

完了報告書

日本財団 会長 笹川 陽平 殿

報告日付: 2023年7月24日

事業ID: 2022S00970

事業名: 高知県須崎市の「子ども第三の居場所」コミュニティモデルにおける子どもへの体験機会の提供(2022)

団体名: 特定非営利活動法人みんなのコード

代表者名: 代表者 利根川裕太 印

TEL: 03-4595-0150

事業完了日: 2023年6月30日

■契約時

事業費総額	:	280,000 円
自己負担額	:	0 円
支援金額	:	280,000 円

■箇所は(様式3)収支計算書より自動転記

■事業完了時

事業費総額	:	279,305 円	収支計算書の黄のセルの値
自己負担額	:	0 円	収支計算書の緑のセルの値
支援金額	:	279,305 円	収支計算書の赤のセルの値
支援金返還見込額	:	695 円	(収支計算書の青のセルの値)

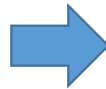
1.事業内容

支援契約書記載の事業内容(予定)と、事業完了時の事業内容(実績)を対照可能とするため、支援契約書と一緒に綴じている「事業計画」の事業内容欄を転記した上、体裁を変えずに結果を記入してください。
なお、事業内容を複数設定している場合は、各事業内容ごとの完了時の実績を個別に記入してください。事業内容が4つ以上ある場合は、一つの事業内容ボックスに複数ご記載頂いて構いません。

■事業内容1

(1)支援契約書記載の事業内容(予定)

1.パソコンを使わないプログラミング体験の提供
(1)期間: 通年
(2)場所: 高知県須崎市
(3)対象: 子ども18名
(4)内容:
パソコンを使わなくても誰もが楽しみながらプログラミング的思考を学ぶことができるプログラムの実施



1.パソコンを使わないプログラミング体験の提供
(1)期間: 通年
(2)場所: 高知県須崎市
(3)対象: 子ども18名
(4)内容:
パソコンを使わなくても誰もが楽しみながらプログラミング的思考を学ぶことができるプログラムの実施

(3)成功したこととその要因

アンプラグドの機材およびソフトの導入によって、プログラミングを難しいと感じる新規利用者にとって、次のステップに進む足掛かりとなった。導入した機材を用いて開催したロボコンでは、これまでプログラミングに関心の薄かった利用者が積極的に企画に参加していた。また、通常は利用対象外である小学校低学年向けに導入した機材を用いたイ

イベントを開催し、難しい操作を覚えなくても楽しんでプログラミング的思考が身につくような機会を設けた。

(4)失敗したこととその要因

導入した教材によって、日常的にはあまり子ども達の関心を引けなかったものもあった。その教材を用いたワークショップを開催したり、魅力的に映るような使用方法を検討、実践するなど、工夫が必要である。実際に実施したイベントでは参加者があまり集まらないこともあった。より多くの子ども達に体験の機会を届けられるよう、市や地域と連携してより良い周知方法を検討したい。

(5)事業内容詳細

小型ロボット「Toio」は、パソコンに繋ぐことなくロボットを操作し、さまざまなミニゲームを通じてプログラミング的思考を身につけられる機材である。この導入により、これまでボードゲームやおしゃべりなどが中心でデジタル機器を用いたものづくりに興味を持っていなかった利用者も気軽に取り組むことができ、より複雑なレゴを使ったロボット作りやパソコンを用いたプログラミングにも取り組むようになった。2022年12月、2023年2月、4月に開催した、当館の周知活動を目的とした全学年対象の出張イベントでは、低学年向けに「Toio」を用意し、初めてのプログラミング教材として多くの子ども達に遊んでもらうことができた。

iPadを用いた「Mobile Vocaloid

Editor」は子どもたちの関心が非常に高く、それまで端末を触ろうとしなかった児童、生徒も、スタッフに使い方を習うなど積極的な姿が見られ、それがきっかけとなって本格的にパソコンを使って作曲をしたり、イラストなど他のコンテンツに取り組むようになった子どももいた。

プラスチック粘土「おゆまる」を用いた電子工作では、ハロウィンとクリスマスシーズンである2022年10月、12月の2回に分け、オーナメントづくりを行った。プログラミングを用いたイベントでは男子比率が高くなるが、この企画では多くの女子が集まり、わざわざオーナメントを作るために来館した新規利用者も数名いた。

2022年5月に小学校低学年でもデジタル工作を楽しめるようにと企画した工作イベントでは、導入した「ユカイな生き物キット」とモールや画用紙などアナログな素材を用いて、ロボットづくりを行った。当日は小3女子2名が参加した。作ったロボットを床で動かし、競争させると、参加者は歓声を上げながらどうしたらもっと上手く動かすか試行錯誤していた。

さらに、より多くの利用者にロボットづくりに興味を持ってもらえるよう、翌6月には「ユカイな生き物キット」を用いて、当館独自のロボコンを開催した。スタッフと利用者が混合チームを組み、チームごとに決められたミッションをクリアできるようなロボットを作成して競い合った。参加者は、ボールをゴールまで運ぶというミッションに対して、まとめて運ぶ、投げる、など様々なアプローチを試行錯誤し、見た目にもこだわり、集中して取り組んでいた。また、初めは誘いを断り、遠くから眺めていた子どもたちも、競技中は集まってきて観戦を楽しんでおり、イベント終了後には「次回はやりたい」と声をかけてくれた。

■事業内容2

(1)契約時の事業内容

2.ユニバーサルなデジタル学習環境の整備
(1)内容:子ども達の発達特性に関わらず、デジタル機材の使用が容易ではない子ども達も含めた全ての子ども達が安心して学習できる環境を整備する。



(2)事業内容の実施(完了)状況

2.ユニバーサルなデジタル学習環境の整備
(1)内容:子ども達の発達特性に関わらず、デジタル機材の使用が容易ではない子ども達も含めた全ての子ども達が安心して学習できる環境を整備する。

(3)成功したこととその要因

ユニバーサルデザインのマウスや、昇降式の椅子、補助用のペンタブレット、iPadスタンドの導入によって身体的特性に関わらず、誰でも自分に合った状態でパソコンや端末に触れられるようになり、多世代が同じ教材に取り組み、教え合える環境が作ることができた。

(4)失敗したこととその要因

(5)事業内容詳細

これまで子どもたちから使いにくいという声が多かった従来のマウスからユニバーサルデザインのものに変更したことで、握力が弱かったり、身体的特徴がある子どもでもマウスを利用できるようになった。また、マウス操作が難しい利用者に向けて補助用のペンタブレットを導入し、より多様な方法でパソコンを操作できるようになった。昇降式の椅子を導入したことにより、身体的特性に合わせて椅子を操作することが可能になった。また、長時間の創作作業でも疲れにくい姿勢を維持しやすくなった。

■事業内容3

(1)契約時の事業内容



(2)事業内容の実施(完了)状況

(3)成功したこととその要因

(4)失敗したこととその要因

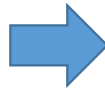
(5)事業内容詳細



■事業内容4

(1)契約時の事業内容

(2)事業内容の実施(完了)状況



(3)成功したこととその要因

(4)失敗したこととその要因

(5)事業内容詳細

2.契約時事業目標の達成状況:

(1)支援契約書記載の目標

支援契約書と一緒に綴じている「事業計画」の目標欄の内容を転記してください。

1. パソコンを使わないプログラミング教材の拡充
2. 身体的な特性をもった子どもの機材使用の際の補助器具の導入

(2)目標の達成状況[700文字以内]

入力文字数	369	文字数チェック	OK
<p>期間内に購入を予定していた器具や機材を全て導入し、日常の運営で利用者に使用してもらっている。これらのアップグレードの機材およびソフトの導入によって、プログラミングを難しいと感じる新規利用者にとって、次のステップに進む足掛かりとなった。また、導入した機材を用いたワークショップを複数開催した。2022年10月、12月には「おゆまる」を用いた電子工作のワークショップ、2022年12月、2023年2月、4月には「Toio」を用いた全学年対象の出張イベントの開催、5月には低学年向けの「ユカイな生き物キット」を用いた電子工作ワークショップ、6月にはロボコンを開催した。ユニバーサルデザインのマウスや、昇降式の椅子、補助用のペンタブレット、iPadスタンドの導入も行き、さまざまな年齢や身体的特性を持った子どもたちが創作活動を行っている。</p>			



3.事業実施によって得られた成果

アンプラグドの機材およびソフトの導入により、プログラミングを難しいと感じる新規利用者にとって、次のステップに進む足掛かりとなった。導入した機材を用いて開催したロボコンでは、これまでプログラミングに関心の薄かった利用者が積極的に企画に参加していた。また、通常は利用対象外である小学校低学年向けにも、導入した機材を使用したイベントを開催し、難しい操作を覚えなくても楽しんでプログラミング的思考が身につくような機会を設けた。さらに、ユニバーサルデザインのマウスや昇降式の椅子、補助用のペンタブレット、iPadスタンドの導入によって、身体的特性にかかわらず、誰でも自分に合った状態でパソコンや端末に触れられるようになり、多世代が同じ教材に取り組み、教え合う環境が生まれ、より包括的で協力的な学びの場が実現された。

4.活動を通じて明らかになった新たな課題と対応案

当館は利用者自身がやりたいコンテンツを自由に選び、自主的に学んでいる。そのため、コンテンツによっては、導入しても利用者が興味を示さないものもあった。スタッフがそれらを使用してモデルを示し、積極的に利用を促していく必要があるが、自由な創作の場を阻害する恐れもある。今回導入した機材を用いたワークショップを開催し、日常的にはそれらに関心の薄い児童、生徒も巻き込むことができたが、参加者集めに苦戦し、体験した人数は少なかった。コンテンツの魅力をどのように伝え、イベントへの参加者を増やせるかが今後の課題である。また、さまざまなハンディキャップに寄り添った環境づくりを検討した際に、予算や規模、現時点でそうした利用者がないという理由で導入を見送らざるを得なかった物品もある。例えば、当館は蛍光灯が主な光源なので、蛍光灯が苦手な子どもにとっては施設利用をするのが難しい。また、当館のトイレは2階にあり、身体的ハンディキャップを抱えた利用者にとってはその利用は難しい。こうしたニーズをこの活動から発見することができたので、今後、須崎市教育委員会と連携しながら館内環境の整備を少しずつ進めていきたい。

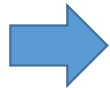
5.事業成果物

(1)支援契約書記載の成果物名称

支援契約書記載の成果物名称を転記してください。
事業完了報告書

(2)事業完了時の成果物名称

実際に作成した成果物の名称を記載してください。
※チラシ、ポスター等の印刷物については作成枚数を追記いただけますようお願いいたします。
事業完了報告書



(3)未作成となった要因

契約時の事業成果物で作成していないものがある場合は理由を記載してください。

(4)成果物を登録したウェブサイトのURL

<https://fields.canpan.info/report/detail/29652>