

平成30年度事業
地域におけるIoTの学び推進事業地域実証事業

成果発表会資料

南魚沼ICTクラブ 今年度の活動報告



2019年3月6日

新潟県南魚沼市総合支援学校後援会・ICTクラブ
大日本印刷株式会社

DNP

概要：基本情報（新潟県南魚沼市について）

平成16年11月1日六日町と大和町の合併による市制施行で「南魚沼市」が誕生、平成17年10月1日に南魚沼市が塩沢町を編入合併し、新生「南魚沼市」に。



人口：57,249人
世帯数：19,998世帯
※平成30年5月現在

市立の特別支援学校を持つ ←

- 幼稚園：2園
- 小学校：19校
- 中学校：4校
- 特別支援学校：1校
- 県立高校：4校
- 私立高等専門学校：1校
- 私立大学院大学：1校

概要：基本情報（南魚沼市立総合支援学校後援会について）

■ 南魚沼市立総合支援学校

全国で初めての市立の支援学校。平成25年創立。
小学部から高等部まで12か年一貫教育。
普通学級・重複学級・訪問学級の3教育課程。

総合支援学校はスタッフ（教職員）と保護者が、個々に対応した『個別の指導計画』を、地域の関係機関と密接に連携した指導を行う点が大きな特色。

■ 南魚沼市立総合支援学校後援会

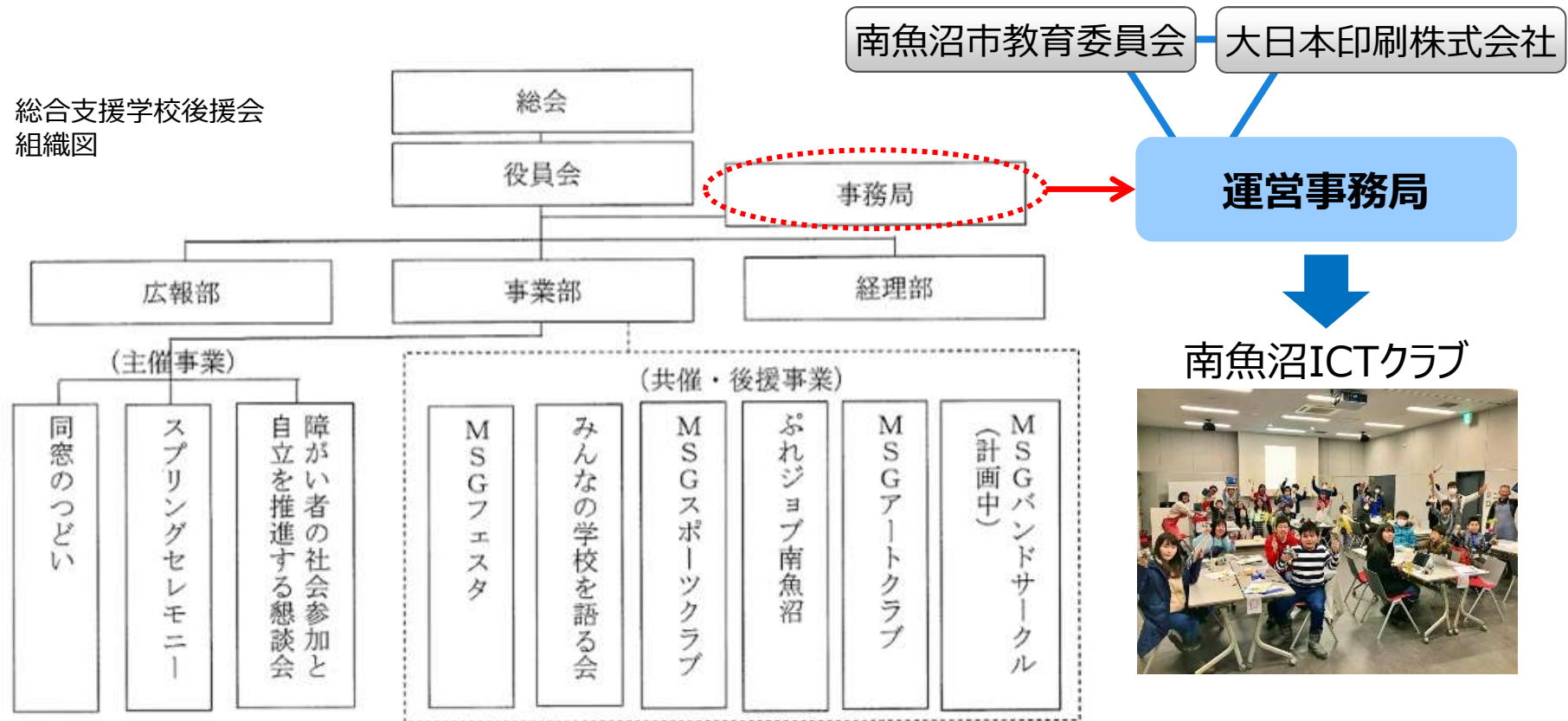
地域との協働による教育活動を支え発展させ、共生社会の実現をさらに後押しする。（平成29年発足）

- 会員数：約120（個人・団体合計）
総合支援学校児童・生徒、卒業生、保護者、市内企業・団体を中心に構成
- 活動の概要
主催事業（総合支援学校卒業式、スプリングセレモニー等）
共催・後援事業（MSGスポーツクラブ、MSGアートクラブ等）
・・・総合支援学校（MSG）と市民や地域との連携



概要：基本情報（協議会の組織体制）

総合支援学校後援会として、支援ボランティアを中心に自主事業が盛ん。
後援会事務局と連携、ボランティア募集や活動のノウハウを使って南魚沼ICTクラブの運営事務局を組成。



概要：基本情報（南魚沼ICTクラブ運営体制）

■ 協議会体制

総合支援学校後援会・教育委員会・大日本印刷（DNP）で連携して運営

■ 役割分担

総合支援学校後援会：

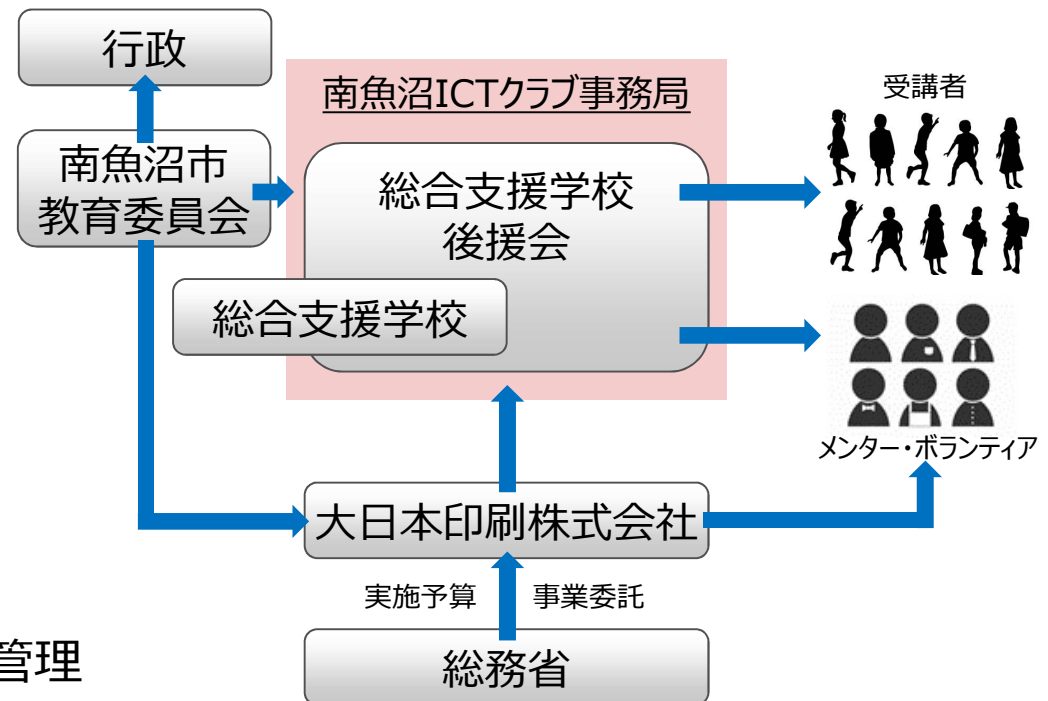
- ・ メンター募集・管理
- ・ 受講者募集・管理
- ・ 会場手配、準備設営関連

南魚沼市教育委員会：

- ・ 行政との連携
- ・ 講座実施内容への助言

大日本印刷（DNP）：

- ・ メンター謝礼等支払い、コスト管理
- ・ メンター研修実施、メディア対応
- ・ 講座教材・機材提供



概要：開催実績

10月より実施準備、11月より各月開催で3日間のプログラミング体験講座を実施。

- 参加者計： 合計121名 ※3日間・5回開催、毎回入れ替え制
- 参加者層： 小学生中心、未就学児から高齢者（76歳・79歳）が参加
- 募集方法： 市報、後援会Facebook、学校チラシ配布、図書館ポスター
※申込み総数132人
- 実施場所： 南魚沼市図書館多目的室



	第1回	第2回		第3回	
実施日	11/24	12/22午前	12/22午後	1/26午前	1/26午後
参加者数	27名	25名	25名	23名	25名
スタッフ数	10名	10名	10名	14名	14名
実施内容	ロボットプログラミング体験	ロボットプログラミング体験	ロボットプログラミング入門	ロボットプログラミング体験	ロボットプログラミング入門

実施目的：本事業の全体コンセプト

■ 目的：

- ・南魚沼市民の、ICTリテラシー向上
- ・将来世代である小学生を中心に、子供たちがICTに親しむ
- ・南魚沼市の掲げる、「共生社会づくり」のエンジンとなる

■ ゴール：

- ・市の活動として、継続し取り組むべき認識・気運の高まり、担い手、受け皿となる「ひと」と「ネットワーク」づくりができること
(ICTクラブ整備・継続のカギとなる**メンターの育成**)
- ・多世代交流、共生社会づくり参画の意識向上
(**スマートインクルージョンの実現**)
- ・次年度以降のICTクラブ継続のための要件抽出
- ・活動継続のための体制や予算が検討されること

実施実績：メンター確保

■ メンター確保

MSG後援会ボランティア活動のノウハウを転用、参加ハードルを下げる工夫として、3つの参加形態を用意。本人の希望・相談を踏まえて都度変更を可能にした。

メンター	講座の中心となり、指導と進行を行う
ボランティア	受講グループごとに配置し、受講者サポートを行う
見学	講座を見学し、自分のできそうなことで参加してもらう

■ メンター・ボランティアのプロフィール

南魚沼市内在住・在勤者を中心に構成。

ボランティア参加14名から、5名が期間中にメンターとしてデビュー。

メンター	5名： 主婦（3）一般（2）
ボランティア	14名： 主婦（5）一般（7）教員（2）

実施実績：メンター確保

■ 募集方法・日当

市報掲載、後援会関係者を中心に募集開始、口コミ・講座見学から申込み。

参加謝礼を事業予算から支払い。※南魚沼市ボランティア実績表をもとに算出

DNPが個々人に協力依頼（契約）を行い、謝礼支払い。

※メンター（3,000円/回）、ボランティア（1,000円/回）

■ 説明会兼プレ体験会

10月末に説明会を実施、事業概要説明、募集説明の後、プレ体験会を実施。

総合支援学校生徒の参加協力を得て、説明会出席者と一緒に実際に講座を体験。



親子で体験して実感

「こんなふうにするんだね」

難しくない！楽しい！
を自身で確認



分からなくなったらワークシートも使って

実施実績：メンター育成

■ 研修方法

- ・ 後援会の協力で、総合支援学校の放課後を研修会場として提供
- ・ 複数日の研修会場解放、機材の貸出し・持ち帰りにより定着を促進

実施月	11月	12月	1月
研修日	3日間	3日間	2日間
研修概要	1日目（約3時間）：DNPによる講座概要説明、機器操作体験 2日目（約3時間）：研修予備日（事務局主導で欠席者フォロー） 3日目（約2時間）：会場設営を兼ね、当日の流れ確認、連携の確認		

- ・ WEB会議を活用、研修を効率化（事務局と事前に内容を精査する等）
- ・ 人材育成NPOの協力、指導時の心得を学ぶ ※NPO法人Growup（柏崎市）
ex.「チームで支え合う（＝たくさん失敗して下さい）」「サポートとヘルプを使い分けよう」等
- ・ 講座実施反省会でのメンター・ボランティアの意見を基に、次回の教材を改善
ex.受講者テキストをメンターのマニュアルと同じもので用意、あんちよこ（プログラム解答例）の用意



実施実績：講座の概要

■ 講座実施の特長

- 小学生を中心、未就学児・高齢者・障がい者が同じ場に学ぶ、共生の場に
- プログラミングでロボットを動かす、「体験イベント形式」として実施（各回入れ替え制）
- 一斉授業の進行とせず、受講者個人の「やりたい」をメンター、ボランティアが手助けする進行

■ 講座スケジュール

全5回実施 ※11月AM、12月AM/PM、1月AM/PM

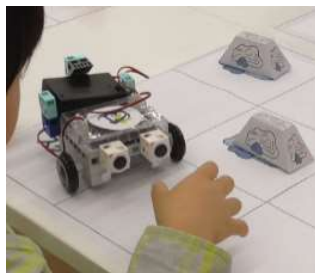
各回90分、ロボットをプログラミングする講座2種

「体験編：簡単なプログラムでロボットカーを走らせる」

「入門編：Scratchでロボットカーでコースを走らせる」



講座進行用スライド



ロボットカーをプログラミング



高齢の方も参加



宝さがしゲームをプログラミング

実施実績：使用教材・機材

■ 実施教材

- ・受講者の多様性も踏まえ、自由度の高い講座実施スタイルとなるようツール設計
(講座の構成、テキスト、実施マニュアル)
- ・DNP提供教材を、都度改編して使用

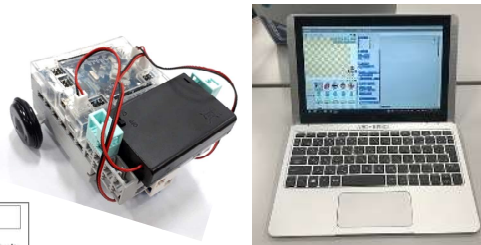
DNP『Switched on Computing日本版』Unit1.1

Artecロボ ※「若年層に対するプログラミング教育の普及推進事業」報告を参考に指導案を改編

■ 実施機材

WindowsPC : 25台

Artec社製ブロックロボット : 22台



ワークシート



マニュアル



Switched on Computing日本版



講座テキスト

実施実績：講座実施

■ ニュース映像より



実施実績：メディア掲載

■ 南魚沼市ホームページ



プログラミングの学習講座が開催されました

掲載日:平成31年2月6日更新

平成30年11月24日（土曜日）、12月22日（土曜日）、平成31年1月26日（土曜日）、南魚沼市図書館多目的室で、市民を対象としたプログラミング（コンピューターのプログラムを作る作業）の学習講座を開催しました。この講座は、総務省の実証事業「地域におけるIoTの学び推進事業」を受け、教育委員会、総合支援学校後援会、大日本印刷株式会社（東京都新宿区）が共同で企画、実施したものです。

3日間の講座には、小学生から75歳の高齢者、障がいのある人など、合計121人の市民が参加し、ロボットを動かしながら、楽しくプログラミングを学びました。先生役は、市民のボランティアなど14人が務めました。先生役もプログラミングは初体験でしたが、研修を受けて講座に臨み、参加者の充実した学びを実現させました。

トップ > 企業・教材・サービス > DNP、南魚沼市でICTを学ぶプログラミング体験イベントを実施

2018年12月28日
DNP、南魚沼市でICTを学ぶプログラミング体験イベントを実施

▼ ツイート 6 おすすめ 6 G+ BI Bookmark 0

大日本印刷(DNP)は22日、新潟県南魚沼市教育委員会および南魚沼市立総合支援学校後援会と共同で、同市の市民にコンピュータープログラミングを体験してもらうイベントを南魚沼市図書館で開催した。



同イベントは、総務省の実証事業「地域におけるIoTの学び推進事業」の一環として行われたもので、小学生から75歳の高齢者まで幅広い年齢の市民が参加し、ロボットを使ったプログラミング体験を通じて楽しくICTを学んだ。イベントには、プログラミング教育に向けてDNPが開発・提供している教材が活用された。

当日は、ロボットが宝箱を探し出していく「宝探しプログラム」で、宝箱にたどりつくにはどうしたらよいか、さまざまな方法を自ら考え、コンピューターへの指示を作成しながら、プログラミングの基本的な仕組みを学んだ。

イベントの後半では、参加者が作成したプログラムによって実際にロボットを動かし、宝箱までたどりつけるかどうか挑戦したという。

実施実績：講座アンケート結果

受講者（総回答数93名）と保護者に対し全5回アンケートを実施。

■ 回答内訳

- ・ 小4～6が全体の約4割（35名）、未就学児含め小1～3が約3割（29名）
成人（高齢男女）7名、特別支援（中・高）11名
- ・ 男女比は、約7割（66名）が男性
- ・ 保護者アンケート回答数21、子供が受講しての感想、今後の継続意向を質問

■ 回答傾向

- ・ 回答者の9割以上が「**楽しかった**」「**またやりたい**」と回答
- ・ 8割が「**難しかった**」と答えつつ、思い通りにできなかったことを、
「考えることが楽しかった」と振り返っている。
「ロボをそうさして考えてまたやるという所です」（小5・女子）
「細かい所まで考えることが楽しかった」（小4・男子）
- ・ 保護者の全員（21件）が「満足した」と回答。仮に有料でも、今後の継続を要望。

実施実績：運営体制

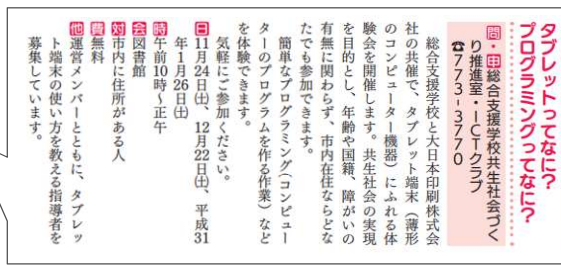
■ 運営事務局業務

- 募集： 受講者募集およびメンター募集（問い合わせ、受付対応）
 - 契約： 契約書類の作成、メンター・ボランティア登録事務手続き
 - 個人情報保護： 総合支援学校の個人情報保護ルールに基づき管理
 - 実施運営： 講座実施日程、会場手配、メンター配置の調整、研修実施
 - 準備・設営・撤収： 講座実施に向け必要資材を調達
 - 広報、メディア対応： 取材対応、Facebook更新
- その他、教育委員会と連携して、講座内容の精査、調整、決定

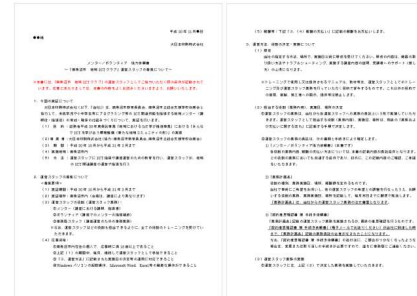
■ 事業実施体制

総合支援学校後援会、支援学校共生社会づくり推進室（各1名）
業務を行いつつ次年度以降の事務局の事務タスクを洗い出し

受講者募集チラシ（学校配布）



市報による受講者募集



契約書類



まとめ

■ メンター・ボランティア確保

- 経験ゼロのボランティア4名が、3か月でメンター（前に立っての講師役）を経験
- 見学参加からOK！心理的なハードルを下げることにより、登録者14名に ※教員を含む
- マニュアル類、研修テキストの作成、参加しやすい時間帯の研修会実施によりスキル向上
- 少額ではあるがボランティア謝礼を得ることで、活動が励みと責任感のあるものに

■ 講座実施

- 「楽しかった！」「またやりたい！」の声を多数集めることができた
単に「楽しい」だけではなく、考える喜びをもたらしたことは成果
- 受講者個人の「やりたい」をメンター、ボランティアが手助けするスタイルの確立

■ 運営要件の確認

- ICTクラブ運営に必要な要件の洗い出しと確認ができ、ノウハウ移転が可能に

次年度以降の計画

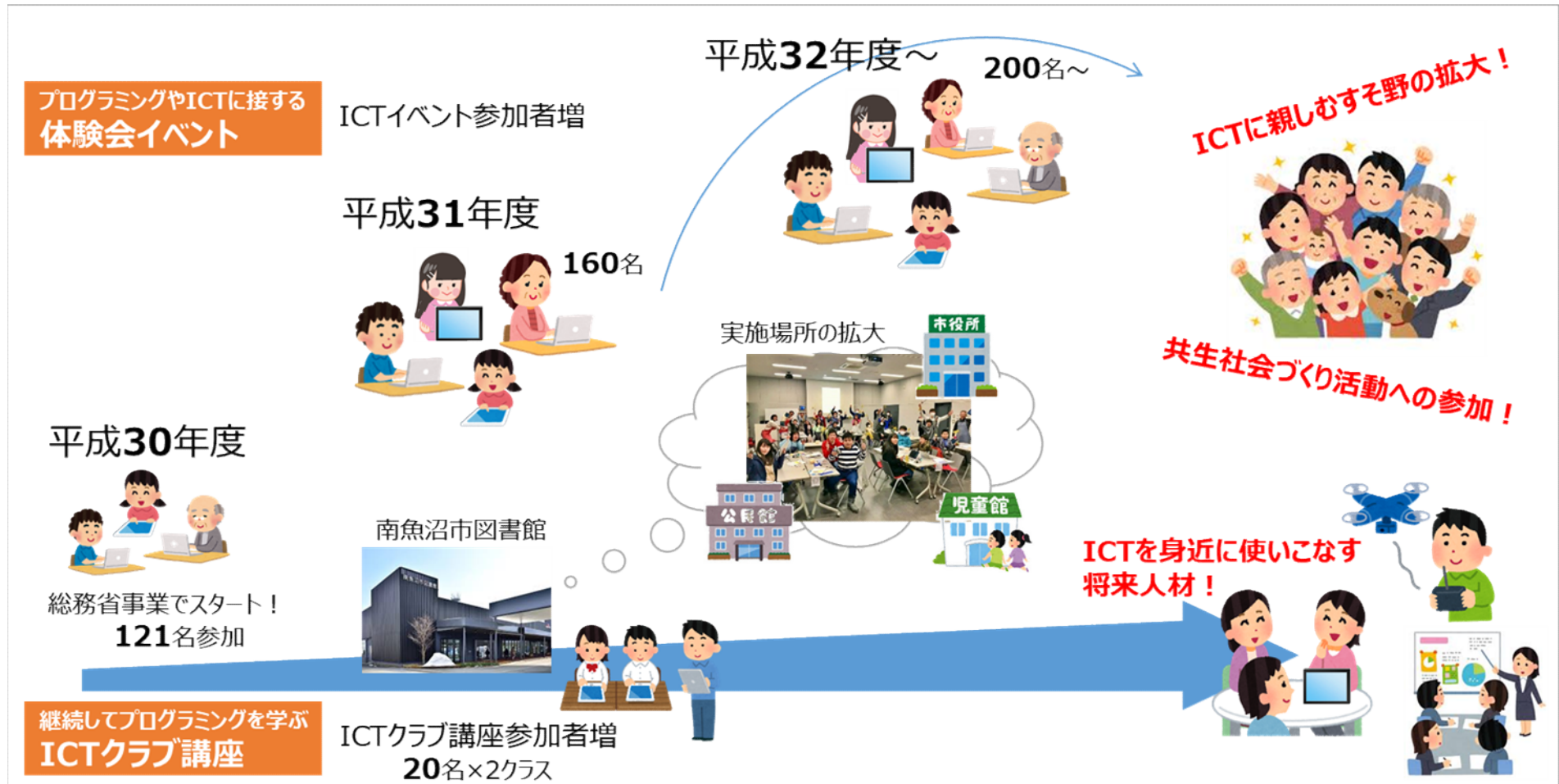
南魚沼市の推進する、

- ・共生社会実現
- ・市民のICTリテラシー向上
- ・将来世代の育成

の実現に寄与する活動とする！

プログラミングやICTに接する（体験会イベント）

継続してプログラミングを学ぶ（ICTクラブ講座）



次年度以降の計画

■ 教材開発

全国の学校・教育委員会で採用が進むDNP教材をもとに、年間講座カリキュラムを開発。

SWITCHEDON Computing 日本語版

- ◆ 約30自治体で導入予定のプログラミング教材です。
- ◆ 15校・約200時間の実証研究で完成した、授業で「使える」内容です。
- ◆ 日本の小学校の実情に応えた、ステップアップで学べる構成です。

日本の小学校に必須の授業アイテムを、オールインワンでパッケージ！

The image displays the SWITCHEDON Computing materials, which are an all-in-one package for elementary school classrooms. It includes:

- 指導案** (Lesson Plans): A document with detailed lesson structures.
- 指導書 (スライド)** (Teacher's Guide / Slides): A presentation slide titled "スクリーンショットから読みとるべきポイント" (Key points to take from the screenshot).
- 掛図** (Diagram): A flowchart titled "このアイコンタグブロック" (This icon/tag block).
- サンプルプログラム** (Sample Program): A Scratch script showing a character's movement.
- ワークシート** (Worksheet): A student activity sheet.
- 翻訳本** (Translation Book): A printed manual.

Scratchをベースに構成

主体的・自律的に学べるアクティブラーニング教材として再構成