

# 事業名：社会教育施設を起点とした、学習者のためのDeSoc構築（蒲郡市）

## ■ 企画提案内容と導入技術

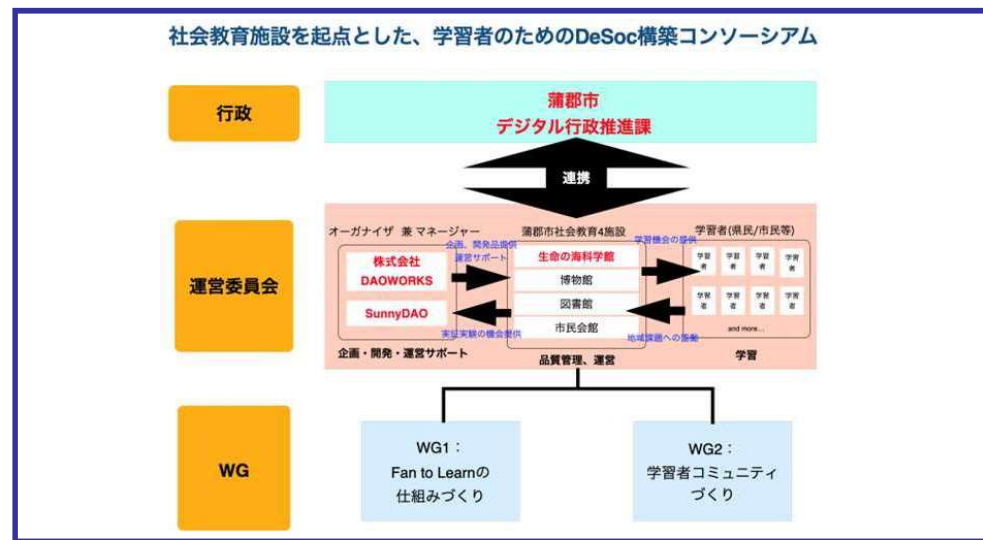
### ① Fan to Learnの仕組みづくり

企画内容：SBTを学習者に対して報酬として発行  
 目的：生命の海科学館のコンテンツに触れる機会をSBTを通じて作り、学ぶ楽しさを検証する

### ② 学習者コミュニティづくり

企画内容：メタバース活用でコミュニティづくりを行う  
 目的：生命の海科学館での学習を通じて、物理的距離を超えた、興味/関心ベースのコミュニティを作り、学ぶ楽しさを検証する

## ■ 運営体制



## ■ 各企画の目標KPI、今年度スケジュール、5カ年計画

### ① Fan to Learnの仕組みづくり:

生命の海科学館での物理的学習に関わる機会を増やす。

指標：生命の海科学館をどのぐらい利用しているか？  
 (令和3年11月)月に1回以上:0.3%、年に1回以上:11.5%  
 目標KPI 2025年:「年に1回以上」11.5%→30%以上

### ② 学習者コミュニティづくり:

生命の海科学館にコミュニティでの学習を通じて愛着を持ってもらう。

指標：生命の海科学館に愛着を持っているか？  
 (令和3年11月)持っている:4.8%、少し持っている:18.2%  
 ●目標KPI 2025年:「少し持っている」18.2%→30%以上

時期	内容
2023年8月中旬	業務委託契約締結
～8月末	「SBTを活用した、学習者が自発的に学習意欲を持ち続ける“Fan to Learn”を実現する仕組み」企画案と計画協議
～8月末	メタバース等を活用した学習者デジタルエコシステム 企画案と計画協議
～11月中旬	SBT自体の設計と実装、SBT報酬制度の設計、学習者コミュニティの準備
～11月中旬	メタバース空間の設計、実装、イベント内容の検討
～11月中旬	当活動のプロモーション実施
11月下旬～12月末	実証実験の実施(生命の海科学館にて、SBTを活用したイベントを実施、学習者コミュニティのオープン)
11月下旬～12月末	実証実験の実施(メタバースイベントの開催)
2024年1月～3月	実証実験成果と仮説検証結果のまとめ、成果報告の実施

施設名	2023年度	2024年度	2025年度	2026年度	2027年度
生命の海科学館	・SBT活用による、学習履歴の可視化 ・メタバース活用による、学習者コミュニティ形成	・23年度の実績を受けての改善実施 ・メタバース活用による、学習者デジタルコンテンツのデジタル化等	・継続的な改善活動 ・SBT/コミュニティの他施設とのパートナーシップ	・継続的な改善活動 ・前年度実績を踏まえた活動の実施	
蒲郡市社会教育4施設		・23年度の実績を受けて、科学館の活動を横展開	・継続的な改善活動 ・SBT/コミュニティの他施設とのパートナーシップ		
竹島水族館			・蒲郡市社会教育施設の活動を横展開		
海辺の文学記念館			・蒲郡市社会教育施設の活動を横展開		
(県内社会教育施設)		23年度実績を受けて、	横展開の検討を進める		