

実績報告書  
「個別最適な学びの提供」

2024年6月30日

1 ねらい

多様な個別最適な学びの機会を提供し、分かる喜びや学ぶ楽しさを体験させ、学ぶ意欲の向上を図る。

2 日時

2023年4月から2023年6月までの月・水・木曜日  
9:00～17:00

3 参加者

子ども10名、スタッフ2名

4 成果

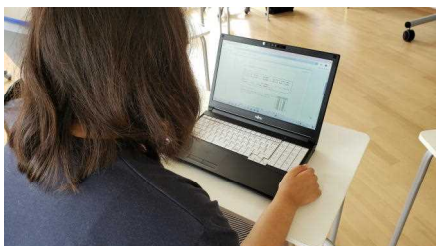
- ・プリントによる学習ではないOn-line学習に興味を持ち、意欲的に取り組んだ。
- ・学習ソフトのヒントや解説だけではわからないところを、スタッフに質問するなど、主体化に学習に取り組んだ。
- ・登校できていない子どもも、学習ソフトを通して次第に自信をつけ、前向きに取り組めるようになった。
- ・個に応じた学習環境を保障するという点でとても有効であった。

5 課題

- ・できるだけ早い時期に導入し、学習環境を整えるべきであったが、以下の事情から導入が遅れた。
- ・数種類のソフトを試用し、評価するまではとてもスムーズに進んだが、導入に向けての交渉が難航した。
- ・多くのソフトは、学校での使用のみを想定しており、私的施設である「さんむわくわく館」での使用は許可されなかった。そのため、許可を得るための交渉に多大なる時間を要した。

6 参加者アンケート結果

- ・参加者の多くが「紙の問題集より取り組みやすかった。」と回答している。
- ・自由記述では、「解説を読んでもわからないところをスタッフに聞くことができとても助かった。」「家に一人でいるとなかなか勉強しようという気になれないが、ここでは、声をかけてもらえるので取り組みやすかった」などがあった。



実績報告書  
「プログラミング講座」

2024年6月30日

1 ねらい

Scratchを使ったプログラミングに取り組むと共に、3Dプリンターを使った作品づくりを通して製作の思いを見える化することによって、表現力の向上を図る。

2 日時

2023年 8月 7・21日、13:10～15:40

2023年12月10・17日、 9:30～12:00

3 参加者

子ども27名、スタッフ4名

4 成果

- ・Scratchでプログラミングしたことが、ロボットカーや3Dプリンターの動作として見える化された。
- ・試行錯誤の末に、次第に思う物が作れるようになる喜びを味わうことができた。

5 課題

- ・3Dプリンターを使った立体物の製作には、製作物の大きさや複雑さによって多くの時間を要するために参加者数が限られる。

6 参加者アンケート結果

- ・参加者全員が「とても楽しかった。」と回答している。
- ・自由記述では、「物を作る事が好きなので自分には、楽しい時間でした。」「3Dプリンターを使ったのは初めてだったから、設計を考えるだけでも面白かった。」「好きなものを好きなように作れるので、何を作るか考えるのが楽しかった。」などがあつた。



実績報告書  
「栽培・調理、書道体験教室」

2024年6月30日

1 ねらい

個に閉じこもりがちな子どもや、外国にルーツをもつ子どもに、野菜の栽培や収穫、調理や書道体験を通して、豊かな心を育むと共にコミュニケーション力の向上を図る。

2 日時

2023年 7月12・19日 16:00～18:00

2023年10月 2日 9:30～11:30

2023年12月27日 9:30～11:30

3 参加者

子ども12名、スタッフ4名

4 成果

- ・サツマイモの栽培を通して、家の中に閉じこもりがちな子どもも、屋外で活動することができた。
- ・収穫したサツマイモを使って、蒸かし芋だけでなく、スイートポテトなどのお菓子づくりに楽しく取り組むことができた。
- ・日頃取り組む機会のない書道体験（席書や書初練習）に取り組み、手本を参考に、作品をきちんと仕上げることができた。
- ・外国籍の子どもが、日本の伝統的文化に触れるよい機会であった。

5 課題

- ・書道体験では、作品を展覧会に出品する関係から学期末に実施したが、長期休業日の関係から開催日が限定された。

6 参加者アンケート結果

- ・参加者全員が「じっくりと体験することができた。」と回答している。
- ・自由記述では、「苦手な書初めを少人数グループで教えてもらえてとても助かった。」  
「一生懸命に練習して、作品を上手に作れたので嬉しかった。」  
「あまり上手に書けたとは思わないが楽しく参加できた。」などがあった。

