

■ QUESTを通じて実現したいこと

1次目標

主に小中学生を対象に、気軽にプログラミングに触れられる機会を創出し、プログラミング学習者が集まれる場／コミュニティを作る。

プログラミング教室や塾のような講座形式ではなくクラブ形式で開催。

【講座形式とクラブ形式の違い】

講座形式	クラブ形式
習得内容／順序／期間がカリキュラムのコースとして決められている。	習得するものはあるが、順序や期間は受講者によって異なる。
受講者全員が同じペースで同じカリキュラムを消化する。	受講者それぞれが自分自身のペースでそれぞれの課題をこなしていく。
知識や技術の習得がゴールであり、習得を終えると卒業する。	習得したものを実践により高めていく場なのでゴールも卒業もない。
開講タイミングに合わせてスタート。	興味を持った時にスタート。
毎回出席が前提。	好きな時だけ参加でOK。

参加のハードルが低い。

プログラミング学習は…

① 知識の習得より実践の場数

プログラミングは教わること自体は多くはない。むしろ、知識の習得よりもその後の実践／応用の場数により蓄積される経験則が重要。

② 正解が1つではない

プログラミングはまた、正しい答えがひとつ存在するというものでもない。同じものを実現するにあたりいくつものやり方がある中で、自分以外の人のやり方やアイデアに触れる機会が重要。

③ クリエイティビティを養うのが目的

プログラミングの習得が目的ではなく、プログラミングを通じて「自分が欲しい物や必要な物を自分で作り出す」習慣を培い、「どうすれば役に立つか、楽しませられるか」などの視点を備え「どうすれば実現できるのか」を考える力を養うのが目的。

継続的に取り組める場や仲間が必要

QUESTが提供したい価値

■ QUESTを通じて実現したいこと

2次目標

コミュニティを大きくしていくことで、プログラミング人口の増加、プログラミング（ICT）教育の文化を根付かせ、墨田区をプログラミング（ICT）教育先進区にしたい。

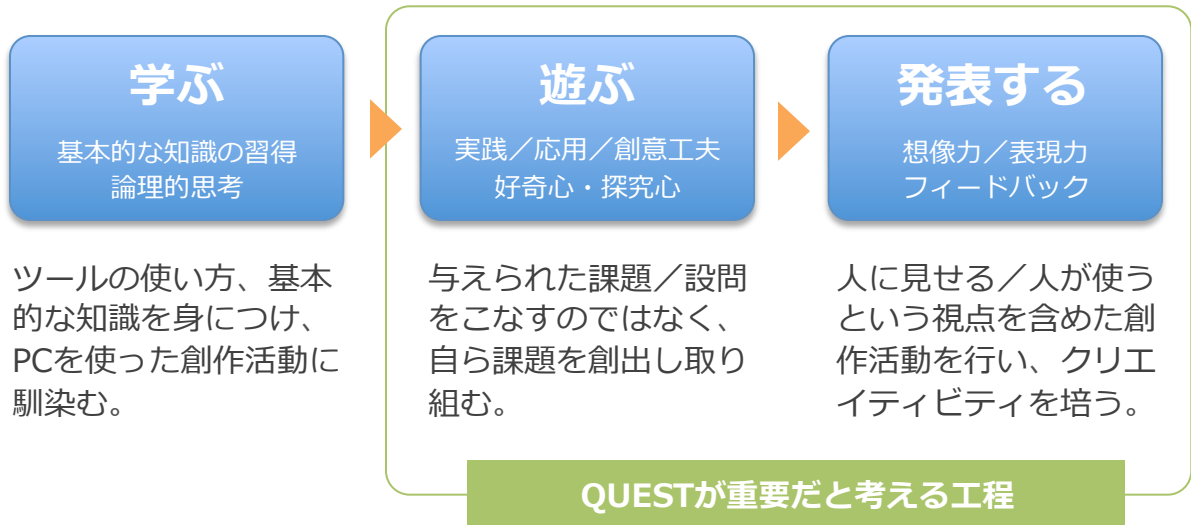


「ICTに強い」「クリエイティビティが高い」人口の増加。



墨田区を、新しい産業を創出したり、先進的な取り組みを行いやすい、文化／社会／環境的背景を持つ地域に。

■ プログラミング教育のステップ



■ QUESTで整えたい体制／環境

アウトプットの質は、インプットの質／量／多様性に比例する。

これからの社会で必要とされる「点と点を繋げて線にする」「線と線を繋げて面にする」様な創造性は、同じ価値観やバックグラウンドを持った人達だけの集まりからは生まれ難い。多様な立場、経験、知識、感性に触れられる場が必要。

QUESTも、エンジニアだけでなく、地域活動の専門家や、グラフィックデザイナー、学生など、多種多様な人に囲まれて色んなことが吸収できる、またそういう場でのコミュニケーション力を身につけられる場を目指す。