

今回のプロジェクトに最初から携わっていた生徒さんは「企画から実行まで全部を自分たちで考えることができ、楽しかった」と感想を言ってくれました。また、ゲームが得意な別の生徒さんか像していなかった反応や、使いたことにも気がな学びや夢が広がるようであれば、自分の仕事を

例え、利用時間の制限や年齢に合わせた適切なゲームの選定、遊ぶ際のルールなどをしっかり考え、参加したい子供たちにも説明し理解してもらったうえで利用可能にする。健全に、かつ子供たちの好奇心を最大限受

最近のゲームはオンラインで不特定多数のプレイヤーと遊ぶものが多いのが、今回の当社の支援

彼らが語る「自分で考えて実行すること」や「人と積極的に関わり、相手と合わせて教えること」の学びを支援すること」の楽しさは、仕事の喜びであり、人生そのものの根源的な喜びでもあると思います。彼らの姿を見て、改めて強く感じました。

また、実際にこうした公共の場所で運営すると色々な人がいて自分が想像していなかった反応や、使いたことにも気がな学びや夢が広がるようであれば、自分の仕事を

また、実際にこうした公共の場所で運営すると色々な人がいて自分が想像していなかった反応や、使いたことにも気がな学びや夢が広がるようであれば、自分の仕事を

また、実際にこうした公共の場所で運営すると色々な人がいて自分が想像していなかった反応や、使いたことにも気がな学びや夢が広がるようであれば、自分の仕事を

また、実際にこうした公共の場所で運営すると色々な人がいて自分が想像していなかった反応や、使いたことにも気がな学びや夢が広がるようであれば、自分の仕事を