

NEWS RELEASE

(2020年8月5日修正版)

2020年7月6日

報道関係者 各位

株式会社やる気スイッチグループ

やる気スイッチグループ、プログラミング教育事業で Preferred Networks と提携。 教材『Playgram™』を用いたプログラミング教室パッケージを全国に展開

- AI 技術開発の第一線で活躍する PFN エンジニアチームによる包括的なプログラミング教材と「やる気スイッチ」の「やる気スイッチ」の指導メソッドで、子どもたちの未来の可能性を拓くサポートに
- 小学生をメインターゲットとした本格的なプログラミング教材を教室パッケージ化し、8月から首都圏の3教室とオンライン授業で順次提供
- 2020年8月に第1期生を募集し、授業を先行スタート。全国1,000教室での展開を目指す



Playgram を活用した、やる気スイッチグループのプログラミング学習（イメージ）

総合教育サービス事業を展開する株式会社やる気スイッチグループ（東京・中央区、代表取締役社長：高橋直司、以下、やる気スイッチグループ）は、本日、人工知能（AI）技術の研究開発で日本を代表する株式会社 Preferred Networks（以下、PFN）と、同社が開発したプログラミング教材『Playgram™（プレイグラム）』を活用して、プログラミング教室のパッケージ化および全国展開で提携したと発表しました。これからのプログラミング教室パッケージのスタンダードとなるべく、全国1,000教室での展開を目指します。

Playgram は小学1年生から始めることができ、小学校高学年から中学生まで学べる本格的なプログラミング教材です。やる気スイッチグループはこの Playgram を活用し、個別指導学習塾「スクールIE」や英語で預かる学童「Kids Duo」、バイリンガル幼稚園「Kids Duo International」等で培ってきた、講師がきっかけを与え伴走することで生徒が自律的に学ぶ力をつける（やる気スイッチの「やる気スイッチ」の指導メソッドとかけ合わせます）。

やる気スイッチグループは、この Playgram を活用したプログラミング教室パッケージを、2020年8月から、Kids Duo 有明ガーデンを皮切りに、やる気スイッチスクエア武蔵小杉校*など首都圏の合計3教室（具体的な教室名は順次発表）、およびオンライン教室で第1期生を募集し、授業を先行スタートする予定です。（Playgram を用いたプログラミング教室 URL：<https://www.yarukiswitch.jp/pg>）

昨今、プログラミング学習を含む STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) 教育に注目が集まり、その市場は 2025 年に 300 億円の市場規模に成長すると見込まれています。* また、経産省が 2019 年 4 月に発表した『IT 人材需給に関する調査』によれば、2018 年時点の国内 IT 人材は 92.3 万人、将来的には IT 需要やエンジニアの生産性により 2030 年にはエンジニアが 16.4 万人から 78.7 万人(中間 44.9 万人)不足すると試算されています。さらに AI の研究開発や高度な活用を担う先端 IT 人材の需要も急務とされています。

Playgram は、AI 技術開発の第一線で活躍する PFN のエンジニアが開発した、子どもたちの好奇心を刺激し、自発的に学びたいくなる本格的なプログラミング教材です。プログラミングの基礎から、テキストコーディング、高度なプログラミングまでを「楽しみながら学ぶ」「創造力を働かせて作る」という学習経験と、やる気スイッチグループが長年培ってきた子どものやる気を引き出す指導メソッドとを組み合わせることで、子どもたちが将来のアプリケーション開発に生かせるスキル、課題解決力、自由な創造力を身に付けることを目指します。PFN はまた、子どもたちの学習の様子や成果を見ながら継続的に追加コンテンツの開発を進める予定です。

株式会社 Preferred Networks 代表取締役 最高経営責任者 西川 徹

「私たちは、将来、さらにコンピュータが進化した時代において、その進化を脅威ではなく、大きなチャンスとして捉えられるような社会の実現を目指しています。そのためには、次世代を担う子どもたちに、幼少期から本格的なプログラミング技術にふれ、論理的かつ創造的な思考力を身につける機会を提供することが不可欠です。プログラミングの楽しさ、モノを創り、課題解決する面白さを伝えていくことは、最先端のコンピュータサイエンスに携わる PFN だからこそできると考えています。一方、やる気スイッチグループには、長年にわたり一人ひとりの子どもと向き合い、やる気を引き出すノウハウをもって、さまざまな学習分野を探求してきた実績があります。プログラミングはイマジネーションを爆発させる手段です。すべての子供たちがその力を身につけることができるよう、両社の強みを活かしてまいります。」

株式会社やる気スイッチグループ 代表取締役社長 高橋 直司

「やる気スイッチグループは、子どもたちのさまざまな能力を開発し、未来の可能性を拡げるために、20 年ほど前から多様な学習分野を探求してきました。当社は現在、国内有数の規模を誇る個別指導学習塾に留まらず、知能育成(知育)や英語、スポーツ教室、バイリンガル幼児園まで幅広いスクールブランドを展開しています。Preferred Networks 社の Playgram は、プログラミングの入門から本格的なプログラミング習得までの広い視野に立って開発された教材で、子どもたちの自発的な学びを促す要素が豊富に盛り込まれています。この画期的なプログラミング教材は、子どもたち一人ひとりの個性に合わせて才能を伸ばし、成功体験を重ねることで自律的に学ぶことを目指す、当社の指導メソッドと合致しています。子どもたちの未来の可能性を拡げる選択肢の一つとして、このプログラミング学習を当社のおよそ 11 万人の会員をはじめ、より多くの子どもたちに届けたいと考えています。」

*やる気スイッチスクエア武蔵小杉はスクール IE 武蔵小杉校、チャイルド・アイズ武蔵小杉校、WinBe 武蔵小杉校を併設。やる気スイッチスクエアは、幼児から小学生・中学生・高校生まで、それぞれの目的に合わせて学べる複合型教室。

**出典: GMO メディア株式会社発表「2020 年 子ども向けプログラミング教育市場調査」

以上

参考資料:

- **Preferred Networks 『Playgram』 概要(添付)**
- **[Preferred Networks、コンピュータサイエンス教育事業を開始\(ニュースリリース\)](#)**

株式会社やる気スイッチグループ

やる気スイッチグループは、個別指導学習塾「スクールIE」や知能育成(知育)と受験対策の幼児教室「チャイルド・アイズ」、子ども向け英語・英会話スクール「WinBe(ウィンビー)」、英語学童教室「Kids Duo(キッズデュオ)」、幼児・小学生向けスポーツ教室「忍者ナイン」、バイリンガル幼稚園「キッズデュオインターナショナル(KDI: Kids Duo International)」「アイキッズスター(i Kids Star)」の7つのスクールブランドを展開する総合教育サービス会社として、現在国内外で1,800以上の教室・ラボを展開し、およそ11万人の子どもたちの学びをサポートしています。やる気スイッチグループは、一人ひとりが持つ"宝石"を見つけ、その無限の可能性を引き出すことで、世界中の子どもたちの夢と人生を応援します。
<https://www.yarukiswitch.jp/>

本件に関する報道関係の問合せ先:

株式会社やる気スイッチグループ

広報室 金沢

TEL:03-6845-1203 / FAX:03-6845-2222 / t_kanazawa@ysg.co.jp

参考資料： Preferred Networks 『Playgram™』 概要 <http://playgram.jp>

1. プログラミングの基礎から実践的なテキストコーディングまで

ビジュアルプログラミングから始め、タイピング、プログラミングの基礎、Python によるテキストコーディングまで、子どもの理解度と意欲に応じて段階的に学習を進めることができます。

2. 自由度と表現力のある 3D グラフィックを採用

ゲームでも主流となっている 3D グラフィック UI(ユーザーインターフェース)を採用。子どもたちは、プログラミングに楽しみながら没頭し、課題解決していく面白さを体感することができます。

3. 学習最適化機能と充実の解説機能

学習データから一人ひとりの得意や苦手分野を見抜き、学習状況を「見える化」してリアルタイムで共有。進捗に合った最適な学びを個別提供します。プログラミング経験のない講師・親でも指導可能です。



Playgram の画面イメージ(3D グラフィックを用いた UI でテキストコーディングも可能)

『Playgram』の由来：英語の「遊ぶ(play)」と、ギリシャ語の「書く(graphein)」からの派生で「点、線、図形などで、書かれた文字、描かれた絵、作品」を意味する接尾語「-gram」を組み合わせています。コンピュータを駆使して想像力を発揮しながら、課題を解決する楽しさ、学ぶ喜びを体感してほしいというエンジニアの思いを込めて名付けられました。

株式会社 Preferred Networks

深層学習やロボティクスなどの先端技術を実用化することを目的に、2014年3月に創業。交通システム、製造業、バイオ・ヘルスケアの3つの重点事業領域をはじめ、パーソナルロボット、プラント最適化、材料探索、スポーツ解析、エンターテインメントなどの分野にも深層学習の応用領域を拡大しています。

PFNは、AI技術の正しい理解と普及を推進するため、社会人、医療従事者、大学生、高校生、小学生などを対象とした教育コンテンツを開発・提供しています。

<https://www.preferred.jp/>