

**令和元年度**

**「地域 ICT クラブ」地域実証事業**

**協議会別 成果報告書**

**令和2年2月**

**クラスジャパン地域 ICT クラブ「元気学校」推進協議会**

**（一般財団法人クラスジャパン教育機構）**

**東京（恵比寿・池袋）・大阪・名古屋・（鹿児島）**

## 目次

1. 地域 ICT クラブの設置	3
1.1 テーマ	エラー! ブックマークが定義されていません。
1.2 地域 ICT クラブの全体コンセプト	3
1.3 地域 ICT クラブの立ち上げ	3
2. 活動実績	5
2.1 地域 ICT クラブ設置実績	5
2.1.1 地域 ICT クラブ設置実績	5
2.1.2 地域 ICT クラブ構成員の募集	5
2.2 メンター育成実績	7
2.3 講座実施実績	16
2.3.1 講座実施実績	16
2.3.2 講座カリキュラム	37
2.3.3 使用教材・端末の選定・確保	50
2.3.4 場所の選定・確保	59
2.3.5 学校との連携	59
3. 自立的な継続活動を実現する運営体制の検証	60
3.1 自立的な継続活動を可能にする運営体制の整備	60
3.2 自立的な継続活動を可能にする人的リソースの確保	60
3.3 自立的な継続活動を可能にする講座の整備	60
3.4 自立的な継続活動を可能にするマネタイズの工夫	62

## 1. 地域 ICT クラブの設置

### 1.1 地域 ICT クラブの全体コンセプト

全国 14 万人と言われる長期欠席中の小中学生に対し、社会的支援基盤を確立することを目的とした「クラスジャパンプロジェクト」は、NPO や学習塾など地域の基礎資源を活用し、横展開を図りながら、不登校児童の居場所づくり「まちの元気学校」の活動を推進している。本実証事業では、その多地域での活動を、ICT を通じてネットワークし、地域を超えたグループ学習の運営体制、『遠隔同時複数拠点での「オンライン型地域 ICT クラブ」の設立』を目指す。

ICT のスキルを楽しく学び、身に付けるプロセスを通して、地域の人たちとの交流や、多地域の同じ課題を抱えた仲間たちとのコミュニケーションも行い、「まちの元気学校」の ICT を活用してのネットワーク化を実証する。

<事業テーマ>

広域連携による不登校児童への ICT を活用したグループ教育事業  
～クラスジャパン地域 ICT クラブ「まちの元気学校」のネットワーク実証事業～

### 1.2 地域 ICT クラブの立ち上げ

本実証事業では、多地域での活動を、ICT を通じてネットワークし、地域を超えたグループ学習の持続可能な運営体制の構築を図った。地域 ICT クラブの横展開を鑑み、ICT を活用した広域連携によるプログラミングの楽しさを学ぶプログラミングベーシック講座を東京（2 拠点）、大阪、名古屋の 4 拠点で行った。さらに地域間連携による共同学習の実証拠点としては、東京（2 拠点）・大阪の 3 拠点を設けた。離れた 3 拠点でのオンラインによる共同学習により、地域間の交流や地域の方との交流を通じた地域資源の紹介などをしていく狙いがある。この広域連携による共同学習での実証を通して、次年度以降他の複数地域との共同学習を想定し、プログラミングの基礎学習や、イベントも計画することで、次年度以降の拠点の拡大や自走化できる仕組みづくりを行った。

各地域 ICT クラブ拠点は、クラスジャパンが推進する不登校児童の居場所づくりとしての「まちの元気学校」に賛同して頂ける、既存の NPO や企業、団体との連携スキームで事業設計した。NPO や学習塾など、既存の地域資源を活用することで、場所の確保や人的資産のリソースを新たに構築せずに「地域 ICT クラブ」を立ち上げることが出来た。本事業実施にあたっては、普段のクラスジャパンの活動を通してネットワークされた事業者から、いじめ、対人関係、学校への不適應などにより、悩みを抱え不登校に陥っている児童へのケア・社会復帰支援の活動を行っている NPO や学習塾の運営団体を中心に選定することで、不登校児童への適切な対応が出来る人的ポテンシャル（各拠点事業主、担当者→メンター）も担保することが出来た。各地域拠点の立上げまでのプロセスは以下のステップで行った。

【STEP 1】《街の元気学校への打診》

クラスジャパンプロジェクトに賛同して「クラスジャパン街の元気学校」を開講して頂いていた団体（東京 2 か所・大阪・名古屋・鹿児島）に当該プロジェクトの主旨をお伝えし、遠隔同時複数拠点での「オンライン型地域 ICT クラブ」の協働スクールへの参画を依頼した。

【STEP 2】《現地視察》

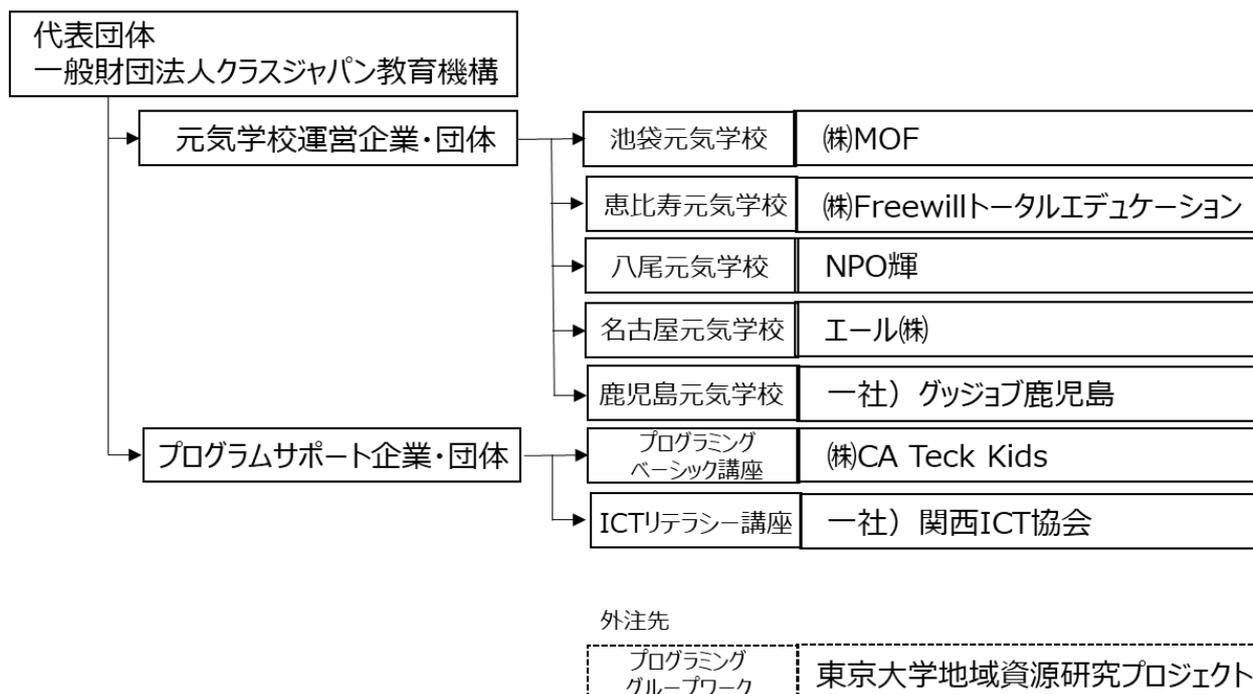
参画頂いた5拠点のスクール会場に視察に伺い、スクール運用及びメンター候補・生徒募集についての基本的考え方を合致させた。

### 【STEP3】《オンラインでのキックオフミーティング》

全会場スタッフが一堂に会することは難しいため、オンラインでのキックオフミーティングを開催。遠隔ではあるが、合同チームとしての意識付けが出来た。以降は、LINEを通じての全体共有を頻繁に行うこととした。

サポーターとしては、まずは、プログラミングの基礎学習教材として、Teck Kids School 監修の「QUREO」を採用し、(株)CA Teck Kids へ講座実施を依頼した。また世界で全プラットフォーム累計1億本の販売数を達成している大人気サンドボックスゲーム『マイクラフト (Minecraft) 』を、グループ共同学習の教育教材として採用し、東京大学地域資源研究プロジェクトにプログラム提供をお願いした。東京大学地域資源研究プロジェクトは、東京大学等の教員による共同研究プロジェクトとして、地域の協力のもと、「マイクラフト」でまちのシンボルとなる建物や街並みを再現することで、新たな地域資源の魅力を発掘していくもので、深谷市などでの事業実績を持っている。さらに、子どもたちや保護者へ向けたICTリテラシー講座を、一般社団法人関西ICT協会へ依頼。メンター向け研修のプログラムとしては、不登校児童の子どもたちへの対応・メンター間共有方法などを、臨床心理士である(株)MOFの前田利恵子氏に専門家として依頼し、メンターへの共有を行った。

### 【協議会構成員一覧】



## 2. 活動実績

### 2.1 地域 ICT クラブ設置実績

#### 2.1.1 地域 ICT クラブ設置実績

表. 地域 ICT クラブ設置実績

設置総数 (ヶ所)	5 ヶ所
-----------	------

#	地域 ICT クラブ名	設置地域	参加プログラム		
			ベーシック講座	グループワーク	公開イベント
1	恵比寿元気学校	東京都渋谷区恵比寿	●	●	●
2	池袋元気学校	東京都豊島区池袋	●	●	●
3	八尾元気学校	大阪府八尾市	●	●	●
4	名古屋元気学校	愛知県名古屋市	●	—	●
5	鹿児島元気学校	鹿児島県鹿児島市	—	—	●

表. 地域 ICT クラブの各構成員確保実績数と主な属性・役割

構成員種別		人数 (名)		主な属性	主な役割
		計画値	実績値		
参加児童等	ベーシック講座	40 名	38 名	小学 4 年生～中学 3 年生	—
	グループワーク	20 名	25 名	小学 4 年生～中学 3 年生	—
メンター		10 名	10 名	各拠点経営者および現場担当者	各元気学校運営、児童対応
サポーター		未設定	10 名	ICT 教育プログラムを提供できる企業・団体の担当者	教材、教育プログラムの提供、ICT リテラシーの提供、学習支援

#### 2.1.2 地域 ICT クラブ構成員の募集

本事業における「メンター」は「不登校児童へのメンタルケアの方法に加え、ICT の教育プログラムの方法を理解・教育提供が出来る人員で、各元気学校に常駐している責任者、担当者。」と定義し、前述の通り、クラスジャパンが推進する不登校児童の居場所づくりとしての「まちの元気学校」に賛同して頂ける、既存の NPO や企業、団体から、東京 2 拠点、大阪、名古屋を選定した。各拠点のスタッフ・代表者がメンターとして本事業へ参画しているため、特に募集などを行わずに、拠点およびメンターの確保が出来た。

サポーターについても同様に、「不登校児童へのメンタルケアの方法に加え、ICT の教育プログラムの方法を理解・教育提供が出来る人員で、元気学校には常駐せずにサポートする地域の方、団体、企業。」と定義し、今までのクラスジャパンの活動で連携実績や、関連のある企業・団体へ協力を依頼し、本事業の連携先として参画して頂いた。主なサポーターは以下の通り。

- ・(株)MOF→不登校児童への心のケア・対応支援
- ・(株)CA Teck Kids→プログラミングベーシック教育支援
- ・東京大学地域資源研究プロジェクト→マイクラフトを使った I C T 共同学習支援
- ・関西 I C T 協会→I C T 活用のモラル教育支援
- ・地域活動の支援者（個人）

参加児童については、まずは、添付のチラシを使って、各拠点の既存の生徒に事業趣旨を説明し、参加の可否を確認した。この時点で、予定の 8 割程度の参加者が集まった。参加者募集のタイミングで、クラスジャパン小中学園のイベントがあり、その場においてもチラシを配布した。また、クラスジャパンのネットワークや、本事業関係者からの発信もあり、規定の募集人員を集めることができた。「参加費」が無料ということもあり、今回は既定の参加人数を確保できた。保護者アンケートを見ると「今後講座が有料となった場合、参加させやすい価格帯はどれですか。」の設問では、「～1,000 円/回」が 7 ポイントと最も多く、次いで「～500 円/回」が 6 ポイント、「～3,000 円/月」が 4 ポイントだった。一方、「それ以上の価格でも、学べる内容によっては参加させたい」も 4 ポイントと高かった。フリーアンサーにおいては「今回の講座位の回数であれば 2～3 万円位の負担で済むので喜んで通わせたい。」という意見もあった。

募集チラシについては、当初 1 種の制作で考えていたが、拠点により、マイクラフトのグループ学習の募集はせず、プログラミングベーシック講座のみの募集もあったため、問合せ先を変えることになった。

評価・課題	改善策
継続のための事業化へ向けた参加者の募集	アンケートの結果からも、講座内容の組み立て方によっては、十分に事業化が図れるニーズがあることが分かった。適正な金額設定により、事業化での継続を検討したい。

## 【募集ツール】

The image shows two promotional posters for a children's programming classroom. The left poster is a recruitment flyer for a free course using Minecraft, held from October to December. The right poster is a schedule for the course, listing dates and times for basic programming and Minecraft lessons, along with completion events and contact information for the organizing organization.

## 2.2 メンター育成実績

メンターとなる人材は、クラスジャパン教育機構と連携する地域の大人たちが不登校の子どもたちの学校外の学びの場として運営している既存の拠点を母集団として活用し、各拠点の運営スタッフに当該事業の目的を共有し、運営メンターとして登用した。ベースとして、「不登校児童への対応」については、日々の業務において経験されている方が多い一方で、ICTに関するリテラシーには幅があり、決して長けていない方も多かった。そのため、ICTリテラシー支援、QUREO教材支援、マイクラ学習の支援については本部からオンラインでサポートする体制を取った。特に苦手な地域についてはサポーター企業・団体のネットワークから人材を派遣して、ネットワーク環境の構築などの支援を行った。メンター育成研修については、実施時のオンラインでのサポート体制を前提として、子どもたちが使用する学習教材を実際にメンターにも経験することを主に構成した。ICTリテラシーが低い拠点においても、不都合なくプログラムを提供することが出来た。進行においては、拠点のネットワーク環境の問題や、オンライン時のスピーカー機能（ミュート機能など）の設定などにより、進行が一時休止する、聞き取り辛い、などがメンターアンケート結果から把握されており、今後の課題として挙げられる。

### 【メンターアンケートのフリーアンサーより抜粋】

- ・パソコン設定などのネットワーク環境の整備を一律にしてほしい。
- ・通信環境インフラの整備は必須。
- ・通信環境の改善。
- ・大阪から東京のサーバに入るのにタイムラグが生じた。
- ・プログラミングやITの知識が浅いメンターへのサポートを充実してほしい。

評価・課題	改善策
講座内容・構成	「不登校児童との関わり方」「ICTリテラシー講座」「QUREO研修」「マイクラフト研修」という構成・内容は今後も継続を評価できる。
ICTリテラシーの低いメンターへの対応	・環境設定の本部サポート ・研修における基礎知識講座の強化

表. メンター育成研修実施実績

実施総数（回）	3回
受講者数（名）	10名

表. メンター育成研修カリキュラム

#	研修内容	ねらい	使用教材	講師
1	不登校児童との関わり方	不登校児童もしくはその予備軍の子どもたちへの対応について、先ずはその理由や子どものタイプを理解し、個々の状況に合わせた対応のポイントをメンターで共有する。	PPTスライド 「学校に行かない子～対応とその解説～」	(株)MOF 代表 前田利恵子氏

2	ICTリテラシー講座	インターネットは正しく理解して使うことで、生活がより便利に楽しくなる半面、使い方を間違えると様々な危険やトラブルに巻き込まれることにも繋がりがねない。そのようなインターネットの上手な「使い方」を子どもたちに理解してもらう為に、メンターにおいても同様のリテラシーの共有を図る。	PPT スライド 「それっていいの？ダメなの？～考えながら学ぶインターネット～」 ※非公開資料	一社) 関西 ICT 協会 山下優之氏
3	QUREO 研修	子どもたちに提供する教材について、準備から、実施に至るまでの全ての確認を行う。また、実際に使用してみることで、子どもたちへの対応に備える。	QUREO	(株)CA Teck Kids 担当 土岐絵理氏、 粕谷恵里氏
4	マイクラフト研修	マイクラフトで出来ることを、実際の事例（深谷駅）をもとに体験する。グループワークを行っていく上での共通ルールを共有し、各拠点間のコミュニケーションの方法などを検討する。ソフトのダウンロードや初期設定などは、実際に現場で確認して行う。	Minecraft	東京大学地域資源研究プロジェクト 田口純子助教

### メンター育成研修テキスト（不登校児童との関わり）

学校に行かない子  
～対応とその解説～

株式会社MOF 代表取締役社長  
臨床心理カウンセラー  
東京女子医大附属センター非常勤講師  
前田利恵子

10人に一人は不登校予備軍  
「不登校」という一言では表現出来ない  
14万人の不適合 ～学校はみんなに適合するわけではない～

MOF  
Mental Outlining Foundation

学校に行かない理由

- ・人間関係（学校、家庭）
- ・いじめ
- ・勉強が理解できない
- ・教職員、親への不信感
- ・集団行動が（理解）できない
- ・対人恐怖症
- ・発達障害
- ・緊張症
- ・急げたい
- ・わからない



不登校になる子供のタイプと環境要因

### A) 成長過程の一過性不登校

- ・成長に伴う身体の痛み
- ・成長ホルモンなどによる精神的不安定
- ・成長期、思春期のアンバランス
- ・ズル休みしたいと言う気持ち

特徴：  
家庭や学校が健全な対応が出来る環境であれば、1ヶ月から3ヶ月程度で再登校する。

多くの場合BタイプとCタイプが混合して要因を作っている環境変化が、悪化や良くなるきっかけになることがある



不登校になる子供のタイプと環境要因

### B) 真面目タイプ

- ・きちんとやらなくてはと言う気持ちで息切れする
- ・親も真面目で、褒める、感謝されることが日常不足
- ・成績が良くても自信がない
- ・友達といてもリラックスできない
- ・自己肯定が苦手、又は人に肯定される事に嫌悪感さえ抱く

特徴：  
登校していないことを親に隠す。自分の気持ちを口にしなない。

多くの場合BタイプとCタイプが混合して要因を作っている環境変化が、悪化や良くなるきっかけになることがある



不登校になる子供のタイプと環境要因

### C) 適応困難タイプ

- ・状況理解の不得意
- ・発達障害を疑う
- ・LDも疑う
- ・何故今これをするのかが、理解出来ない
- ・我慢が苦手
- ・家庭（親）が問題を抱えている場合もある
- ・隠れているネグレクトなども注視する

特徴：  
繊細でこだわりの強い部分と、大まかな部分が混在する。

多くの場合BタイプとCタイプが混合して要因を作っている環境変化が、悪化や良くなるきっかけになることがある



不登校のサイン

- ・腹痛、発熱、頭痛
- ・食欲低下
- ・口数が減る
- ・弱気なことを言う
- ・提出物を出さなくなる
- ・友達の話をしなくなる
- ・大人への不信感
- ・興味、集中力がなくなる
- ・夜尿症
- ・熱が出る
- ・攻撃的な言動
- ・チック症状
- ・行事が嫌になる、休む
- ・朝起きられない
- ・小さなことを気にする
- ・退行、幼児がえり、母への固執



不登校の理由について

子どもは言えない。だから、聞かない。

### 「どうして？」 「何かあった？」

理由を捏造しても、休もうとします。  
嫌なことを書出させ、時に苦しい嘘を書かせます。  
今はまず休ませて、理由はあとから。

「あなたのことを気にしているよ」という  
意思表示としての面談は有効。



いじめと不登校

### いじめは不登校の大きな要因

そう感じたら、いじめは存在する。

しかしながら、本人が持つ過敏な部分や、環境、ストレス、認知的問題も関係するため、慎重に言語化、判断すること。  
又、いじめている子の家庭環境等にも、問題/配慮が必要なことも多い。

本人が“いじめられてる”と話した時に必ず伝えたいこと

- あなたはいい子だ（無条件の肯定的受容）
- そんなことをするのはひどい（仲間意識）
- どうして欲しいか、どうしたらいいか（一緒に考える）
- 困ったらここにきて欲しいと伝える（居場所の提供）



子供への対応のコツ

- ・怒り、イライラなどは無理に止めず、感じさせてあげよう
- ・反映的傾聴で、味方であると示す（あとから効果）
- ・一貫する「あなたは悪くない」
- ・今は辛い、今日はだいひんだったとわかりやすく“今”を限定
- ・うまくいくように手を貸す、失敗も手を貸す
- ・必ずそこにいる
- ・スローダウン
- ・気をそらす、ご褒美の常態化はNG
- ・一人の大人として対等に接する
- ・お願い事をして、ありがとうを増やす



## 子どもが前進するエネルギーを蓄えるために私たちにできること

- 出来ないことより、出来ることに着眼して発言
- メッセージのススメ（どうせ、私なんか、バカだし）
- 一緒に失敗し、一緒に責任を取り、一緒に笑う時間
- 甘える時間は誰にも必要と割り切る

小さなお願い事



## 親の対応も大切

- 「優しいなあ」「愛がある」「丁寧だ」「えらい」と、頑張っている部分、その人のいいところを口に出してねぎらう（自分のキャラで）
- 代わりに“休んでいいよ”、“休んで！”と言う
- 仲間になる
- あなた（or 子供）が悪いのではないと言葉にする
- 悪口や文句には付き合い過ぎない（遊楽遊戯、大切なのは遊家）
- サポートでは“出来ること”と“出来ないこと”を明確に、さらにその理由もきちんと伝える（否定の扱え方/ルール/ルジャスタッフ間で共有しておく）
- 行政、専門機関との連携も作っておくとい



## 社会環境としての対応

- 悪口や文句を言ったりするスクール環境にしない（行政、親、職員同士、本人に言えない言葉は悪口）
- 変に優しい人になり過ぎるのも禁止
- 相手を大人として扱う
- 子どもが学校に行かない不安は、将来の不安である
- まず落ち着かせる。どうなりたいかを聞ける関係作り
- チャレンジは応援しよう（危険については教える）
- 嬉しいことは2倍喜び、悲しみは半分受け持つ



## メンター育成研修テキスト（QUREO）

1

# 事前準備ガイドライン

2019.03

Copyright © 2019 CA Tech Kinki, Inc. All Rights Reserved.

2 もくじ

P.3～ A.体験会準備について

P.16～ B.授業準備について

Copyright © 2019 CA Tech Kinki, Inc. All Rights Reserved.

3

# A.体験会準備について

Copyright © 2019 CA Tech Kinki, Inc. All Rights Reserved.

4 A.体験会準備チェックリスト

QUREO

体験会前日までに以下項目にチェックがつくように準備しましょう。

✓	項目	参考ページ
	教室レイアウトは決めましたか？	P.5
	パソコンは推奨環境ですか？	P.6
	使用PCにGoogle Chromeはインストールされていますか？	P.7
	Google Chromeは最新版ですか？	P.8
	使用PCでQUREOが正常に動くか確認しましたか？	P.9
	よく使うサイトをブックマークしましたか？	P.10
	各備品がそろっているかチェックしましたか？	P.11～12
	体験会アカウントは必要数分作成していますか？	P.13 もしくは、体験用アカウント登録方法
	体験会アカウントのID・パスを講師に共有できるようにしていますか？	
	体験会参加者の名簿は準備できていますか？	
	当日配布物を準備しましたか？	P.14

Copyright © 2019 CA Tech Kinki, Inc. All Rights Reserved.

**5 A.体験会**  
教室のレイアウトについて

### 教室レイアウトを決めましょう！

**スクール形式**      **班形式**

保護者と生徒は分かれて、一人ずつ座れるようなレイアウトにしてください。  
スクール、班形式は教室の大きさや机の大きさ、定員によってお決めください。

※ 保護者説明会を別室で行う場合は、保護者説明会会場もスクール or 班形式のレイアウトを決めましょう。

**6 A.体験会**  
パソコンについて

### パソコンが推奨環境かチェックしましょう！

項目	推奨環境
バージョン	Windows 8/10 Mac OS 10.10以降
CPU	Intel Core i5 2.2GHz以上
メモリ	4GB以上

【Windowsの場合】  
① デスクトップの[スタート]ボタンをクリック  
② 「コンピュータ」を右クリック  
③ 表示されたメニューから「プロパティ」をクリック  
④ 「システム」のウィンドウから推奨環境と照らし合わせる

【Macの場合】  
① 左上の「アップルマーク」をクリック  
② 「このMacについて」をクリック  
③ 推奨環境と照らし合わせる

推奨環境を満たしていない場合は、パソコンをご変更をお勧めします。

**7 A.体験会**  
Google Chromeについて

### Google Chromeをインストールしましょう！

QUIREOはGoogle Chromeをご利用を推奨しております。  
他ブラウザの場合、挙動がおかしくなることがあるためインストールしましょう！

詳しいインストール方法をご覧になりたい方は、[こちらをクリック！](#)

**8 A.体験会**  
Google Chromeについて

### Google Chromeが最新版か確認しましょう！

QUIREOはGoogle Chrome最新版が推奨環境となっています。

最新版になっていない場合は、最新版にアップデートをお勧めします。

**9 A.体験会**  
パソコンについて

### QUIREOが正常に動くか確認しましょう！

確認項目	正常に動かなかった場合の解決方法
学習者ホーム画面のストーリー動画は正常に流れますか？	ホワイトアウトしてしまった場合は、ウイルス対策ソフトによってYouTubeがブロックされている場合がございます。お使いのウイルス対策ソフトをご確認ください。
こちらをクリック ( <a href="http://u0u0.net/3qW4">http://u0u0.net/3qW4</a> ) 上記ページの①～④を完了させ、ブラウザの①～④が正常に動作しますか？	① 推奨環境以上のPCを使用していますか？P66をご確認ください。 ② ブラウザを確認してください。Google Chromeになっていますか？ Google Chromeでない場合はP7～P8をご確認ください。

体験会・授業が始まる前日までに、生徒が使用するPC全てをご確認ください。

**10 A.体験会**  
Google Chromeについて

### 体験会でよく使うサイトをブックマークしましょう！

使用頻度の高いサイトはブックマークに追加しておくを便利です。  
以下の方法で「QUIREO」をブックマークしていきましょう。

① QUREOのサイトを開く  
② ブックマークに追加したいページを開いたまま、「ブックマークに追加」をクリック  
③ ブックマークバーに追加（名前は編集可能）  
④ 追加されていることを確認

※ 体験会のみ使用PCの場合、ブックマークはQUIREOのみです。  
授業でも使用する場合はP.18に書かれているサイトもブックマークに追加すると便利です。

**11 A.体験会**  
各備品について

### 各備品がそろっているかチェックしましょう！

備品	数	備考
PC 充電器	生徒数分	当日までにP6～P10に書かれてあるセットアップを完了させたものをご用意ください。
	1台	当日までにP6～P10に書かれてあるセットアップを完了させたものをご用意ください。
	保護者説明会用 ※体験会のみ	保護者説明会用のスライドを作成してください。 (別室が確保できない場合は教室案内資料のみ対応)
マウス	生徒数分	体験者（小学生）の手の大きさに合った大きさをご用意ください。 ※弊社使用サイズ H×W×D: 約 89×52×32.1mm
ヘッドホン	生徒数分	ヘッドホンの場合は、重すぎないものをご用意ください。
音声出力装置	イヤホン	イヤホンの場合は、子供用の大きさのものをご用意ください。耳に入る部分の大きいと生徒によって入らないことがあります。
延長コード	全てがPCが充電可能な数	生徒数によって、タコ足配線可能な電源タップ付き延長コードがおすすめです。

**12 A.体験会**  
各備品について

### 各備品がそろっているかチェックしましょう！

備品	数	備考	
ディスプレイ	2台	生徒用・説明会用	
PC画面外部表示機器	2台	生徒用・説明会用	
(ディスプレイに映す場合)	出力端子ケーブル	2つ	生徒用・説明会用
プロジェクター	2台	生徒用・説明会用	
PC画面外部表示機器 (白い壁)	2枚	生徒用・説明会用	
(プロジェクターに映す場合)	出力端子ケーブル	2つ	生徒用・説明会用

※ 生徒用・説明会用

**13 A.体験会**  
体験会アカウントについて

**体験会アカウントを必要数分作成しましょう！**

ご自身の管理者アカウントから、学習者を作成していただきます。  
(管理者アカウントがない場合は新規会員登録をお願いします。)  
※ 詳しい作り方は資料ダウンロード内「**体験会アカウント登録・使用方法 (PDF)**」をご覧ください。  
詳しい数・使用方法は資料ダウンロード内「**体験会ガイドライン(PDF)**」をご覧ください。

Copyright © 2018 CA Tech Kōza, Inc. All Rights Reserved.

**14 A.体験会**  
当日配布物について

**当日配布物を準備しましょう！**

✓	備品	数	備考
	キーボード表	生徒数分	
	体験者向けプレゼント	生徒数分	
	保護者向け配布資料	生徒数分 (+予備)	

Copyright © 2018 CA Tech Kōza, Inc. All Rights Reserved.

**15 A.体験会**  
準備について

**これで、体験会事前準備はバッチリです！**

当日のスケジュールや準備については資料ダウンロード内「**体験会ガイドライン(PDF)**」をご覧ください。

Copyright © 2018 CA Tech Kōza, Inc. All Rights Reserved.

**16**

**B.授業準備について**

**17 B.授業**  
準備チェックリスト

授業前日までに以下項目にチェックがつかうように準備しましょう。

✓	項目	参考ページ
	教室レイアウトは決めましたか？	P.18
	パソコンは推奨環境ですか？	P.6
	使用PCにGoogle Chromeはインストールされていますか？	P.7
	Google Chromeは最新版ですか？	P.8
	使用PCでQUREOが正常に動くか確認しましたか？	P.9
	よく使うサイトをブックマークしましたか？	P.10,19
	各備品がそろっているかチェックしましたか？	P.11~12, 21
	生徒アカウントは作成しましたか？	P.20, もしくは法人向けシステム使用方法
	授業使用資料を準備しましたか？	P.21

Copyright © 2018 CA Tech Kōza, Inc. All Rights Reserved.

**18 B.授業**  
教室のレイアウトについて

**教室レイアウトを決めましょう！**

**スクール形式**                      **班形式**

生徒がマウスを動かす際に十分な広さがあり、講師が生徒全員をサポートしやすいレイアウトにしてください。  
スクール、班形式は教室の大きさや机の大きさ、生徒数によってお決めください。

Copyright © 2018 CA Tech Kōza, Inc. All Rights Reserved.

**19 B.授業**  
Google Chromeについて

**授業でよく使うサイトをブックマークしましょう！**

ブックマーク登録方法についてはP.10をご覧ください。

✓	サイト名	URL
	QUREO	<a href="https://qureo.jp">https://qureo.jp</a>
	e-typing	<a href="https://www.e-typing.ne.jp/">https://www.e-typing.ne.jp/</a>

Copyright © 2018 CA Tech Kōza, Inc. All Rights Reserved.

**20 B.授業**  
生徒アカウントについて

**生徒アカウントを作成しましょう！**

Copyright © 2018 CA Tech Kōza, Inc. All Rights Reserved.

**21 B.授業**  
備品・授業使用資料について

備品・授業使用資料を準備しましょう！  
以下資料は全て、資料ダウンロード内に格納しています。ご確認ください。

✓ 備品	数	備考
ペン	生徒数分	
キーボード表	生徒数分	
目標シート	生徒数分	
パーフェクト達成シート	生徒数分	
タイピングスコア記入シート	生徒数分	

Copyright © 2018 CA Tech K.K. All Rights Reserved.

**わからなくなったときは・・・**

**① アルゴに聞いてみよう！**  
まずは自分でやってみよう！  
つまづいたら先生に聞いてみよう！  
わからないところは先生に聞いてみよう！

**② おてほん、せっけい図を見てみよう！**  
どんなゲームをつくるのかをわかってもらうには、ハンバーガーボタンをクリックして、おてほんやせっけい図を見てみよう！

**③ ? をおして動画やスライドをふくしゅうしてみよう！**  
いままでに学習した動画やスライドをふくしゅうしてみよう！

**④ 答えのブロックと自分のブロックの間違い探しをしてみよう！**  
どうして自分のブロックから、この色のブロックと自分のブロックが異なっているのか？どこが自分と自分と異なるのか？

Copyright © 2018 CA Tech K.K. All Rights Reserved.

**授業のながれ**

「学習者」ではログインするよ！IDとパスワードは間違えていないかな？

レッスンを完了するときは「プログラミングを学ぶ」をクリックしよう！

練習はサイベック練習で！キーボード練習にも挑戦してみよう！

Copyright © 2018 CA Tech K.K. All Rights Reserved.

メンター育成研修テキスト（QUREOマイクラフト）

マイクラフトのインストール方法

地域資源研究プロジェクトinクラスジャパン  
2019.10.16 田口純子

1. Javaの確認・インストール

<https://www.java.com/ja/> にアクセス

あなたとJAVA, 今すぐダウンロード

Javaの有無のチェックをクリック

1. Javaの確認・インストール

Javaのバージョンの確認をクリック

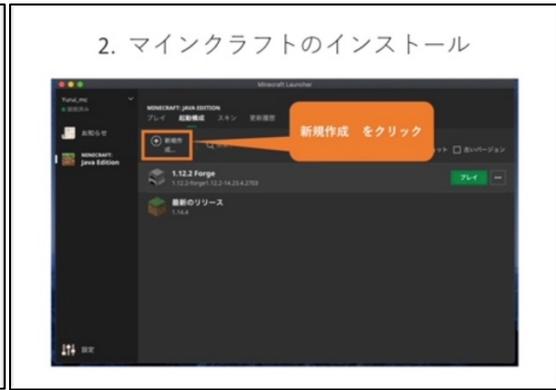
1. Javaの確認・インストール

ダウンロードをクリック

中央に「お使いのコンピュータ上のJavaバージョン」が表示されなければ、Javaのインストールが必要です。

「お使いのコンピュータ上のJavaバージョン」が表示されたら、2. マイクラフトのインストールに進んでください。





メンター育成研修実施風景（恵比寿・虎ノ門通り現調・大阪）



## 2.3 講座実施実績

### 2.3.1 講座実施実績

#### ①プログラミングベーシック講座

表. 講座実施実績

実施拠点 (ヶ所)	5ヶ所
実施総数 (回)	5回
受講者数 (名)	37名 (延べ136名)

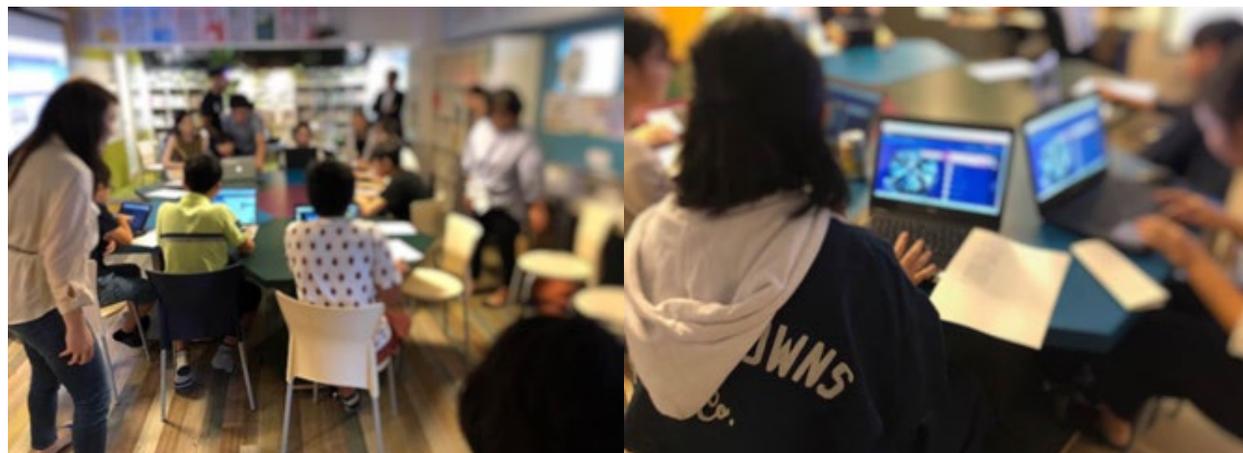
#### <恵比寿元気学校>

1	日時	10/3 (木) 13:00~15:00
	場所	Freewill 学習塾 (恵比寿)
	講座名	第1回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学5年生3名/小学6年生1名/中学1年生2名/中学2年生1名 保護者・関係者11名
	受講者数 (名)	7名

	メンター数（名）	2名
	サポーター数（名）	3名
2	日時	10/8（火）13:00~15:00
	場所	Freewill 学習塾（恵比寿）
	講座名	第2回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学5年生1名/小学6年生1名/中学1年生2名/中学2年生1名 保護者・関係者2名
	受講者数（名）	5名
	メンター数（名）	2名
	サポーター数（名）	2名
3	日時	10/10（木）13:00~15:00
	場所	Freewill 学習塾（恵比寿）
	講座名	第3回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学5年生1名/小学6年生1名/中学1年生1名/中学2年生2名 保護者・関係者2名
	受講者数（名）	5名
	メンター数（名）	2名
	サポーター数（名）	2名
4	日時	10/15（火）13:00~15:00
	場所	Freewill 学習塾（恵比寿）
	講座名	第4回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学5年生1名/小学6年生1名 保護者・関係者1名
	受講者数（名）	2名
	メンター数（名）	2名
	サポーター数（名）	2名
5	日時	10/17（木）13:00~15:00
	場所	Freewill 学習塾（恵比寿）
	講座名	第5回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。

受講者属性	小学5年生1名/小学6年生1名/中学1年生1名/中学2年生2名 保護者・関係者2名
受講者数(名)	5名
メンター数(名)	2名
サポーター数(名)	2名

講座実施風景（恵比寿元気学校）



<池袋元気学校>

1	日時	10/3(木) 13:00~15:00
	場所	MOF(池袋)
	講座名	第1回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学4年生2名/小学5年生2名/小学6年生2名/中学2年生4名 中学3年生1名 保護者・関係者6名
	受講者数(名)	11名
	メンター数(名)	2名
	サポーター数(名)	オンラインサポート3名
2	日時	10/8(火) 13:00~15:00
	場所	MOF(池袋)
	講座名	第2回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学5年生1名/小学6年生2名/中学2年生3名/中学3年生1名 保護者・関係者2名
	受講者数(名)	7名
	サポーター数(名)	オンラインサポート2名

3	日時	10/10（木）13:00~15:00
	場所	MOF（池袋）
	講座名	第3回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学4年生1名/小学5年生1名/小学6年生2名/中学2年生2名 中学3年生1名 保護者・関係者3名
	受講者数（名）	7名
	メンター数（名）	2名
	サポーター数（名）	オンラインサポート2名
4	日時	10/15（火）13:00~15:00
	場所	MOF（池袋）
	講座名	第4回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学4年生1名/小学5年生2名/小学6年生2名/中学2年生3名 中学3年生1名 保護者・関係者2名
	受講者数（名）	9名
	メンター数（名）	2名
	サポーター数（名）	オンラインサポート2名
5	日時	10/17（木）13:00~15:00
	場所	MOF（池袋）
	講座名	第5回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学4年生1名/小学5年生2名/小学6年生2名/中学2年生3名 中学3年生1名 保護者・関係者3名
	受講者数（名）	9名
	メンター数（名）	2名
	サポーター数（名）	オンラインサポート2名

講座実施風景（池袋元気学校）



<八尾元気学校>

1	日時	10/3（木） 13:00~15:00
	場所	NPO 輝（八尾）
	講座名	第 1 回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学 5 年生 2 名/小学 6 年生 3 名/中学 1 年生 3 名/中学 2 年生 3 名 保護者・関係者 11 名
	受講者数（名）	11 名
	メンター数（名）	2 名
	サポーター数（名）	オンラインサポート 3 名
2	日時	10/8（火） 13:00~15:00
	場所	NPO 輝（八尾）
	講座名	第 2 回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学 5 年生 2 名/小学 6 年生 2 名/中学 1 年生 2 名/中学 2 年生 2 名 保護者・関係者 3 名
	受講者数（名）	8 名
	サポーター数（名）	オンラインサポート 2 名
3	日時	10/10（木） 13:00~15:00
	場所	NPO 輝（八尾）
	講座名	第 3 回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学 5 年生 2 名/小学 6 年生 2 名/中学 1 年生 2 名/中学 2 年生 1 名

		保護者・関係者 4 名
	受講者数 (名)	7 名
	メンター数 (名)	2 名
	サポーター数 (名)	オンラインサポート 2 名
4	日時	10/15 (火) 13:00~15:00
	場所	NPO 輝 (八尾)
	講座名	第 4 回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学 5 年生 2 名/小学 6 年生 1 名/中学 1 年生 3 名/中学 2 年生 2 名 保護者・関係者 6 名
	受講者数 (名)	8 名
	メンター数 (名)	2 名
	サポーター数 (名)	オンラインサポート 2 名
5	日時	10/17 (木) 13:00~15:00
	場所	NPO 輝 (八尾)
	講座名	第 5 回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学 5 年生 2 名/中学 1 年生 2 名/中学 2 年生 3 名 保護者・関係者 3 名
	受講者数 (名)	7 名
	メンター数 (名)	2 名
	サポーター数 (名)	オンラインサポート 2 名

講座実施風景 (八尾元気学校)



<名古屋元気学校>

1	日時	10/3 (木) 13:00~15:00
	場所	学習支援塾エール (名古屋)
	講座名	第 1 回プログラミングベーシック講座

	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学5年生1名/小学6年生3名 保護者・関係者2名
	受講者数(名)	4名
	メンター数(名)	2名
	サポーター数(名)	オンラインサポート3名
2	日時	10/8(火) 13:00~15:00
	場所	学習支援塾エール(名古屋)
	講座名	第2回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学5年生2名/小学6年生4名 保護者・関係者1名
	受講者数(名)	6名
	メンター数(名)	2名
	サポーター数(名)	オンラインサポート2名
3	日時	10/10(木) 13:00~15:00
	場所	学習支援塾エール(名古屋)
	講座名	第3回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学5年生1名/小学6年生3名 保護者・関係者0名
	受講者数(名)	4名
	メンター数(名)	2名
	サポーター数(名)	オンラインサポート2名
4	日時	10/15(火) 13:00~15:00
	場所	学習支援塾エール(名古屋)
	講座名	第4回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学5年生4名/小学6年生4名 保護者・関係者0名
	受講者数(名)	8名
	メンター数(名)	2名
	サポーター数(名)	オンラインサポート2名

5	日時	10/17 (木) 13:00~15:00
	場所	学習支援塾エール (名古屋)
	講座名	第 5 回プログラミングベーシック講座
	講座概要	プログラミング教材「QUREO」を使用し、それぞれの進捗レベルに合わせて各自で進めていく。恵比寿を拠点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
	受講者属性	小学 5 年生 2 名/小学 6 年生 4 名 保護者・関係者 0 名
	受講者数 (名)	6 名
	メンター数 (名)	2 名
	サポーター数 (名)	オンラインサポート 2 名

講座実施風景 (名古屋元気学校)



## ②プログラミンググループワーク

表. 講座実施実績

実施拠点 (ヶ所)	3 ヶ所
実施総数 (回)	9 回
受講者数 (名)	25 名 (延べ 157 名)

### <恵比寿元気学校>

1	日時	10/23 (水) 12:30~15:30
	場所	Freewill 学習塾 (恵比寿)
	講座名	第 1 回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習 (東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催)。恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学 5 年生 1 名/小学 6 年生 1 名/中学 1 年生 2 名/中学 2 年生 2 名 保護者・関係者 2 名
	受講者数 (名)	6 名
	メンター数 (名)	2 名
	サポーター数 (名)	2 名

2	日時	10/31 (木) 12:30~15:30
	場所	Freewill 学習塾 (恵比寿)
	講座名	第 2 回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習 (東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催)。 恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学 5 年生 1 名/小学 6 年生 1 名/中学 1 年生 1 名/中学 2 年生 2 名 保護者・関係者 2 名
	受講者数 (名)	5 名
	メンター数 (名)	2 名
	サポーター数 (名)	2 名
3	日時	11/7 (木) 12:30~15:30
	場所	Freewill 学習塾 (恵比寿)
	講座名	第 3 回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習 (東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催)。 恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学 5 年生 1 名/小学 6 年生 1 名 保護者・関係者 1 名
	受講者数 (名)	2 名
	メンター数 (名)	2 名
	サポーター数 (名)	2 名
4	日時	11/14 (火) 12:30~15:30
	場所	Freewill 学習塾 (恵比寿)
	講座名	第 4 回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習 (東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催)。 恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学 6 年生 1 名/中学 2 年 2 名 保護者・関係者 0 名
	受講者数 (名)	3 名
	メンター数 (名)	2 名
	サポーター数 (名)	2 名
5	日時	11/21 (木) 12:30~15:30
	場所	Freewill 学習塾 (恵比寿)
	講座名	第 5 回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習 (東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催)。 恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学 5 年生 1 名/小学 6 年生 1 名/中学 2 年生 1 名 保護者・関係者 0 名

	受講者数 (名)	3名
	メンター数 (名)	2名
	サポーター数 (名)	2名
6	日時	11/28 (木) 12:30~15:30
	場所	Freewill 学習塾 (恵比寿)
	講座名	第 6 回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習 (東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催)。 恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学 5 年生 1 名/小学 6 年生 1 名/中学 2 年生 1 名 保護者・関係者 0 名
	受講者数 (名)	3名
	メンター数 (名)	2名
	サポーター数 (名)	2名
7	日時	12/5 (木) 12:30~15:30
	場所	Freewill 学習塾 (恵比寿)
	講座名	第 7 回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習 (東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催)。 恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学 5 年生 1 名/小学 6 年生 1 名/中学 1 年生 1 名/中学 2 年生 2 名 保護者・関係者 0 名
	受講者数 (名)	5名
	メンター数 (名)	2名
	サポーター数 (名)	2名
8	日時	12/12 (木) 12:30~15:30
	場所	Freewill 学習塾 (恵比寿)
	講座名	第 8 回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習 (東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催)。 恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学 6 年生 1 名/中学 1 年生 1 名/中学 2 年生 2 名 保護者・関係者 0 名
	受講者数 (名)	4名
	メンター数 (名)	2名
	サポーター数 (名)	2名
9	日時	12/19 (木) 12:30~15:30
	場所	Freewill 学習塾 (恵比寿)
	講座名	第 9 回プログラミンググループワーク

講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習（東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催）。 恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
受講者属性	小学5年生1名/小学6年生1名/中学1年生1名/中学2年生2名 保護者・関係者0名
受講者数（名）	5名
メンター数（名）	2名
サポーター数（名）	2名

講座実施風景（恵比寿元気学校）



<池袋元気学校>

1	日時	10/23（水）12:30~15:30
	場所	MOF（池袋）
	講座名	第1回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習（東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催）。 恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学4年生2名/小学5年生3名/小学6年生2名/中学2年生4名 中学3年生1名 保護者・関係者3名
	受講者数（名）	12名
	メンター数（名）	2名
	サポーター数（名）	オンラインサポート2名/現場サポート1名
2	日時	10/31（木）12:30~15:30
	場所	MOF（池袋）
	講座名	第2回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習（東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催）。 恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学4年生1名/小学5年生2名/小学6年生2名/中学2年生3名 中学3年生1名 保護者・関係者3名

	受講者数 (名)	9名
	メンター数 (名)	2名
	サポーター数 (名)	オンラインサポート2名/現場サポート1名
3	日時	11/7 (木) 12:30~15:30
	場所	MOF (池袋)
	講座名	第3回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習 (東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催)。恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学4年生2名/小学5年生3名/小学6年生1名/中学2年生3名 中学3年生1名 保護者・関係者2名
	受講者数 (名)	10名
	メンター数 (名)	2名
	サポーター数 (名)	オンラインサポート2名/現場サポート1名
4	日時	11/14 (火) 12:30~15:30
	場所	MOF (池袋)
	講座名	第4回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習 (東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催)。恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学4年生2名/小学5年生3名/小学6年生1名/中学2年生3名 中学3年生1名 保護者・関係者2名
	受講者数 (名)	10名
	メンター数 (名)	2名
	サポーター数 (名)	オンラインサポート2名/現場サポート1名
5	日時	11/21 (木) 12:30~15:30
	場所	MOF (池袋)
	講座名	第5回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習 (東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催)。恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学4年生1名/小学5年生3名/小学6年生2名/中学2年生2名 中学3年生1名 保護者・関係者1名
	受講者数 (名)	9名
	メンター数 (名)	2名
	サポーター数 (名)	オンラインサポート2名/現場サポート1名
6	日時	11/28 (木) 12:30~15:30

	場所	MOF（池袋）
	講座名	第6回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習（東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催）。恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学4年生1名/小学5年生3名/小学6年生1名/中学2年生1名 保護者・関係者1名
	受講者数（名）	6名
	メンター数（名）	2名
	サポーター数（名）	オンラインサポート2名/現場サポート1名
7	日時	12/5（木）12:30~15:30
	場所	MOF（池袋）
	講座名	第7回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習（東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催）。恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学5年生1名/小学6年生1名/中学1年生1名/中学2年生2名 保護者・関係者0名
	受講者数（名）	5名
	サポーター数（名）	オンラインサポート2名/現場サポート1名
8	日時	12/12（木）12:30~15:30
	場所	MOF（池袋）
	講座名	第8回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習（東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催）。恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学4年生1名/小学5年生3名/小学6年生2名/中学2年生1名 中学3年生1名 保護者・関係者1名
	受講者数（名）	8名
	サポーター数（名）	オンラインサポート2名/現場サポート1名
9	日時	12/19（木）12:30~15:30
	場所	MOF（池袋）
	講座名	第9回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習（東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催）。恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学5年生2名/小学6年生2名/中学2年生1名/中学3年生1名 保護者・関係者2名

受講者数 (名)	6 名
メンター数 (名)	2 名
サポーター数 (名)	オンラインサポート 2 名/現場サポート 1 名

講座実施風景 (池袋元気学校)



<八尾元気学校>

1	日時	10/23 (水) 12:30~15:30
	場所	NPO 輝 (八尾)
	講座名	第 1 回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習 (東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催)。恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学 5 年生 2 名/小学 6 年生 1 名/中学 2 年生 2 名 保護者・関係者 3 名
	受講者数 (名)	5 名
	メンター数 (名)	2 名
	サポーター数 (名)	オンラインサポート 2 名/現場サポート 1 名
2	日時	10/31 (木) 12:30~15:30
	場所	NPO 輝 (八尾)
	講座名	第 2 回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習 (東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催)。恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学 5 年生 2 名/小学 6 年生 2 名/中学 1 年生 1 名/中学 2 年生 2 名 保護者・関係者 4 名
	受講者数 (名)	7 名
	メンター数 (名)	2 名
サポーター数 (名)	オンラインサポート 2 名/現場サポート 1 名	
3	日時	11/7 (木) 12:30~15:30
	場所	NPO 輝 (八尾)

	講座名	第3回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習（東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催）。恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学5年生2名/小学6年生1名/中学1年生2名/中学2年生1名 保護者・関係者0名
	受講者数（名）	6名
	メンター数（名）	2名
	サポーター数（名）	オンラインサポート2名/現場サポート1名
4	日時	11/14（火）12:30~15:30
	場所	NPO 輝（八尾）
	講座名	第4回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習（東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催）。恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学5年生1名/小学6年生1名/中学1年生2名/中学2年生1名 保護者・関係者0名
	受講者数（名）	6名
	メンター数（名）	2名
5	サポーター数（名）	オンラインサポート2名/現場サポート1名
	日時	11/21（木）12:30~15:30
	場所	NPO 輝（八尾）
	講座名	第5回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習（東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催）。恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学5年生1名/小学6年生1名/中学1年生2名/中学2年生1名 保護者・関係者0名
	受講者数（名）	5名
	メンター数（名）	2名
6	サポーター数（名）	オンラインサポート2名/現場サポート1名
	日時	11/28（木）12:30~15:30
	場所	NPO 輝（八尾）
	講座名	第6回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習（東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催）。恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学4年生1名/小学5年生3名/小学6年生1名/中学2年生1名 保護者・関係者1名
	受講者数（名）	6名
メンター数（名）	2名	

	サポーター数（名）	オンラインサポート 2 名/現場サポート 1 名
7	日時	12/5（木） 12:30~15:30
	場所	NPO 輝（八尾）
	講座名	第 7 回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習（東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催）。 恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学 5 年生 1 名/中学 1 年生 2 名/中学 2 年生 2 名 保護者・関係者 0 名
	受講者数（名）	5 名
	メンター数（名）	2 名
	サポーター数（名）	オンラインサポート 2 名/現場サポート 1 名
8	日時	12/12（木） 12:30~15:30
	場所	NPO 輝（八尾）
	講座名	第 8 回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習（東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催）。 恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学 5 年生 1 名/小学 6 年生 1 名/中学 1 年生 1 名/中学 2 年生 1 名 保護者・関係者 0 名
	受講者数（名）	4 名
	メンター数（名）	2 名
	サポーター数（名）	オンラインサポート 2 名/現場サポート 1 名
9	日時	12/19（木） 12:30~15:30
	場所	NPO 輝（八尾）
	講座名	第 9 回プログラミンググループワーク
	講座概要	「マイクラフト」を使ったグループ実習（東京・大阪をオンラインで繋ぎ同時開催）。 恵比寿を拠点に、他地域へもマイクラのサポーターを配して実施。
	受講者属性	小学 5 年生 1 名/小学 6 年生 1 名/中学 1 年生 1 名/中学 2 年生 1 名 保護者・関係者 0 名
	受講者数（名）	4 名
	メンター数（名）	2 名
	サポーター数（名）	オンラインサポート 2 名/現場サポート 1 名

講座実施風景（八尾元気学校）



③イベント

表. イベント実施実績

実施拠点（ヶ所）	2ヶ所 ネットワークで5ヶ所
実施総数（回）	2回
受講者数（名）	63名（延べ102名）

1	日時	10/3（木）12:00~13:00
	場所	Freewill 学習塾（恵比寿）ネットワークで、八尾、名古屋、鹿児島も同時開催
	講座名	キックオフイベント
	講座概要	事業開始にあたっての概要紹介 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ICTモラルについて</li> <li>・不登校児童との関わり方(保護者向け)</li> <li>・本事業の取り組み概要</li> </ul>
	受講者属性	小学4年生2名/小学5年生8名/小学6年生9名/中学1年生5名 中学2年生8名/中学3年生1名 保護者・関係者30名
	受講者数（名）	児童33名/保護者30名
	メンター数（名）	9名
	サポーター数（名）	3名
2	日時	12/22（日）13:00~15:00
	場所	池袋レンタルスペース ネットワークで八尾、名古屋も同時開催
	講座名	発表会イベント
	講座概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクト概要説明</li> <li>・スタッフ紹介</li> <li>・各教室プレゼン（恵比寿、池袋、大阪）</li> <li>・マイクラパートの説明</li> <li>・ゲーム大会</li> <li>・表彰式</li> </ul>

	・並行して保護者に向けたオリエン・相談会を実施点に他地域はオンラインでネットワークして実施。
受講者属性	小学 5 年生 5 名/小学 6 年生 3 名/中学 1 年生 2 名/中学 2 年生 6 名 中学 3 年生 1 名 保護者・関係者 22 名
受講者数 (名)	児童 17 名/保護者 22 名
メンター数 (名)	9 名
サポーター数 (名)	10 名

イベント実施風景 (発表会イベント)



スライド資料



**総務省「地域ICTクラブ」地域実証事業  
「クラスジャパン地域ICTクラブ」  
修了発表会**

2019年12月22日  
一般財団法人 クラスジャパン教育機構

## プロジェクト概要

**各教室の様子  
～恵比寿～**

- ・生徒数5名～7名
- ・小学5年生～中学2年生の生徒・児童
- ・新虎通りを制作



**各教室の様子  
～池袋～**



- ・生徒数5名～7名
- ・小学5年生～中学2年生
- ・新虎通りを恵比寿校と制作

**各教室の様子  
～八尾～**



- ・生徒数4名～6名
- ・小学5年生～中学2年生
- ・大阪道頓堀の街並み制作



## マインクラフトPart

1. マインクラフトとは？

無限に広がるブロックの世界の中で  
建物を作ったり  
冒険をすることができるゲーム！

地域資源研究プロジェクトの心斎橋 大丸心斎橋店日本館を作ってみた より

敵と戦ったり



洞窟に潜ったり



地域資源研究プロジェクトの心斎橋 大丸心斎橋店日本館を作ってみた より

建築をしたり



建築した世界を  
ゲーム化したり

地域資源研究プロジェクト@心斎橋 大丸心斎橋店旧本館を作ってみた より

## 2. マイクラ教室の目的

ゲーム（好きなこと、身近なICT）を通じて

- ・ 仲間をつくる
- ・ 一緒につくる
- ・ 地域のことを知る



今回は…

マイクラフトで

クラスジャパン東京・大阪縦断  
マラソンゲームをつくろう！



<https://www.youtube.com/watch?v=T2PEAm1Ksvg>

## 再現するエリア

東京チームのお題



大阪・名古屋チームのお題



## 3. サポートメンバー紹介

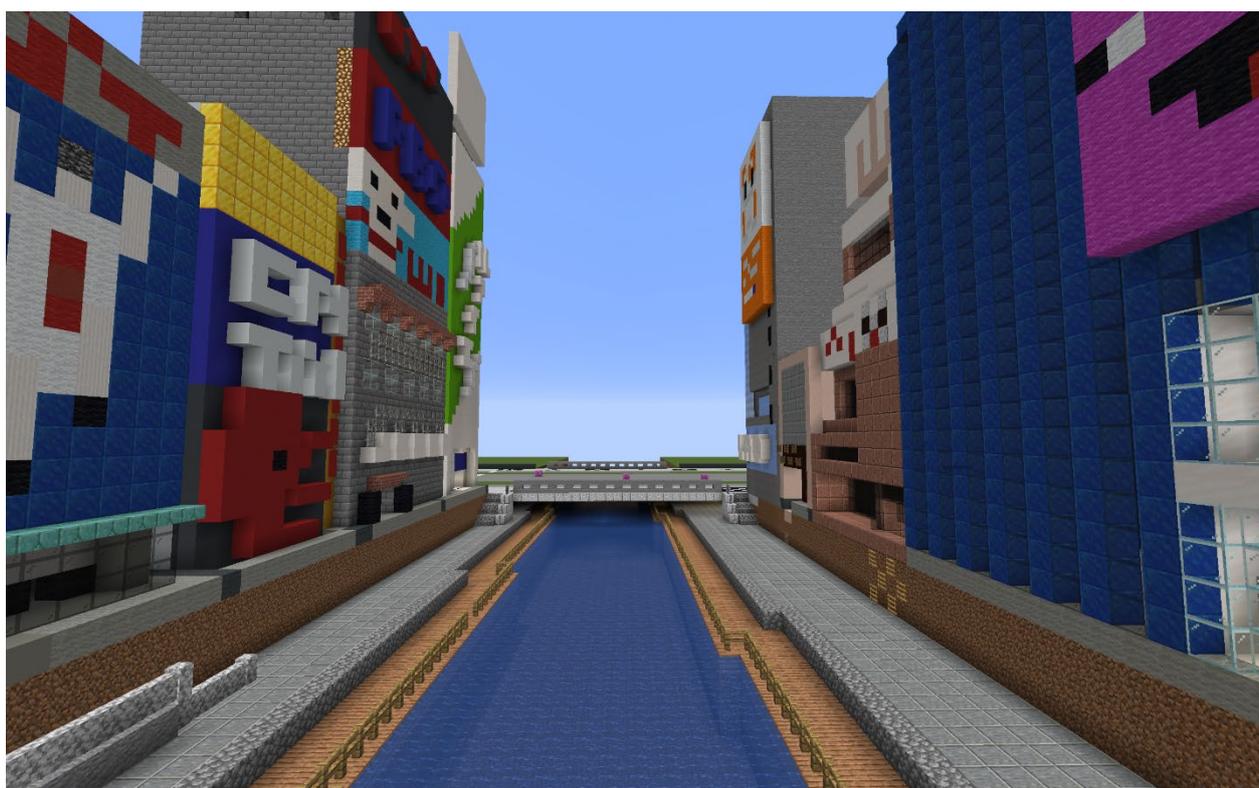
- ・ 中江川宙樹（浦和高等学園）
- ・ 下村太一（特定非営利活動法人グリーンパード 虎ノ門チーム）
- ・ 木下凜太郎（角川ドワンゴ学園N高等学校 心斎橋キャンパス3年生）

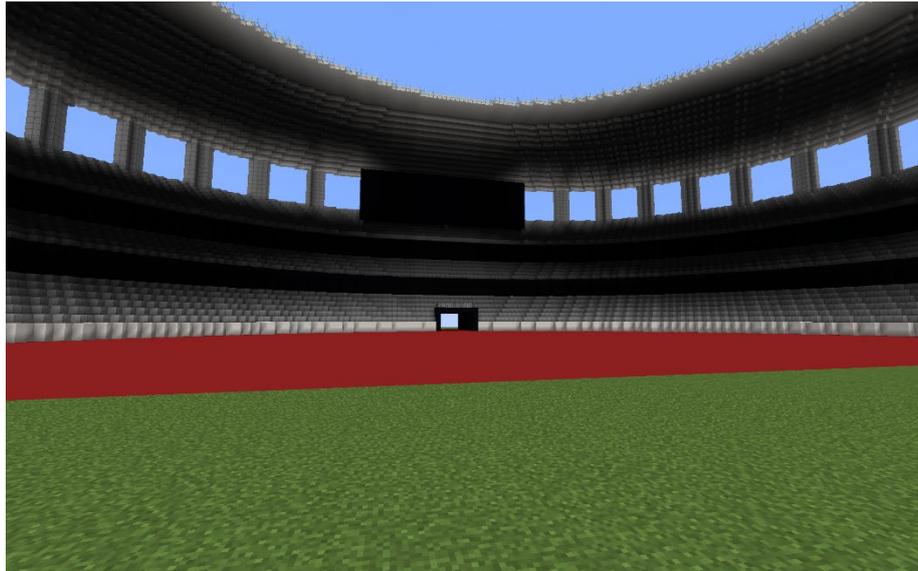
## マイクラフトゲーム「クラスジャパン・マラソン・チャンピオンシップ」ルール説明



- ①スタート（虎ノ門）ヒルズから東京、大阪を経てスタジアムのゴールを目指す
- ②制限時間は10分間（600秒）
- ③途中の建物内にあるエメラルドを集めると得点が加算される
- ④制限時間内にゴールできなかった場合は、0点となる
- ⑤得点配分は、1秒=1点、エメラルド1個=100点の総合得点で競われる

子どもたちが作ったマイクラの世界（発表会イベントでお披露目）





### 2.3.2 講座カリキュラム

本講座は、QUREOを教材にした「プログラミングベーシック講座」と、マインクラフトを教材に使用した「プログラミンググループワーク」の大きく2種の講座で構成した。プログラミングの考え方を体系的に学べ、理解度の早い・遅いに関係なく、自分のペースで学べるカリキュラムを先行させることで、まずは苦手意識をなくし、「楽しい」と感じてもらえる導入として、QUREO授業を取入れた。また不登校児童の特性から、最初からコミュニケーションの多いグループワークでスタートするのは難しい点を考慮し、5回でベーシック講座を設計した。5回という回数は、前述の環境に慣れることに加えて、回数が多いと全カリキュラムが終了してしまう参加者が出る可能性も考慮して設計した。後半の「プログラミンググループワーク」では、マインクラフトを教材に、協働して1つの目的に向けてみんなで作業するというカリキュラムを取入れた。インターネットを介した複数の地域との協働作業を通して、多地域ネットワーク化による、連携団体が参加拠点でありながら、講師拠点となり得る『地域協働型ICTネットワーク社会』の実証を目標とした。このグループワークの実施にあたっては、マインクラフトを使用し、広域連携を図りながらICTを活用した共同学習支援の実績がある、東京大学地域資源研究プロジェクトチームに依頼した。レベルが異なる子どもたちの参加への対応として最終的な「作品」として完成させるバックアップ体制も有しており、また、オンラインでのプログラミング共同学習の実績とスキルを持ち、かつこのプログラムを提供できる機関が他にないことから、本チームを選定した。本プロジェクトでは、東京・大阪の子どもが各地域のフィールドワークを行い、年齢、性別、国籍、障害の有無など、一人一人の違いを認め合う地域社会とは何かを考え、その魅力を発見し、建物や街並みとともに、マインクラフト上にマラソンロードを作り、東京の新・国立競技場へゴールするゲームの製作を行った。製作した作品は、公開イベントにおいて発表会を行うことで参加児童へのインセンティブを図った。

両講座においては、地域間のコミュニケーションを図る工夫として、15分～30分程度のコミュニケーションコーナーを設けた。各地域のメンターがその日のコーナーを担当し、自主的に地域間コミュニケーションを図れる内容（お話し、ゲーム、クイズなど）で企画・運営した。このコーナーによって、子どもたちの地域内での結束や地域間の競争意識が芽生え、加えてメンターの自主性・個性も醸成され、子どもたちとメンターの関係性が構築されるという効果も現れた。

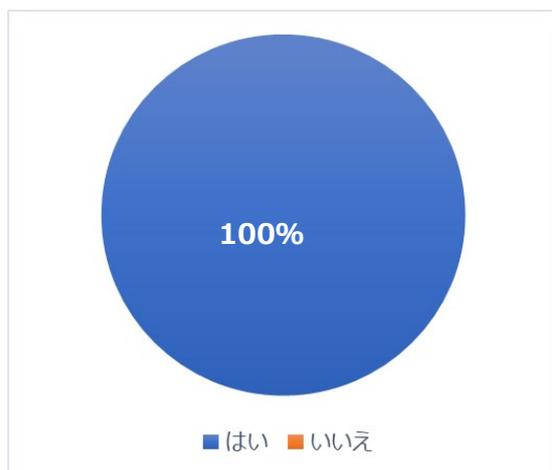
グループワークでは、子どもたちに個性も現れ、コミュニケーション上の様々な問題も顕在化し始めたが、解決に大人が過剰に介入せず、「相手を否定しない」という基本ルールを徹底した対応をした。その結果、全て子どもたち同士で話し合い、教え合いがなされ、ルールまでが作られた。

以下、参加者（児童）、保護者、メンター・サポーターのアンケート・報告書コメントより、講座カリキュラム（満足度、今後参加意向等）の外部評価として抜粋して記載する。

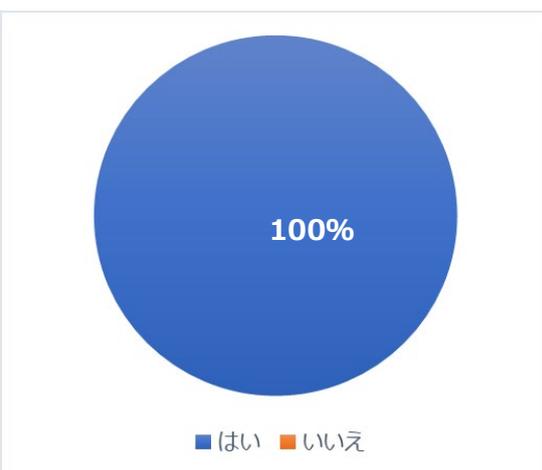
【参加児童・保護者アンケートより】

参加児童有効回答	19件
保護者有効回答	19件

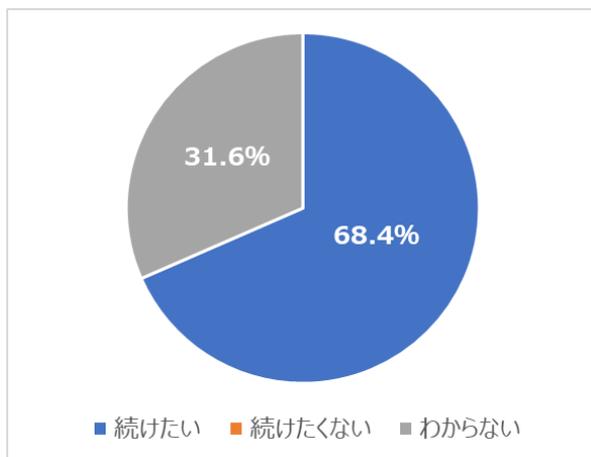
<講座は楽しかったか（参加児童）>



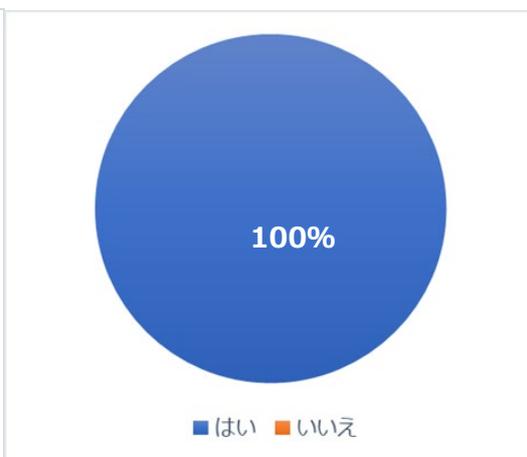
<参加させて良かったか（保護者）>



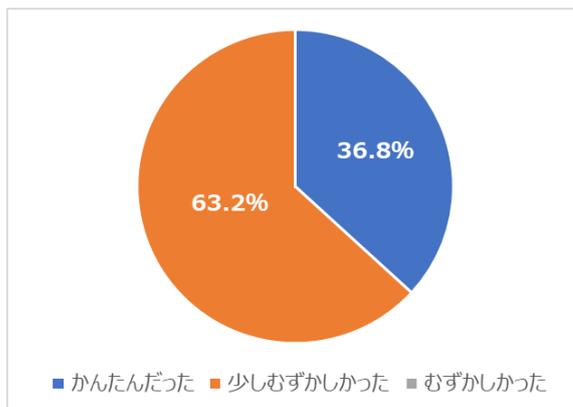
<継続意向（参加児童）>



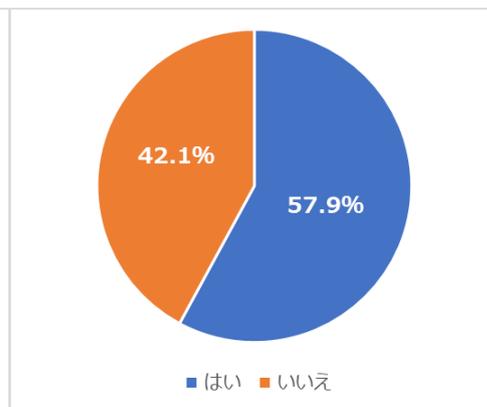
<継続意向（保護者）>



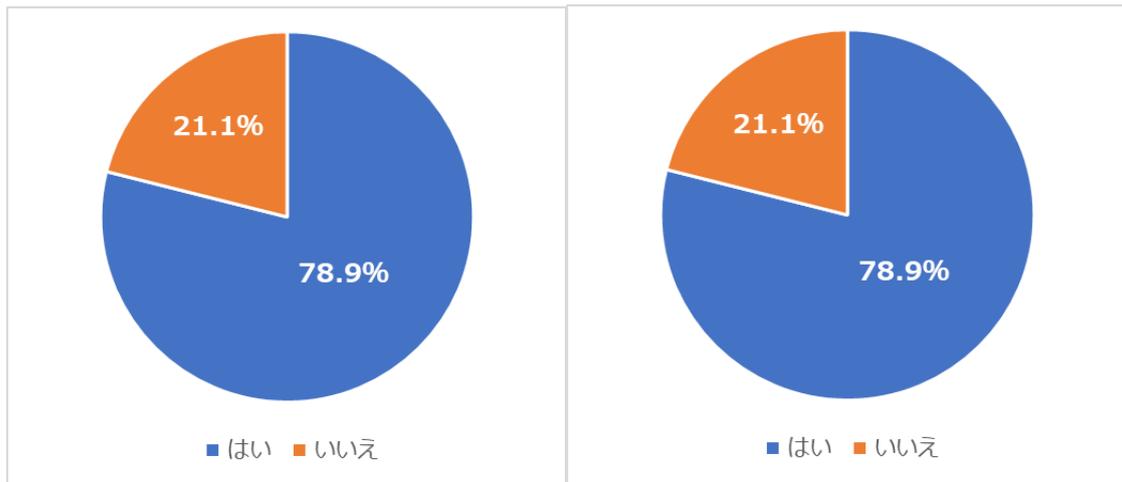
<難易度（参加児童）>



<友人が出来たか（参加児童）>



<成果：あきらめずに答えが出せた（参加児童）> <成果：PCの動く仕組みの理解（参加児童）>



【参加者・保護者アンケートフリーコメントより】

<児童>

- ・今回と同じような講座を受けたい。
- ・マイクラフトの講座をもっと受けたい。
- ・みんな全員で1つの物を作るのが楽しかった。

<保護者>

- ・今回子供はとても楽しんでいました。私も行かせることが出来て良かった。  
また同じような企画があったら是非参加したい。
- ・文字入力というより何かを作る。まさにマイクラは娘に適したものだと感じた。  
今後もこのような企画があれば参加させたい。

【保護者からの手紙】

T君のお母さんより  
今晚は、いつもお世話になっております。Tの母です。I君と2人ちゃんと出席出きるようになってほっとしております。2人に毎回どうだったと聞くと「楽しかった」と返事が返ってきます。

Tは今日地図を見せて自分が作る建物を説明してくれました。近々、そこに連れて行ってこれと頼まれました。虎ノ門ヒルズ行って、Tの作る建物はコーヒーやさんなのでそこでご飯を食べたいそうです。中に入って色々見たいそうです。何だか楽しそうで私まで楽しくなります。段々とはまって来ていますね!! これからもよろしく願いいたします( \_ )

A君のお母さんより  
年末、姉と一緒に美容院に行き、髪をばっさり切ってさっぱりしました。  
学校へは、担任の先生にプログラミング皆に教えてくれる?と頼まれ先週久しぶりに学校に行き、教えてまわって帰ってきました。  
汚かったお部屋も凄くキレイになりました。  
本人のももとの姿に戻ってきました。  
これもプログラミング教室のおかげと思っています。  
ありがとうございます。

【メンターからの報告コメント】

- ・わからないことを子供達同士で解決する姿がよく見られた。
- ・進度に差ができてつつあるが、それぞれ自分のペースで、何をしたら良いのか1つずつ理解してプログラミングを行なっている様子だった。
- ・グループワークに積極的に参加する子がいる。
- ・親御さんから毎回子供が楽しみにしていると言う声をきいた。
- ・個々に持っている能力が子どもたち同士で混ざり合って、新しい事が生まれている。

評価・課題	改善策
カリキュラムの立て付け・構成	プレプログラミングベーシック講座（2時間/5回） プログラミンググループワーク（3時間/9回） の基本構成、内容は今回の実証通りで、参加児童・保護者も含め、非常に満足度・継続意向も高かったといえる。
教材ソフトやネット環境、サーバなど専門的な部分でのトラブルの対応。	トラブルが起こり得ることを前提とし、バックアップカリキュラムを準備。子どもたちの進行の中断を出来る限り避け、集中力を途切れさせないように配慮する。

①プログラミングベーシック講座

<講座1日目>

時間数	カリキュラム	詳細	使用教材	ねらい	
15分	導入～	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ログインの仕方</li> <li>・QUREOで学ぶこと</li> </ul>	QUREO <a href="https://qureo.jp">https://qureo.jp</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の目的をしっかりと伝えることで、ゴールを明確にする。</li> <li>・個人の進捗合わせて進められることを伝えることで、安心感を与え、継続の意欲を高める。</li> </ul>	
		実施上の工夫・留意点			
		・各拠点のネットワーク環境や、ミュートの確認、スピーカーの位置などの問題で、オンラインでのネットワーク授業の環境設定に手間取った。			
1時間 45分	実践	<ul style="list-style-type: none"> <li>・QUREOを使ってプログラミングの基礎を学ぶ</li> </ul>	QUREO <a href="https://qureo.jp">https://qureo.jp</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラミングの「楽しさ」を体感してもらい、ゲームを楽しむ側から「作る」側への意識の芽生えを支援する。</li> </ul>	
		実施上の工夫・留意点			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・前半は集中力も高いが後半若干集中が切れ始める。</li> <li>・個別で進めるプログラムの為、オンラインでの共同学習のメリットが希薄になる。</li> </ul>			

<講座 2 日目>

時間数	カリキュラム	詳細	使用教材	ねらい	
1 時間 45 分	実践	・QUREO を使ってプログラミングの基礎を学ぶ	QUREO <a href="https://qureo.jp">https://qureo.jp</a>	・プログラミングの「楽しさ」を体感してもらい、ゲームを楽しむ側から「作る」側への意識の芽生えを支援する。	
		実施上の工夫・留意点			
		・1 回目の反省から、事前にネットワーク環境の設定シミュレーションを拠点間で行った。			
15 分	オンラインコミュニケーション	・特別講座「パラトリアスロンについて」 ・地域対抗ゲーム大会「オリンピッククイズ」 オリンピックに関する専門的なクイズ。ネットで調べるなどは NG として、地域対抗戦を開催。	恵比寿メンター川村氏による手作りミニ講座とクイズ	・各地域のメンターの紹介 ・各地域間のオンラインでのコミュニケーションにより、他地域で共学する仲間への興味喚起を図ると同時に、地域内の結束を高める。 ・ICT を活用した仲間とのコミュニケーションを学ぶ。	
		実施上の工夫・留意点			
		・実施初日の集中力の中だるみ感と、地域間連携の課題に対する施策として、各地域のメンターが回毎に自身の専門分野でのクイズやゲームを考え、地域対抗で大会を実施。簡単な賞品などで参加意欲を高めた。			

<講座 3 日目>

時間数	カリキュラム	詳細	使用教材	ねらい	
1 時間 45 分	実践	・QUREO を使ってプログラミングの基礎を学ぶ	QUREO <a href="https://qureo.jp">https://qureo.jp</a>	・プログラミングの「楽しさ」を体感してもらい、ゲームを楽しむ側から「作る」側への意識の芽生えを支援する。	
		実施上の工夫・留意点			
		・教育提供サポーターも、ネットワークされた地域の状況を鑑み、他地域へも積極的に話しかけながら進化した。			
15 分	オンラインコミュニケーション	・地域対抗ゲーム大会「マッチ棒ゲーム」 2 人 1 組でお互いに「言葉」だけでコミュニケーションを図りながら進めるゲームを実施。	池袋メンター高橋氏によるオリジナルコミュニケーションゲーム	・各地域のメンターの紹介 ・各地域間のオンラインでのコミュニケーションにより、他地域で共学する仲間への興味喚起を図ると同時に、地域内の結束を高める。 ・ICT を活用した仲間とのコミュニケーションを学ぶ。	

実施上の工夫・留意点				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・拠点内での個々の特徴や個性が出始めてきた。</li> <li>・拠点内のコミュニケーションをさらに高める施策により、子どもたち同士でのコミュニケーションがかなり高まったが、孤立する子も顕在化した。</li> </ul>				

<講座 4 日目>

時間数	カリキュラム	詳細	使用教材	ねらい
1 時間 45 分	実践	・QUREO を使ってプログラミングの基礎を学ぶ	QUREO <a href="https://qureo.jp">https://qureo.jp</a>	・プログラミングの「楽しさ」を体感してもらい、ゲームを楽しむ側から「作る」側への意識の芽生えを支援する。
<ul style="list-style-type: none"> <li>・個々の進捗に大きな差が出始めた。進捗が遅い子を中心にサポーター・メンターが積極的に関わるように進化した。</li> </ul>				
15 分	オンラインコミュニケーション	・地域対抗ゲーム大会「ペーパータワーワーク」 3 人一組のチームを作り、6 枚の紙を使いどうすれば高いペーパータワーを作るのかをそれぞれにコミュニケーションをとりながら考えるゲーム	八尾メンター浅井氏、金森氏によるオリジナルコミュニケーションゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各地域のメンターの紹介</li> <li>・各地域間のオンラインでのコミュニケーションにより、他地域で共学する仲間への興味喚起を図ると同時に、地域内の結束を高める。</li> <li>・ICT を活用した仲間とのコミュニケーションを学ぶ。</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・メンターがきっかけを作ってあげると自分たちで少しずつ意見を交換出来るようになった。</li> </ul>				

<講座 5 日目>

時間数	カリキュラム	詳細	使用教材	ねらい
1 時間 45 分	実践	・QUREO を使ってプログラミングの基礎を学ぶ	QUREO <a href="https://qureo.jp">https://qureo.jp</a>	・プログラミングの「楽しさ」を体感してもらい、ゲームを楽しむ側から「作る」側への意識の芽生えを支援する。
<ul style="list-style-type: none"> <li>・講座の最終回に際し、「プログラミングをやりたい」「私は今これをやりたい」という自己主張が芽生えてきた。</li> </ul>				
15 分	オンラインコミュニケーション	域対抗ゲーム大会「20 の質問」 1 人子が設定した「答え」を導きだすように、みんなで	名古屋メンター岡留氏によるオリジナルコミュニケーションゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各地域のメンターの紹介</li> <li>・各地域間のオンラインでのコミュニケーションにより、他地域で共学する仲間への興味喚</li> </ul>

		20 個まで質問をして、回答を絞り込んでいくゲーム		起を図ると同時に、地域内の結束を高める。 ・ICT を活用した仲間とのコミュニケーションを学ぶ。
実施上の工夫・留意点				
・個々に持っている能力が子どもたち同士で混ざり合っ、新しいことが生まれている。講座風景の動画を撮影し、「次回から始まるマイクラのメイキング動画をつくろう」という自主的な動きが現れた。				

## ②プログラミンググループワーク

### <講座 1 日目>

時間数	カリキュラム	詳細	使用教材	ねらい
30 分	イントロダクション	・拠点ごとの自己紹介 ・マイクラ講座では何を の？	Minecraft	学習の目的をしっかりと伝えることで、ゴールを明確にする。 →共同で 1 つの空間を完成させ、そのみんなで作った空間を利用したゲームを作り、最終イベントでゲーム大会を開催する。
実施上の工夫・留意点				
Q U R E O とは違い「協働」で作品を制作するという意識を持たせることで、「協力」や「協調」といった社会性を醸成していく。そのための、お互いをより知ることが出来るファシリテートを、メンターが行っていく。				
2 時間 15 分	マイクラを使ってみよう	・アカウント配布と設定 ・マイクラワールドで遊ぶ ・Google マップで自分の家を探す	Minecraft Google マップ	・ログイン、設定を覚える ・まずは、マイクラの世界を体験してもらう ・バーチャルフィールドワークに備えて google マップの使い方を覚える
実施上の工夫・留意点				
Q U R E O とは違い「協働」で作品を制作するという意識を持たせることで、「協力」や「協調」といった社会性を醸成していく。そのための、お互いをより知ることが出来るファシリテートを、メンターが行っていく。				
15 分	オンラインコミュニケーション	八尾サポーター木下君紹介 N 高心斎橋キャンパス 3 年	教材なし	・各地域間のオンラインでのコミュニケーションにより、他地域で共学する仲間への興味喚起を図ると同時に、地域内の結束を高める。 ・ICT を活用した仲間とのコミュニケーションを学ぶ。
実施上の工夫・留意点				
・1 回目は、N 高校でプログラミングを学ぶ「先輩」を紹介。「通学」という方法以外でも就学・就労の希望があることを、実践している身近な先輩から聞ける機会を提供することでモチベーションの向上を図った。				

<講座 2 日目>

時間数	カリキュラム	詳細	使用教材	ねらい	
30 分	イントロダクション	Google マップを使ったゲーム「Google マップで〇〇を探せ」	Google マップ	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Google マップの使いだに慣れる</li> <li>•周りや他地域とのコミュニケーションを図る</li> </ul>	
		実施上の工夫・留意点			
		Google マップの使い方を習得させる施策として、競争によるゲーム形式で、周りとのコミュニケーションを図りながら楽しく学べる工夫をした。			
1 時間 45 分	バーチャルフィールドワークにより建築対象を決める	東京→新虎通り、大阪→道頓堀通りを google マップを使ってフィールドワークをしながら、自分が建築したい建物を選定し、外観などを写真でおさえる。	Google マップ	目的の「空間」をみんなで協働して作り上げることを意識づける。 →基本的には個々人の意志を尊重しつつも、話し合いや時には譲歩などもしながら、協力して同じ目標に向かう楽しさを学ばせる。	
		実施上の工夫・留意点			
		建築していく建物にダブリが出ないように、あらかじめオリエン用のシートを作成し、決めていくルールを作っておく→東京は 2 拠点あるので、恵比寿と池袋でダブリが出た場合は、Zoom を使って話し合いをする。			
15 分	オンラインコミュニケーション	名古屋メンター岡留氏によるエール（名古屋元気学校）の紹介	教材なし	<ul style="list-style-type: none"> <li>•各地域間のオンラインでのコミュニケーションにより、他地域で共学する仲間への興味喚起を図ると同時に、地域内の結束を高める。</li> <li>•ICT を活用した仲間とのコミュニケーションを学ぶ。</li> </ul>	
		実施上の工夫・留意点			
30 分	マイクラを使って建築を開始する	マイクラの東京、大阪のそれぞれのワールドに実際に入り、自分の担当の建築場所を確認して、建築を開始	Minecraft Google マップ	「自分が作った」という成功体験をさせることで、プログラミングに興味を持ち、共同で 1 つの作品を作り上げるというグループワークから、コミュニケーションや社会性・協調性を育てる。	
		実施上の工夫・留意点			
		派手な大きな建物にチャレンジする子や、誰も選ばないような地味な建物を制作する子など、既に個性が発揮されてきた。個々の作業ではあるものの、共同で 1 つの空間をつくることを意識させながら進行させた。			

<講座 3 日目>

時間数	カリキュラム	詳細	使用教材	ねらい
30 分	イントロダクション	「マイクラの世界の約束事」 「データ消去の経緯説明とお詫び」	Minecraft Google マップ	・空間に悪戯や、人の場所へ物を置くこともできるが、いやな気持ちにあること、人の邪魔をしないこと、などのモラルを教える。 ・運営再度の落ち度はきちんと謝罪。
	実施上の工夫・留意点			
	運営側でデータ保存を失念し、2 回目以降作ったそれぞれの作品のデータがなくなってしまうトラブルが発生した。事情を説明、謝罪し、遅れたスケジュールを取り戻すために、プログラムを修正した。			
1 時間 30 分	マイクラを使って建築を開始する	マイクラの東京、大阪のそれぞれのワールドに実際に入り、自分の担当の建築場所を確認して、建築を再開	Minecraft Google マップ	「自分が作った」という成功体験をさせることで、プログラミングに興味を持ち、共同で 1 つの作品を作り上げるというグループワークから、コミュニケーションや社会性・協調性を育てる。
	実施上の工夫・留意点			
	・個々のスキルによって進捗が違う上、こだわりが強すぎて、正確性を求め、中々先に進めない子など、メンターの関わりが必要な場面が増えた。 ・拠点のネット環境の問題や、マイクラの容量オーバーなどの問題で、進行が遅れる場面があった。			
1 時間	自分のアバターを作る	マイクラのアバター（スキン）制作ソフト「すきごせ」を使って、自分のマイクラ内のキャラクターを作成	Minecraft	アバターの作成により、ネット環境の中で、子どもたち同士のコミュニケーションを活発化させる。
	実施上の工夫・留意点			
	ネット環境の中でのコミュニケーションだが、教室内での盛んに「こっちに来て」などの声掛けやコミュニケーションが多くみられるようになった。			

<講座 4 日目>

時間数	カリキュラム	詳細	使用教材	ねらい
2 時間	マイクラを使って建築を開始する	マイクラの東京、大阪のそれぞれのワールドに実際に入り、自分の担当の建築場所を確認して、建築を継続。	Minecraft Google マップ	「自分が作った」という成功体験をさせることで、プログラミングに興味を持ち、共同で 1 つの作品を作り上げるというグループワークから、コミュニケーションや社会性・協調性を育てる。
	実施上の工夫・留意点			

	<p>・早い子は2つ目の建築にとりかかった。</p> <p>・全体の空間をある程度見栄えを良くするために、背景や、ゴールになる国立競技場などは、並行してサポーターの高校生たちが制作した。</p>			
1 時間	コマンド（プログラミング）ワールドで基本を覚える	サポーターが作成したコマンドワールドに実際に入って、その世界を体験する。	Minecraft Google マップ	高校生のサポーターが実際に作成した空間を体験することで、自分達でもここまで出来るようになるという目標を体験させる。
実施上の工夫・留意点				
ネット環境や全員が入ったことでのサーバ容量などの技術的な問題で、中々みんなで空間を体験させてあげることが出来なかった。				

<講座 5 日目>

時間数	カリキュラム	詳細	使用教材	ねらい
1 時間	コマンド（プログラミング）ワールドで基本を覚える	サポーターが作成したコマンドワールドに実際に入って、その世界を体験する。昨日、実施出来なかったカリキュラムの再トライ	Minecraft	高校生のサポーターが実際に作成した空間を体験することで、自分達でもここまで出来るようになるという目標を体験させる。
実施上の工夫・留意点				
<p>まずは、サポーターの実例を見てもらい、次にコマンド表を見ながら各自でプログラミングを体験させた。サポーターは各子どもたちの適正を見て、コマンドを使える子どもには、その権限を与え「コマンダー」として、コマンドを使わず、ブロックを積んで建築を行う「ビルダー」を決める。</p>				
2 時間	マイクラを使って建築を継続	マイクラの東京、大阪のそれぞれのワールドに実際に入り、自分の担当の建築場所を確認して、建築を再開	Minecraft Google マップ	「自分が作った」という成功体験をさせることで、プログラミングに興味を持ち、共同で1つの作品を作り上げるというグループワークから、コミュニケーションや社会性・協調性を育てる。
実施上の工夫・留意点				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・スキンをまだ作っていない子どもには、「すきごせ」でスキンを作る</li> <li>・マイクラの得意な子どもは作業進路の進んでいない子どものサポートをする様子がみられた。</li> <li>・サーバの調子が悪く、落ちるたびに時間を持って余してしまう子がいた。ネット環境の改善は今すぐには見込めないで、そうなった際の子供たちの対応は対策が必要となる。</li> </ul>				

<講座 6 日目>

時間数	カリキュラム	詳細	使用教材	ねらい
-----	--------	----	------	-----

2 時間 30 分	マイクラを使っ て建築を開始 する	マイクラの東京、大阪のそれ ぞれの世界に実際に入 り、自分の担当の建築場所 を確認して、建築を継続。	Minecraft Google マップ	「自分が作った」という成功体験をさ せることで、プログラミングに興味を 持ち、共同で 1 つの作品を作り上 げるといグループワークから、コミュ ニケーションや社会性・協調性を育 てる。
	実施上の工夫・留意点			
	<p>・予定開催の半分を経過したところで、第 6 回目の前に、各地域のメンターからの現場の意見をもとに、事務局とマイクラサポーターチームとの振り返りミーティングを実施し、現状の課題・問題点などを洗い出し、本事業の目的やビジョンに立ち返り、解決策を整理・共有した。</p> <p>→サーバの不具合による中断を避ける施策として、東京・大阪間のサーバ間移動をなくした。</p> <p>→「自分のできる範囲で協力して同じ目標を達成する」という基本に立ち返り、複雑なプログラミングが出来る「コマンダー」の権限を与えるというルールを見直し、進捗の早い・遅いに関わらず、同じ条件で作業させることにした。</p> <p>→区画がズレてしまっている問題が発覚したが、今回の目標は再現性の高い空間を完成させることではなく、ネットワークを介した協働作業でのプログラミンググループワークという考え方から、そのまま進行する方針を決定した。</p> <p>→子どもが、空間内に建築とは別のオブジェを作ったりすることに関しても、子どもの自主性の観点から許容することにした。</p>			
30 分	クロージング 進捗シェア	完成へ向けて各教室のメン ターを中心に、現状の取組 み状況を Zoom を使って 発表・共有。	Minecraft	完成へ向けての進捗をみんなで共 有することで、協働作業の楽しさと 担当している責任感を醸成する。 また、他地域の情報を共有すること で、地域間のコミュニケーションも強 化する。
	実施上の工夫・留意点			
	<p>折り返しミーティングにおいての意見を反映し、各拠点の進捗状況の共有を行った。特に東京 2 拠点と八尾の進捗報告は、それぞれの地域の子どもたちだけでなく、メンターにとっても刺激だった。大阪の道頓堀のグリコの看板の再現性の高さなど、子どもたのスキルの高さを知るきっかけとなった。</p>			

<講座 7 日目>

時間数	カリキュラム	詳細	使用教材	ねらい
2 時間 30 分	マイクラを使っ て建築を開始 する	マイクラの東京、大阪のそれ ぞれの世界に実際に入 り、自分の担当の建築場所 を確認して、建築を継続。	Minecraft Google マップ	「自分が作った」という成功体験をさ せることで、プログラミングに興味を 持ち、共同で 1 つの作品を作り上 げるといグループワークから、コミュ ニケーションや社会性・協調性を育 てる。

実施上の工夫・留意点				
<p>・残り3回での完成に向けて、かなり進捗が遅れている状況をみんなで確認することで、作業が早い子どもは3件目、4件目と制作担当場所を増やしていった。当初に比べて一人一人の建築スピードも早く、それぞれにグーグルマップを参考にしながら建築を進められるようになっていく。</p> <p>・新しい事をやりたくて自主的に質問をする姿が見られたり、子供達同士で話をしながら建築物を作る姿が今まで以上に見られた。</p>				
30分	クロージング 進捗シェア	完成へ向けて各教室のメンターを中心に、現状の取り組み状況を Zoom を使って発表・共有。	Minecraft	完成へ向けての進捗をみんなで共有することで、協働作業の楽しさと担当している責任感を醸成する。また、他地域の情報を共有することで、地域間のコミュニケーションも強化する。
実施上の工夫・留意点				
<p>次回より、ゲームの作成に入るが、まだ完成していない建物の現状をみんなで共有した。全て完璧に再現することが目的ではない旨も説明しつつ、出来るだけ完成度はあげたい中でのラストスパートの認識を共有した。</p>				

<講座 8 日目>

時間数	カリキュラム	詳細	使用教材	ねらい
2 時間 30 分	マラソンゲームの仕掛けと建築の継続	マイクラの東京、大阪のそれぞれのワールドに実際に入り、自分の担当の建築場所を確認して、建築を継続。自分の建物にゲームのお宝を隠す作業も分担して実施。	Minecraft Google マップ	「自分が作った」という成功体験をさせることで、プログラミングに興味を持ち、共同で1つの作品を作り上げるというグループワークから、コミュニケーションや社会性・協調性を育てる。子どもが最も興味を持つゲームの仕掛け側を担当することで、プログラミングの更なる興味を喚起する。
実施上の工夫・留意点				
<p>・ゲームの構築にあたっては、どの部分を子どもたちへ担当してもらうかを、設計も含め事前に事務局と、サポーターチームで協議した。仕掛けだけでゴール出来ないゲームになってしまうことを考慮し、自分の建築へのボーナスポイント（お宝）の設置を担当してもらった。マラソンロードの仕掛けはサポーターチームで作成する。</p>				
30分	クロージング 進捗シェア	完成へ向けて各教室のメンターを中心に、現状の取り組み状況を Zoom を使って発表・共有。	Minecraft	完成へ向けての進捗をみんなで共有することで、協働作業の楽しさと担当している責任感を醸成する。また、他地域の情報を共有すること

				で、地域間のコミュニケーションも強化する。
実施上の工夫・留意点				
次回、ゲームのテストプレイをやる旨を伝え、建築もラストスパートをかけた。その影響もあってか、終了時間になっても、中々帰らない子どもたちが多かった。				

<講座 9 日目>

時間数	カリキュラム	詳細	使用教材	ねらい
2 時間 30 分	マラソンゲーム の仕掛けと建 築の継続	マイクラの東京、大阪のそれ ぞれの世界に実際に入 り、自分の担当の建築場所 を確認して、建築を継続。 自分の建物にゲームのお宝 を隠す作業も分担して実 施。	Minecraft Google マップ	「自分が作った」という成功体験をさ せることで、プログラミングに興味を 持ち、共同で 1 つの作品を作り上 げるというグループワークから、コミュ ニケーションや社会性・協調性を育 てる。子どもが最も興味を持つゲー ムの仕掛け側を担当することで、プ ログラミングの更なる興味を喚起す る。
実施上の工夫・留意点				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・建築最終段階で、サポーターの作るスタジアムの建築に、マイクラの世界内でチャットを通して関わっている子ども（大阪）もいて、チャットでの関わりを楽しみながら取り組んでいる様子がみられた。</li> <li>・建築した建物に宝物を設置ということで、配線をつなげて落とし穴を作ったり、隠し扉のスイッチを作ったり、俺の顔シリーズという事で自分の顔をモチーフにした宝物を設置するなど、工夫を凝らして実施している子どもがいる一方で、宝物の仕掛けを作るのに苦戦している様子の子もいたが、どのレベルの子も、楽しんで取り組んでいた様子がみられた。</li> </ul>				
30 分	クロージング 進捗シェア ゲームのテスト プレイ	完成へ向けて各教室のメン ターを中心に、現状の取組 み状況を Zoom を使って 発表・共有。みんなでゲー ムのテストプレイも実施した。	Minecraft	完成へ向けての進捗をみんなで共 有することで、協働作業の楽しさと 担当している責任感を醸成する。 また、他地域の情報を共有すること で、地域間のコミュニケーションも強 化する。
実施上の工夫・留意点				
・ゲームのテストプレイでは、未完成な部分もあって、問題点の抽出が出来た。（マラソンロードの仕掛けがクリアしにくいなど）。また、知識に長けた子どもは、別のモードからアクセスし、一気に全ての宝物をゲットできる裏技を使うなど、既にサポーターの規制を超えてくる子どももいた。				

### 2.3.3 使用教材・端末の選定・確保

プログラミングベーシック講座では、eラーニング教材で、プログラミング学習言語の Scratch をベースに開発された、Teck Kids School 監修の「Q U R E O」を採用した。入出力や条件分岐、並列処理などの知識に加え、ゲームを作ることを通じてプログラミングによって動かすことなどの基礎的方法を楽しく学ぶ支援環境を構築した。

プログラミンググループワークでは、世界で全プラットフォーム累計 1 億本の販売数を達成している大人気サンドボックスゲーム『マイクラフト (Minecraft) 』を、グループ共同学習の教育教材として採用した。1 つの世界を多人数で共有し、1 人では困難だった目標も友達や仲間と協力すれば効率的に達成できるといった本ゲームの特性を活かして、不登校児童の自己肯定感、コミュニケーション力や協調性の醸成を図った。さらにフィールドワークを通じた地域の人たちとの交流による、地域課題の解決策などを検討するワークによって、地域貢献への意識を養うことで、社会参加を促し、就学・就労の機会・意欲を提供する目的でカリキュラムを組んでいたが、実際に子どもたちを連れてフィールドワークに出掛けることに対する、保護者の方からの心配の声、また、子どもたちの数に対するメンターの数が足りず、目が届かない場所での事故などのリスクを勘案して、Google マップでのバーチャルフィールドワークへ変更した。地域の人たちとの交流という目的は果たせなかったものの、Google マップを駆使して、実際に再現性の高い空間を作ることが出来た。マイクラフトを使ったグループワークにおいては、マイクラ教材の他に、以下のスライドで説明や解説を行った。

(マイクラ紹介資料)

 <p>マイクラ教室へようこそ!</p> <p>地域資源研究プロジェクト in クラスジャパン 地域ICTクラブ 目口 純子 (東京大学大学院教育学部助教授)</p>	<p>1. マイクラフトとは?</p> <p>無限に広がるブロックの世界の中で 建物を作ったり 冒険をすることができるゲーム!</p> <p><small>地域資源研究プロジェクトin心産橋 大丸心産橋店田本館を作ってみた。より</small></p>
<p>本日の内容</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. マイクラフトとは? 今回は何をします?</li> <li>2. マイクラ教室の目的</li> <li>3. サポートメンバー紹介</li> <li>4. 制作エリア・スケジュール</li> </ol>	<p>敵と戦ったり</p>  <p>洞窟に潜ったり</p>  <p><small>地域資源研究プロジェクトin心産橋 大丸心産橋店田本館を作ってみた。より</small></p>

今回は...

マイクラフトで

クラスジャパン東京・大阪縦断

マラソンゲームをつくろう！



## 2.マイクラ教室の目的

ゲーム（好きなこと、身近なICT）を通じて

- ・ 仲間をつくる
- ・ 一緒につくる



## 2.マイクラ教室の目的

ゲーム（好きなこと、身近なICT）を通じて

- ・ 仲間をつくる
- ・ 一緒につくる



## フィールドワーク



写真や図面の収集（資料班）

## 街並み作り（建築班）



サーバー管理  
PV撮影  
ブログ



## 3. サポートメンバー紹介

- ・ 中江川宙樹（浦和高等学園）
- ・ 下村太一（特定非営利活動法人グリーンバード 虎ノ門チーム）
- ・ 木下凜太郎（角川ドワンゴ学園N高等学校 心齋橋キャンパス 3年生）

## ★今日のゲスト

- ・ 木下凜太郎（角川ドワンゴ学園N高等学校 心齋橋キャンパス 3年生）

## 4. 制作エリア・スケジュール

### 再現するエリア



### スケジュール

10/23水 第一回	11/28木 第六回
10/31木 第二回	12/5木 第七回
11/7木 第三回	12/12木 第八回
11/14木 第四回	12/19木 第九回
11/21木 第五回	12/22日 発表会

(バーチャルフィールドワーク資料)

バーチャル  
フィールドワーク

東京・大阪のまちを  
Google Mapで探検しよう！

地域実習実習プロジェクト  
ホクステイマインの地域実習クラブ  
山口 純子  
〔東京大学大学院情報学専攻助教〕

- 【〇〇を探せ！】ルール説明
- Google Map上（個人のパソコン）でお題と同じ建物や小さなものを探す
  - ホワイトボードに白地図をはる
  - お題は「東京・新虎通り」と「大阪・道頓堀」に10個ずつ
  - お題と同じものを見つけた人は白地図に記入する（早い者勝ち）
  - 答えを見たくない人はホワイトボードを見なくていい
  - 10個見つけた人は自分で次のお題を考える
  - 終わりの時間が来たら、ふりかえりを行う

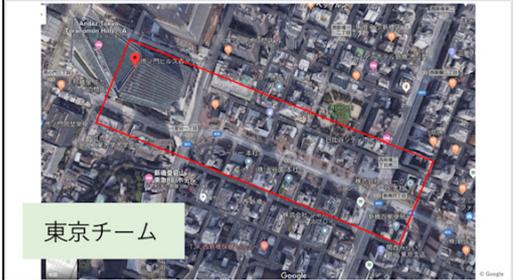
再現するエリア

御堂筋チーム & スタジアム?

Google Mapを開いて…

東京チーム 「<sup>とらのもん</sup>虎ノ門ヒルズ」を検索

大阪・名古屋チーム 「<sup>えびすばし</sup>戎橋」を検索



【ふり返り】（各教室で）

- どのお題が難しかった？簡単だった？
- お題の中で気になった建物や場所はあった？
- マイクラで作るなら、どこを作りたい？

お題の①～⑩に関連した建物・場所でも、  
自分で見つけたお題に関連した建物・場所でもOK！

実施レポート

文責：田口 純子

## 1. 組織体制

### 研究代表者・共同研究者

- ・ 田口純子（東京大学大学院情報学環助教）

専門は建築・都市環境教育。ネットやゲーム、バーチャルな環境と、リアルなまちづくりや歴史的建造物の保全を結び、若者の新しい学びや仕事をつくりだす実践的研究に取り組む。

- ・ 林憲吾（東京大学生産技術研究所講師）

専門は都市史・建築史。アジア各地で近代建築の研究や保全に取り組む。田口とともに、マイクラフトに関心がある通信制高校の生徒と地域のリアルなまちづくりを結びつけた「地域資源研究プロジェクト」を埼玉県深谷市、大阪市心斎橋で実施した。

- ・ 地域資源研究プロジェクト in 深谷市 <https://bokucra.com/fukaya/>
- ・ 地域資源研究プロジェクト in 心斎橋 <https://bokucra.com/shinsaibashi/>

### サポートメンバー

- ・ 下村 太一（グー・チョコキ・パートナーズ株式会社）
- ・ 中江川宙樹（浦和高等学園）
- ・ 木下凜太郎（N 高等学校心斎橋キャンパス）

マイクラフトの操作・コマンド・建築の指導と、オンライングループ学習をサポート。中江川は深谷市のプロジェクト参加者であり、木下は心斎橋のプロジェクト参加者である。下村は深谷市のプロジェクトについてウェブサイトを通して知り、自らがまちづくりに関わる新虎通りで今回の事業を実施し、今後の活動につなげることを目的に参加した。

### 組織体制の評価

- ・ サポートメンバーが過去のプロジェクトについて理解していた。
- ・ サポートメンバーのマイクラフトに関する知識や技術力が高いだけでなく、好きなゲームを通して地域に貢献することの意義や達成感を理解していた。
- ・ サポートメンバーの年代は参加した不登校の小中学生のすぐ上の世代にあたる。
- ・ 若い世代がゲームを含む身近な ICT を使って地域でアルバイトやボランティアをする機会となった。
- ・ 一斉研修や新規参入がしづらいデメリットがある。
- ・ 技術的な点をほぼサポーターに頼ってしまい、問題を共有しにくいことがある。

## 2. 環境整備・技術的な点

- ・ マイクラフトのアカウントは市販のギフトコード（1 アカウント 3000 円）を利用した。
- ・ 一回あたりの購入数制限があり、参加者 25 人分を準備するために時間がかかった。
- ・ 使えるコマンド等一部機能に違いがあるが、教育版マイクラフトのアカウントの方が一斉購入に

は好ましい。

- ・ サーバーはアマゾンウェブサービス(AWS)の仮想サーバー (EC2) を利用し、その中にマイクラフトのサーバーを構築した。
- ・ EC2 のスペックは m5.xlarge、4 (vCPU)、16 (ECU)、16 GiB (メモリ)、EBS (ストレージ)、0.192USD/時間 (Linux/UNIX の料金)。
- ・ 25 人程度でマイクラフトのサーバーに入ると度々ストップするトラブルがあった。
  - 教室のインターネット環境が弱い (家庭用の Wi-Fi ルーターを使う等)
  - サポーター側がサーバーに負荷をかける環境 (マイクラフトの世界) を用意してしまう
  - 参加者がサーバーに負荷をかける行動 (大量に動物を出すコマンド等) を起こす
- ・ 予想以上の参加があり PC 台数の補充が必要であった。
- ・ 活動初期にマイクラフトのアカウントにログインできないトラブルがあった。
  - PC のキーがうまく作動せず正しいパスワードを打てていなかった。
    - ◇ 講座前にチューターがログイン操作まで完了させる。
  - 正しいパスワードを打っているのにログインできないことがあった。
    - ◇ 大人数で一斉にログインしたり、マイクラフトの世界に入ろうとすると弾かれてしまうことがある。ひと呼吸おいて一人ずつ入るなどして対応。
  - 参加者の個人 PC でログインできなかった。
    - ◇ PC のスペックとログインの可否をあらかじめ確認する。
- ・ マイクラフトの世界に入れなかったトラブルがあった。
  - マイクラフトのバージョンが違った。
  - 活動期間中にマイクラフトの最新バージョンが更新されることがある。
    - ◇ 入る世界のバージョンと合わせる必要がある。

### 3. オンライングループワークの注意点

- ・ プレゼンターは各教室の反応が見えないと不安になる。
  - 真剣に聞き入っていると無言になりがちなので、チューター同士で「ここまでわかりましたか？」等、オンライン会議の画面に向かって言葉を交わすようにした。
    - ◇ 講座の回数を重ねるごとに参加者もオンライン会議の画面や音声に注目するようになる。
- ・ 各会場の進捗が見えにくい。
  - 離れた教室同士で一緒にプロセスを進める場合には、お互いの状況と次にやろうとしていることを逐次確認するようにした。

- ◇ 参加者の状況と、講座終了前の進捗報告についてはチューターが報告。
  - ◇ マインクラフトの技術的な面に空いてはサポーターが報告。
- ・ マインクラフトで一つの街を作る際に、建築の大きさや位置がずれてしまう。
    - 白地図や Google Map で建築の大きさや位置を把握すること自体が難しい。
      - ◇ ずれや間違いについては、講座の時間的制約と参加者の制作プロセスを尊重し、修正をせず、情報共有に留めた。
      - ◇ ずれや間違いを発見した場合は、発見した時か、講座終了前の進捗報告で共有する。次回講座の最初にも再度共有する。
  - ・ 離れた教室で起きる参加者間のトラブルやサーバーのトラブルを解決しにくい。
    - 思いがけず他の参加者が作った建物の一部を壊してしまった。
    - サーバーに負荷をかける行動（大量に動物を出すコマンド等）を起こしてしまった。
    - 制作している街並みとは別の場所で個人的な制作を始めてしまう。
      - ◇ 離れた教室でトラブルに気づいた場合、オンラインで注意することは避け、チューターやサポーター間で情報共有をする。参加者には、同じ教室にいるチューターから声をかける。

#### 4. 参加者アンケートの感想

##### 活動初期（マインクラフトの操作方法に慣れる）

- ・ 説明が分かりやすかった
- ・ PC 版のマイクラの操作方法が分かってよかった。チャットのやり方も分かって良かったです。
- ・ 説明がていねいで分かりやすかったです。マインクラフトは初めてだったので少し難しかったです。
- ・ マインクラフトで操作が出来たのが楽しかった。だけど、待ち時間が多くて少し退屈してしまった。
- ・ 楽しかった
- ・ パソコンのマイクラをやったことがないからほぼなんにもできなかった。
- ・ 家を作ることができて楽しかった。
- ・ 建築が下手なのでサポート、PV 制作に移る
- ・ パソコンはじめてなのにいがいとできて家もつくれたし楽しかったです
- ・ う～ん
- ・ 周りがうるさく話が良く聞こえなかった。しかし建築などは楽しかった。話ができない中でどう意思疎通するかが大事だと思った。
- ・ 今日、マイクラはまあまあ楽しかったです。説明はなんとなくわかりました。次はもっと理解して上手になりたいです。
- ・ 難しかったけど、楽しかった。
- ・ むずかしかったけど、いろいろ分かったからたのしかった。

- ・ まあまあ良かった
- ・ カンタンだった

#### 活動中（マインクラフトで街並みを作る）

- ・ 楽しかった！
- ・ 自分が最初に作る建物を少し作れて良かったです。少し PC 版の操作が分かって良かったです。
- ・ 操作方法が分からなかったりして難しかったけど教えてもらって分かるようになりました。次回も楽しみです。
- ・ 一見あまり興味がわかない町でもたくさんの画像を見ていくたびにとても興味がわき、良い所も見つけられた。本格的なマインクラフトが始まってきて楽しい。あと、うさぎがかわいい。
- ・ 家を作るのがむずかしかった。
- ・ 今日、となりの話をしたことがない子と話すことができた。
- ・ 基本的にマイクラに手を組まなかったがその分映像に手を入れようと思う
- ・ サーバーが不あんであったけどけんちくは楽しかったです。
- ・ 資料が無いのがきつかった。けど外観はほぼ完成したので3マスだけ内装も頑張ろうと思う。はっぴーはろういん
- ・ 続きを作るのが楽しみです。
- ・ 前より上手に出来ました。
- ・ なし
- ・ 普通
- ・ 普通におもしろかった。またやりたいです。
- ・ 自由に動けたので楽しかったです。
- ・ 楽しかった。
- ・ とちゅうでできなくなってざんねんだった。
- ・ ※アンケート用紙に絵が描きたかっただけで参考にならない
- ・ とうきょう 2020 でチケットください ゆうたいしてね！
- ・ 東京 2020 の地上絵やってほしい
- ・ なんもない
- ・ サーバーに入ることをきょひられた
- ・ けんちくが楽しくてもっとリアルにできるようにがんばりたいです
- ・ 教えてって言われすぎてうんざりした。私聖人じゃないんであんまり頼られてもめんどい(~~)建築させて・・・。モバイルバッテリーは必要
- ・ エンティティは何匹までですか？
- ・ 今日、建物を建てようと思ったら、違う場所に来ていた事を最後に気づきました。
- ・ 楽しかった。
- ・ 順調に建物ができてよかった。
- ・ 前回休んでしまっていたので不安だったけれど、説明を聞いて分かったので良かったです。

活動中（自分の操作するキャラクターのスキンをデザインする、街並みを作る）

- ・ 建築の他にもスキンをつくったりできたのがとても楽しかった。スクリーンショットをして作りたい場所を保存出来ていたので建築もスムーズに進めることができた。
- ・ イェーイ
- ・ 神アプリを見つけた
- ・ つぎはけんちくするのがたのしみです
- ・ ・午後ティー3本はさすがに多かった・私の作る建物資料が少ない・がんばらねば
- ・ 建物作りがたくさん進んで楽しかったです。少しアクシデントもありましたが、分かることができました
- ・ 作っているビルの屋上や壁画が出来て良かった。
- ・ 楽しかった
- ・ カレーのつくりかた まずカレーをつくります
- ・ イェーイー
- ・ すごく楽しかった
- ・ ありがとうございます
- ・ execute わからない NBTわからない タグわからない スコアボードわからない 無理 a のタグがある防具盾がある時 エンティティをころす コマンドができました。矢はわからん。
- ・ 楽しかった。
- ・ 一つ目の建物を完成させることができたので嬉しかったです。二つ目の建物も完成度高く作れたらなと思いました。他の人達を作ったものをまだしっかりと見れてないので、次回は見てみたいと思いました。
- ・ 新しい建物を作れて良かった。
- ・ たのしい
- ・ ・建物の大きさを3回くらいまちがえた つかれた・資料が…少ない…！！・建ちくしかしてなかったから書くことない
- ・ 楽しかった。
- ・ 楽しかった。腰が痛い。
- ・ 今日のマイクラは楽しかったなあ。
- ・ 何のトラブルもなく楽しく集中出来て良かった。
- ・ 新しい建物が出来て楽しかった。弟も来れて良かった。
- ・ 二つ目の建物に入って、周りの壁はほとんどできているので、次は中の壁などを付けていきたいと思いました。一つ目の建物みたいに考え通りに作りたいと思いました。
- ・ くそてきとう
- ・ イェーイたのしい
- ・ ひさしぶりのマイクラで楽しかった。
- ・ けっこうけんちくできてよかったです。
- ・ 楽しかった。
- ・ お菓子もらった。ありがとう。

- ・ 疲れた。

活動終盤（街並みの中に宝を隠してマラソンゲームを作る、ゲームのテストプレイをする）

- ・ なかなか今日は作業が進まなかったのもうちょっと作業を進めたいです。
  - ・ 二つ目の建物が完成したので空き地になっている場所をどんどん埋めていけたらなと思いました。何とか頑張って全体を完成できたらなとも思いました。
  - ・ 建築を進められて良かった。他の先生と少しお話が出来て楽しかった。
  - ・ 楽しかった！
  - ・ 宝をかくす場所を作るのが、楽しかった。
  - ・ あとないそうだけなのでがんばりたいです。
  - ・ 見やすい場所に額縁だけ置いて落としあな作ってそこにかんばんで「you are an idiot！」（スペルうろ覚え）ってかくに」。クソふぎとので止めました
  - ・ 楽しかった。
  - ・ 特になし。
  - ・ たのしかったー
  - ・ なし
  - ・ さいごにミニゲームができて楽しかったです
  - ・ 楽しかった。
  - ・ ラグっておもしろくなかった。
  - ・ 普通
- 特になし

PC 端末に関しては、各拠点の持つ PC の不足分を、期間中のレンタルとして対応した。上記 2 つのソフトを両方使えるスペックの PC 端末が必要であり、既存の PC が使用できないなどのトラブルも発生した。必要な端末の仕様は以下の通り。

項目	内容
アーキテクチャー	Windows 10 64ビットでの動作環境を保証
本体	ノート型（下記CD-ROM、バッテリー等をすべて内蔵できること）
キーボード	日本語キーボード
CPU	Intel Core i5 2.2GHz 以上
メモリ	4GB 以上
HDD	1TB 以上
ディスプレイ	14.0-インチ HD (1366 x 768)
マウス	モバイルマウス
その他	802.11ac 1x1 Wi-Fi & Bluetooth Google Chrome 最新版

評価・課題	改善策
教材の選定	「Q U R E O」でのベーシック講座、「マイクラフト」での「グループワーク」という立て付けは、今後も継続できるものとして評価できる。
マイクラフトでのグループワークを実施する上での、各拠点での専門知識が必要なサポート体制の検討	実施中のトラブル時の別カリキュラムのバックアップ体制と、事前研修での基礎知識の強化を担保した上で、本部からのオンラインサポートで対応する。
地域の人たちとの交流による、地域課題の解決策などを検討するワークの再設計	参加者の人数、メンターの人数や規模によっては、移動しての現場実習も検討出来る。また保護者も含めての活動にするなど、カリキュラムでの対応は可能。

### 2.3.4 場所の選定・確保

元気学校の拠点となる事業者は、クラスジャパンが推進する不登校児童の居場所づくりとしての「まちの元気学校」に賛同して頂ける、既存の NPO や企業、団体から、東京 2 拠点、大阪、名古屋を選定した。東京は、小学生から高校生までの一貫した教育を行う、地域と密着した学習塾を運営している(株)Freewill トータルエデュケーションに「恵比寿元気学校」を、豊島区や千代田区で、不登校児童や障がい者の社会参加支援事業や、メンタルケアの活動を行っている(株)MOF に「池袋元気学校」として参画頂いた。大阪は、八尾市において、不登校児童や発達障がい者へ、個別の授業や地域での様々な体験活動の実施に関する事業を実施している NPO 法人輝に「八尾元気学校」として参画頂いた。名古屋は、名古屋市で自立型人材育成に特化した学習支援塾を運営しているエール(株)に「名古屋元気学校」として、プログラミングベーシック講座とイベントに参画頂いた。また、鹿児島市の障がい者支援団体の一般社団法人グッジョブ鹿児島に、今後の障がい者への I C T を活用した教育拠点としてイベントへの参加を依頼した。

通信環境については、各拠点の既存の環境を利用した。そのため、もともと wifi 環境が十分でない拠点も存在しており、通信が途切れる、使用ソフトの容量が大きい場合の速度が遅くなる、遮断されるなどのトラブルが発生した。特にマイクラフトのグループワークにおいて、一時的に負荷がかかり中断した。ソフトを設定した試験運用などを事前に各拠点で行ったが、実際の利用人数でシミュレーションを行わず、本番でトラブルが発生した。空間に入り直すなど、拠点ごとに臨機応変な現場対応をしてカリキュラムを進行することが出来た。

評価・課題	改善策
立て付け	「まちの元気学校」に賛同して頂ける、既存の NPO や企業、団体を「拠点化」という立て付けは、運営コストや人員の確保などの問題も予め解決しているので、この方法での拠点の横展開は可能であると評価できる。
ネット環境の整備	拠点のネット環境の事前調査と同条件でのシミュレーションの実施 別カリキュラムを準備することで、環境の再設定中の授業の中断をサポートする。

### 2.3.5 学校との連携

本年度は実績なし。

### 3. 自立的な継続活動を実現する運営体制の検証

#### 3.1 自立的な継続活動を可能にする運営体制の整備

クラスジャパン地域 ICT クラブ「元気学校」推進協議会の目指す活動は、「多地域ネットワーク型の協働型地域 ICT クラブの促進」であり、本事業において、多地域のネットワーク化、連携団体が参加拠点でありながら、講師拠点となり得る『地域協働型 ICT ネット社会』へ向けた実証を行った。既存の拠点・人材を活用して行うモデルであるため、今回参画した東京の 2 拠点、八尾、名古屋に加え、鹿児島島の 5 拠点においては、既の実績もあり、次年度実施を継続していく方向で調整している。これらの実証実績をもとに、横展開を図り、多地域ネットワーク型の協働型地域 ICT クラブ拠点を拡大することで、不登校の子もたちが新しいネット社会のトップランナーとして活躍する場を、地域の大人たちがサポートする体制を整えながら全国に構築することが、本事業のビジョンである。今回 KPI で設定した 3 年目の 10 拠点に向けても、東京都 23 区内複数区、京都市、八尾市、岐阜市、伊勢市、他の、就労型放課後デイサービス、音楽教室、学習塾、フリースクール、図書館、企業内フリースペースなど、多種団体との連携相談を強化予定である。

#### 3.2 自立的な継続活動を可能にする人的リソースの確保

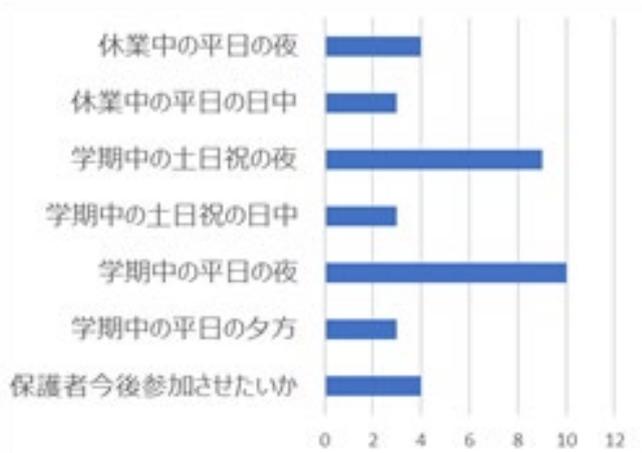
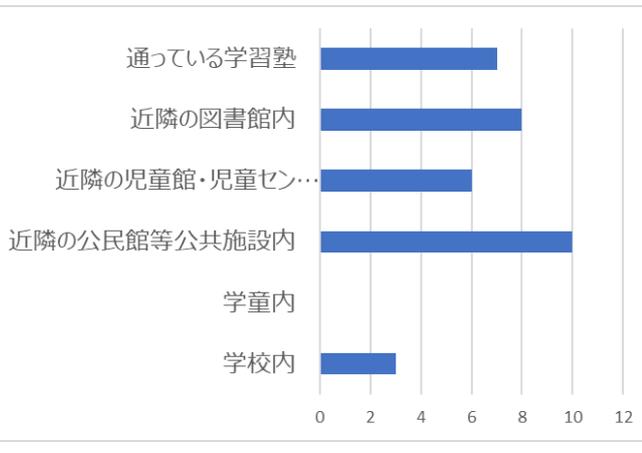
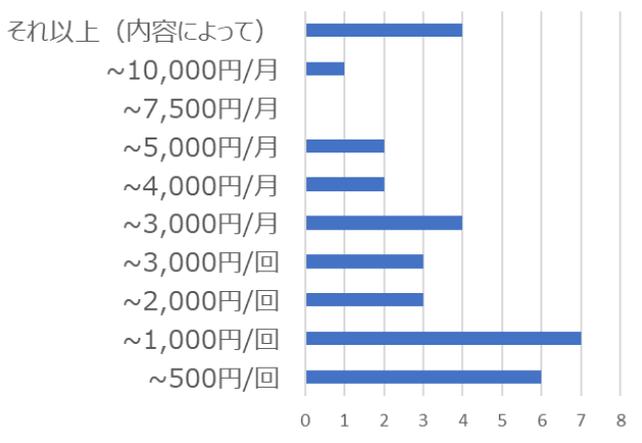
人材の確保においては、クラスジャパンが推進する不登校児童の居場所づくりとしての「まちの元気学校」に賛同して頂ける、既存の NPO や企業、団体などの既存スタッフがメンターとなり得ることが、本事業で実証された。ICT リテラシーの更なる研修が必要な場合もあるが、拠点の設定が出来れば、人材は自動的に確保できる立付けとなる。

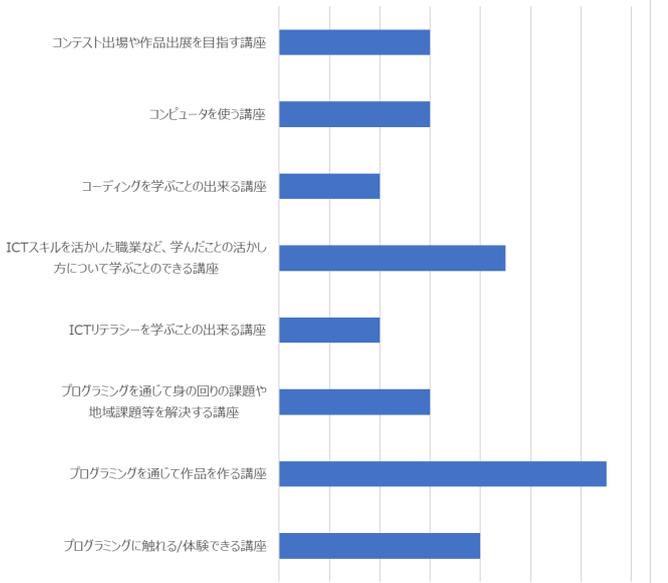
参加者の確保も、既存の会員などへのアプローチで、ある程度担保出来る事が実証された。また、クラスジャパンのネットワークや発信により、受け皿となる拠点で参加者募集出来ることも分かった。

#### 3.3 自立的な継続活動を可能にする講座の整備

「まちの元気学校」の自走と拠点拡大の上で、本事業での成果から、各項目ごとに評価・検証を行った。

検証項目	参加者評価（参加者・保護者アンケート）	評価・検証										
実施回数 期間	<table border="1"> <caption>参加者評価（参加者・保護者アンケート）のデータ</caption> <thead> <tr> <th>講座形式</th> <th>評価数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>回数に上限のない定期的な連続講座</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>6~10回程度の連続講座</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>3~5回程度の連続講座</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>単発の講座</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table>	講座形式	評価数	回数に上限のない定期的な連続講座	6	6~10回程度の連続講座	8	3~5回程度の連続講座	11	単発の講座	6	アンケートによれば、3~5 回程度が最も多いが、今回規模の 6~10 回も次いで多く、習熟内容や講座構築を考え、満足度などからも今回同様の回数、期間での実施でも十分にニーズはある。今回の立付けを基本パッケージとして設定する。
講座形式	評価数											
回数に上限のない定期的な連続講座	6											
6~10回程度の連続講座	8											
3~5回程度の連続講座	11											
単発の講座	6											

<p>実施時間 時期</p>	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>実施時間</th> <th>回数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>休業中の平日の夜</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>休業中の平日の日中</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>学期中の土日祝の夜</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>学期中の土日祝の日中</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>学期中の平日の夜</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>学期中の平日の夕方</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>保護者今後参加させたいか</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>	実施時間	回数	休業中の平日の夜	4	休業中の平日の日中	3	学期中の土日祝の夜	9	学期中の土日祝の日中	3	学期中の平日の夜	10	学期中の平日の夕方	3	保護者今後参加させたいか	4	<p>アンケート項目にない「学期中の平日の日中」という答えもあり、不登校児童の生活習慣を考えると、学期中平日の午前中も検討出来る。受け入れるフリースクールには、就学児童もいるため、不登校児童と時間をすみ分ける方が子どもが来やすいという現場意見もあった。</p>						
実施時間	回数																							
休業中の平日の夜	4																							
休業中の平日の日中	3																							
学期中の土日祝の夜	9																							
学期中の土日祝の日中	3																							
学期中の平日の夜	10																							
学期中の平日の夕方	3																							
保護者今後参加させたいか	4																							
<p>実施場所</p>	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>実施場所</th> <th>回数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>通っている学習塾</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>近隣の図書館内</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>近隣の児童館・児童セン...</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>近隣の公民館等公共施設内</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>学童内</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>学校内</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>	実施場所	回数	通っている学習塾	7	近隣の図書館内	8	近隣の児童館・児童セン...	6	近隣の公民館等公共施設内	10	学童内	0	学校内	3	<p>アンケート結果からも、就労型放課後デイサービス、音楽教室、学習塾、フリースクール、図書館、企業内フリースペースなど可能性は色々考えられる。</p>								
実施場所	回数																							
通っている学習塾	7																							
近隣の図書館内	8																							
近隣の児童館・児童セン...	6																							
近隣の公民館等公共施設内	10																							
学童内	0																							
学校内	3																							
<p>料金</p>	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>料金</th> <th>回数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>それ以上 (内容によって)</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>~10,000円/月</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>~7,500円/月</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>~5,000円/月</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>~4,000円/月</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>~3,000円/月</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>~3,000円/回</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>~2,000円/回</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>~1,000円/回</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>~500円/回</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table>	料金	回数	それ以上 (内容によって)	4	~10,000円/月	1	~7,500円/月	0	~5,000円/月	2	~4,000円/月	2	~3,000円/月	4	~3,000円/回	3	~2,000円/回	3	~1,000円/回	7	~500円/回	6	<p>今回の事業が無料だった影響もあり、比較的安価な設定が高い一方で、「今回の講座位の回数であれば2~3万円位の負担で済むので喜んで通わせたい」という意見もあり、1万円以上の価格でも学べる内容によっては参加させたいという意見も多かった。</p>
料金	回数																							
それ以上 (内容によって)	4																							
~10,000円/月	1																							
~7,500円/月	0																							
~5,000円/月	2																							
~4,000円/月	2																							
~3,000円/月	4																							
~3,000円/回	3																							
~2,000円/回	3																							
~1,000円/回	7																							
~500円/回	6																							

<p>実施内容</p>	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>実施内容</th> <th>回答数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>コンテスト出場や作品出展を目指す講座</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>コンピュータを使う講座</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>コーディングを学ぶことの出来る講座</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>ICTスキルを活かした職業など、学んだことの活かし方について学ぶことのできる講座</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>ICTリテラシーを学ぶことの出来る講座</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>プログラミングを通じて身の回りの課題や地域課題等を解決する講座</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>プログラミングを通じて作品を作る講座</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>プログラミングに触れる/体験できる講座</td> <td>8</td> </tr> </tbody> </table>	実施内容	回答数	コンテスト出場や作品出展を目指す講座	6	コンピュータを使う講座	6	コーディングを学ぶことの出来る講座	4	ICTスキルを活かした職業など、学んだことの活かし方について学ぶことのできる講座	9	ICTリテラシーを学ぶことの出来る講座	4	プログラミングを通じて身の回りの課題や地域課題等を解決する講座	6	プログラミングを通じて作品を作る講座	13	プログラミングに触れる/体験できる講座	8	<p>今回の内容に即した回答が高かったことや、参加児童・保護者の満足度が高かったことも鑑みて、前項でも考察した通り、基本構成は今回実績の設計通りとする。</p> <p>運営方法については、ネット環境の問題や各拠点のリテラシーの問題などもあり、修正検討する部分はあるが、概ね今回の方法での成果は実績として評価できる。</p>
実施内容	回答数																			
コンテスト出場や作品出展を目指す講座	6																			
コンピュータを使う講座	6																			
コーディングを学ぶことの出来る講座	4																			
ICTスキルを活かした職業など、学んだことの活かし方について学ぶことのできる講座	9																			
ICTリテラシーを学ぶことの出来る講座	4																			
プログラミングを通じて身の回りの課題や地域課題等を解決する講座	6																			
プログラミングを通じて作品を作る講座	13																			
プログラミングに触れる/体験できる講座	8																			

### 3.4 自立的な継続活動を可能にするマネタイズの工夫

今回の実証事業を通して、本部機能で企画・運営をコントロールをすることで、ネットワークを介して他地域連携の協働型地域ICTクラブを構築出来ることが実証された。地域拠点については、就労型放課後デイサービス、音楽教室、学習塾、フリースクール、図書館、企業内フリースペースなど、子どもたちの居場所においては、アイデア次第で無限大に広がる。既存事業拠点をもち、人材の確保が出来ていれば、拠点のインターネット環境の整備とスペックがある程度高いPCのイニシャルコストだけで参画してもらうことが出来る。ランニングコストとしては、教材利用料がかかるが、参加者からの徴収で十分賄える範囲である。

以上