

家で勉強する楽しさ。オダイバ が **ImpacTech** のアクセラレータプログラム(企業支援プログラム)に選ばれた。

学校が閉鎖されたときでも友達と会ったり、協力して宿題に取り組んだりできるような機会を生徒に与えること。それがオダイバアプリの背景にある考え方だ。 **ImptacTech Japan** のスタッフは起業支援プログラム「日本財団ソーシャル・チェンジ・メーカーズ」にオダイバがふさわしいと考えた。

8歳の女の子、サクラは学校が大好きだ、というより、前は大好きだったといったほうが正確であろう。新型コロナウイルスのせいで学校が閉まることによって、段々学校への興味や、やる気が失われてしまった。

「コロナ以降ずっと家で勉強している子供は社会的絆を失った。」とオダイバの創設者、ダルベルティ パウロは説明した。「生徒の大多数は、勉強だけじゃなく、友達と一緒に時間を過ごすのが好きだから学校に行きたがるのだ。しかし、コロナにそれを奪われてしまった。」

オダイバの特徴は生徒と生徒がお互いに繋がることだ。したがって、ソーシャルラーニングをサポートして、学校の楽しさを家にもたらし。実際に教室にいるような感覚を再現する。

「先生は講義で授業を開始し、その後生徒に問題を割り当て、グループの中でメンバーと協力し問題を解かせる」とダルベルティさんは説明した。「リアルタイムで生徒が勉強している様子を確認でき、必要ならば、手助けすることもできる。実際に教室にいる状況と同じように。」

面白いことに、もともとオダイバは、京都市後援のプログラミング大会、ジャパンハッカソンのためのプロジェクトにすぎなかった。優勝したのち、アプリの開発者はオダイバをこの大会で終わらせてしまうのは残念だと思った。ペアプログラミングからインスピレーションを得たのも不思議ではないでしょう。

「オダイバはチームワークを強調する。そして自分たちがじかにペアプログラミングのよさを体験した。少なくとも、オダイバは自己規律や集中力を向上させて、そのうえ、知識の共有も促進する」とダルベルティさんは言う。

今回のアクセラレータープログラムで100件応募があったが選ばれたのは12件だ。オダイバはその中の1つであり、**ImpacTech** からスタートアップに重要なガイダンスとサポートをもらったという事実は、社会的学習の需要を示している。

コロナ時代は新しい試練をもたらしたが、オダイバの若きチームはもしかすると盲点を見つけたかもしれない。それは、上述したサクラのような子供がまた学校を好きになることができるであろうという点だ。

**ImpacTech** の審査員によると、オダイバはコロナ時代だけではなく、その後も有益なアプリになる可能性を秘めている。そしてさらに、日本だけではなく、様々な理由で学校に通えず対面授業すらままならない世界中の子供たちの教育にも推進できる。