



スクリーン  
は少し明る  
いのでここ  
を少し暗く  
してあげま  
す。

+

+



ここから  
9<(x<22)

10/11/15

# 十勝EdTechコンソーシアム 2018年度 成果報告

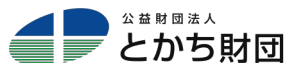


# 十勝EdTechコンソーシアム

北海道十勝エリアを中心とした、子どもたちのためのテクノロジーを基盤とした学びを提供するために作られたコンソーシアム



十勝キャリアデザインネットワーク



岡田農場



# 今年度のデータ

地域ICTクラブ設置数	更別セントラル 帯広ブランチ
構成員数	メンター：29名（想定値：20） 参加児童：84名（想定値：30） (述べ人数)
講座開催総数	テーマワークショップ：6回 フリーワークショップ：25回（更別：10回, 帯広：15回）

# プログラミングを中心とした 学びのネットワークを作る

セントラルとブランチ

プロフェッショナルによる  
講義

農業IoT

# セントラルとブランチ



セントラル

毎月1度講師をお招きして、プログラミングがご自身の仕事とどう関わっているかをお話いただく機会。  
ワークショップ形式のプログラミング講座を開講。



ブランチ

毎週開催される、子どもたちにとって日々の学びの場となる。特に決まったテーマはなく、子どもたちは自分のやりたいことをのびのび行う。メンターは子どもたちのやりたいことをサポートする。

# 3つのワークショップ形態



## ゲストセッション

プログラミングを使った仕事をされているプロフェッショナルにお話を聞く。



## テーマワークショップ

ワークショップ形式で毎回テーマを設けてみんなでプログラミングをする。



## フリーワークショップ

自分のやりたいことをひたすら追求する場所。メンターはサポートに徹する。

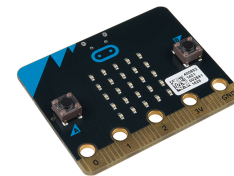
更別セントラルの機能

帯広ランチの機能

# テーマワークショップ

	講演	ワークショップ
8月	武蔵野大学 上松恵理子氏 「諸外国でのPG教育」	Innovation Power 宮島 衣瑛 はじめてのプログラミング！
9月	浅田一憲 氏 「ソフトが世界を明るくする」	Innovation Power 宮島 衣瑛 シューティングゲームを作ろう
10月	I・O・DATA 細野昭雄氏 「なぜプログラミングが必要か」	Innovation Power 宮島 衣瑛 ハロウィンアニメーションづくり
11月	ARM Japan 内海弦 氏 「私とプログラミング」	Innovation Power 宮島 衣瑛 Scratchカードを使おう
12月	T Fab Works 高松基広 氏 「震災とテクノロジー」	T Fab Works 高松 基広 氏 micor:bit であそぼう！
1月	発表会のため無し	Innovation Power 宮島 衣瑛 物語の続きを創造しよう

# フリーワークショップ



ソフトウェアは Scratch をベースに学習。ハードウェアもたくさん用意して、子どもたちには自由に使ってもらえる状態にしている。

ポイントは、**やりたいことを自分で見つける**こと。メンターはそのサポートをする人であって、先生ではない。



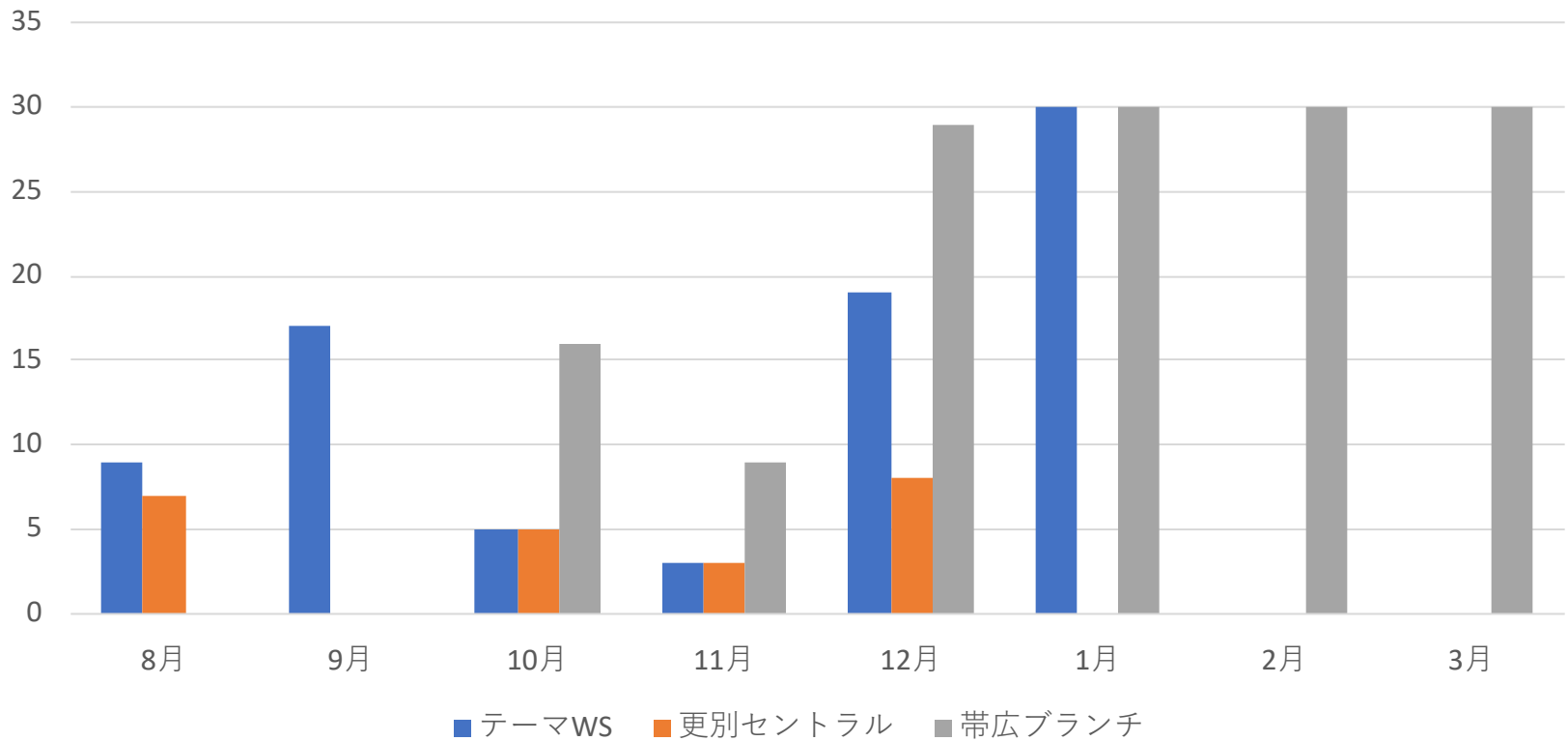
# リアルな関係性



帯広ランチから更別セントラルまでは車で1時間程度離れているため、バスをチャーターして子どもたちを連れて行った。更別村の子と帯広の子の間で交流が生まれた。

# 参加者数の推移

グラフタイトル



# 地域の実態に沿った学び



更別村で農業を営んでいる方から「農業とプログラミングの美味しい関係」というタイトルで講演していただいた。

→ Raspberry Pi や micro:bit で IoT の素地となる体験を

# メンターの確保



地元の専門学校先生や、IT技術者など多様な人が集まった。ほとんどのメンターが子ども向けのプログラミング教育の経験はなく、1から覚えて対応している。

→ プログラムの経験があっても教えられるとは限らない

# メンター育成会



## 理論

- プログラミング教育の現状
- どうしてプログラミング教育が必要か？

## 実践

- Scratch を触ってみる
- メンター向けテキストでフォロー

## 応用

- 現場でメンターをする
- 「教える」意識の変革

メンターとして一番重要なことは、「教える」ことからの変革である。子どもたちと一緒に考え適切な場面で適切な助言ができるようになることで、子どもたちの学びはより深まる。

# 次年度への展望

## 1. 継続性への課題

地元の学生をどう巻き込んでいくか

→ 帯広コア学園ではメンター参加をカリキュラム化

## 2. 自治体・学校との連携

全体で盛り上がらなければ事業は縮小していく

## 3. ブランチの拡大

2拠点から3, 4拠点と増やしていく

## 4. IoTの学びの機会を拡大

農業×IoTを子どもたちでもできる形でどうやって作っていくかをより模索していく必要がある