



ブースト団 運営マニュアル

制作

長野ブートストラップ少年団運営協議会

Version 20181001.001

このマニュアルの使い方	P02
ブースト団運営にあたって	P03
ブースト団講座を開催する	P04
配布・貸出教材の使い方	P07
いろいろな講座の例	P09
こんなときはどうする？	P14



事務局 連絡先

長野ブートストラップ少年団運営協議会 事務局
(株式会社アソビズム 未来工作ゼミ内)

担当：依田 大志
阿部 正寛

住所：長野県長野市桜枝町893 飯田館
TEL：026-238-6780
FAX：026-238-6781
Mail：info@bootstrap.nagano.jp

このマニュアルの使い方

本書は長野ブートストラップ少年団の各支部（以下、本書内では“各ブースト団”と記載）を運営する上で、疑問や不安を解消するためにあります。

「ブースト団運営にあたって」の内容以外は、このように運営しなければならぬ。という決まりごとはありません。一読していただいた上で、皆さん独自のブースト団を作り上げていただければと思います。

運営について困ったり、講座の内容に迷ったときに本書の内容を活用してください。

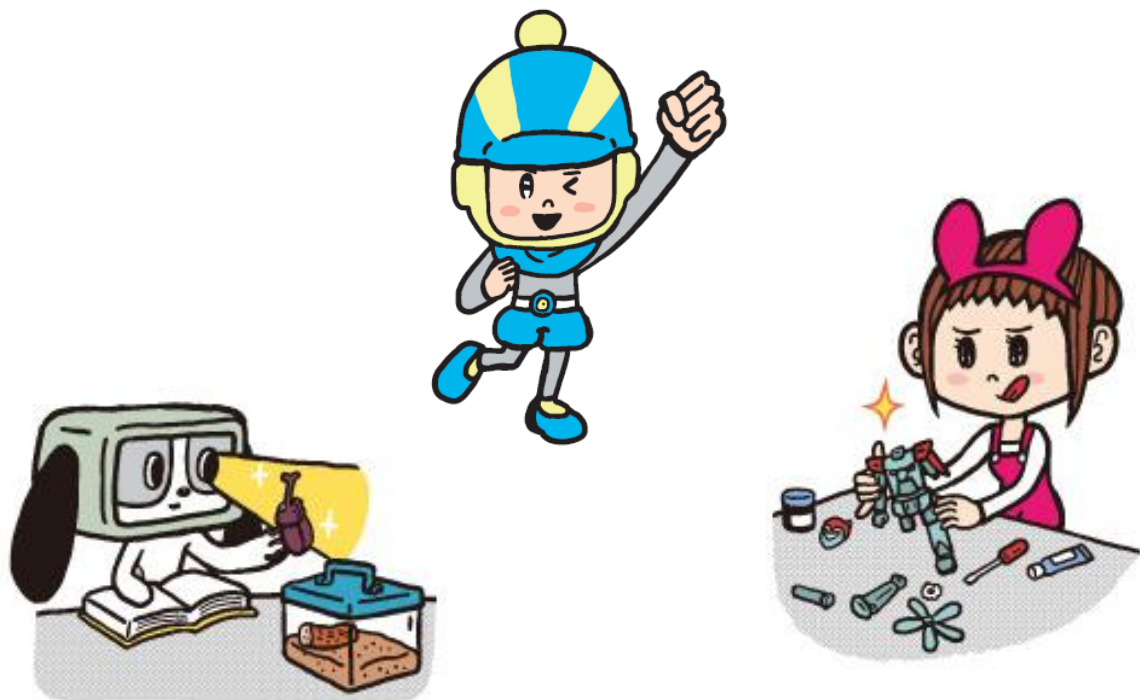
【本書に登場する用語】

サポーター : 各ブースト団を運営する人

団員 : 各ブースト団に所属し、講座に参加する人

参加者 : 団員または一時的に講座に参加する人

事務局 : 長野ブートストラップ少年団運営事務局（株式会社アソビズム）



ブースト団運営にあたって

ブースト団運営にあたり以下の点にご注意頂くようお願いいたします。

個人情報の取扱について

各ブースト団に所属し、活動に参加する人物（大人こども問わず）の住所、氏名、連絡先といった個人情報は関係者以外に不用意に閲覧できないように保護管理してください。

個人情報を紛失した場合、速やかに事務局へご連絡ください。

写真のSNS投稿について

SNSやWEBサイトなどへの写真投稿は行っていただいて構いません。投稿の際は、成年の場合は本人に、未成年の場合はその保護者に利用許可を確認の上、投稿をお願いします。

講座の開始前や参加者募集時、などに全体に向けて一言説明があるだけで良いと思います。

参加者の安全について

講座開催時には、会場の非常口を確認し、火事や災害などの自体が発生した場合は、自己の安全を確保した上で参加者の避難誘導などをできる限り行ってください。

災害発生時の対応について

地震や台風などの災害により、公共機関より避難の指示が出された場合、講座を取りやめ、参加者が無事帰宅できるよう、できる限り対処をお願いします。

また、講座の開催日に台風などで警報が発令される見込みの高い場合は、予定していた講座を中止してください。

中断、中止による保護者や参加者への連絡は各ブースト団で行ってください。

ブースト団講座を開催する

本章では講座を開催する際の物事の手順について解説します。

※必ずこのとおりである必要はありません。運営の参考としてください。

1.日時を決める

まずは開催する日時を決めましょう。

一回の講座時間は、2時間から、長くても3時間が良いでしょう。

会場を借りる必要がある場合、開催予定日に利用できるように手続きをしましょう。

2.内容を決める

次に内容を考えます。内容によって対象となる年齢も異なります。

本書の「いろいろな講座の例」の章も参考にしてください。

【年齢ごとの参加方法の目安】

- 未就学児：
プログラミング体験は難しい。
- 小学校1～3年：
保護者が参加し、できたもので一緒に遊ぶことができる。
- 小学校4～6年：
テキストを参照したり、教わってプログラミングができる。
理解度によっては他の参加者を指導できる
- 中学生以上：
テキストを参照してプログラミングができる。
経験者は、年下の参加者を指導できる。



プログラミング講座への参加は
小学校4年生以上を推奨します

3.参加者を集める

日時、場所、内容が決まったら、参加者の募集ができます。

固定の団員がいて参加者が決まっている場合など、募集が不要な場合も考えられます。

参加者募集のチラシ用テンプレートがありますので活用してください。



Q. 参加者は毎回集める必要があるの？

A. 予め固定の団員を集め、団員たちを対象に講座を開くという方式でも大丈夫です



4.必要なものを準備する

講座開催に向けて次のような必要なものを手配しましょう。

- 1.使用する機材（パソコン・マウスなどの周辺機器）
- 2.工作をする場合、工具や素材
- 3.配布するテキストの印刷

原則各ブースト団で手配をお願いしますが、事務局でも、機材の貸出などのご相談を受け付けています。

5.当日の準備をする

講座当日は、機材やテキストの配布などを事前にしておくとスムーズです。ただし、準備やあと片づけを参加者と協力して行っても良いでしょう。

6.実施する

いよいよ本番。

参加者が楽しめるよう頑張ってください。

7. 次回の講座を伝える

講座終了後には、次回の案内ができるのと参加者募集がスムーズになります。日時、場所はあらかじめ決めておくといいでしょう。

8. 振り返り、内容の共有

講座開催後、内容について振り返りを行いましょ。参加者の興味や熱中していることを、より体験できるように講座内容を構成していきましょう。講座内容についても事務局で相談を受け付けています。



どうすれば興味関心を深められるか、熱中できるかを一緒に考えましょ！

事務局への連絡のお願い

講座の開始日時と場所が決まりましたら、事務局へご連絡いただけると幸いです。事務局では、ブースト団の取材や見学を受け付けておりますので、場合によっては見学のお願いをする場合があります。

講座の様子は個人情報保護に配慮の上、SNSやブログなどで広く公開していただけると良いかと思ひます。



Q. 情報は公開したほうが良いの？

A. 団員募集やブースト団活動の発展のため、活動の様子はぜひ公開してください



配布・貸出教材の使い方

本章では加盟時に配布した教材と、事務局で貸出を行っている教材について簡単に説明します。

Scratch



学校などでも利用実績の多いビジュアルプログラミングツールです。

利用経験者はかなり多いので、講座時に聞いてみると良いでしょう。

インターネットが利用できればブラウザで利用できます。ネット利用が難しい場合、パソコンにインストールして使うこともできます。

ブラウザ版 : <https://scratch.mit.edu/>

インストール版 : <https://scratch.mit.edu/download>

Scratchゲーム開発教本（配布教材）



加盟時に配布した教本です。

Scratchの使い始め方と、Scratchゲーム開発の例の一つ「森の射撃訓練」の解説の2冊構成です。

サポーターがScratchに習熟するのに活用ください。

Scratchコーディングカード（配布教材）



Scratchの様々なヒントが書かれたカードです。

機能で分割されているので組み合わせて使えます。

以下のページからPDFで見ることできるので、自分で複製することもできます。

<https://scratch.mit.edu/tips>

Scratchゲーム開発！テキスト（貸出教材）

「森の射撃訓練」と同じようにゲーム開発を楽しめる「プロトタイプハッキング」式のテキストです。

未来工作ゼミより何点かデータの貸出を行っています。

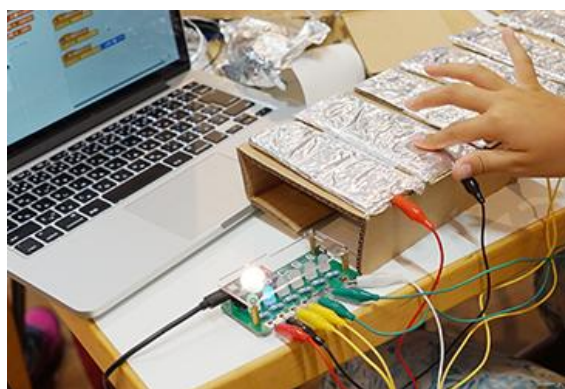
必要場合事務局までお問い合わせください。

Raspberry pi（ラズベリーパイ）（貸出機材）

イギリスのラズベリーパイ財団が開発した、小型のパソコンです。Scratchがインストールされており、学習用に使えるようになっています。

事務局より10式貸出用に準備していますので、パソコンがない場合、お問い合わせください。

Keyタッチ（貸出機材）



色々なものにつなげて触ることでScratchと連携できるツールです。

「色々な講座の例」にあるように、工作とプログラムを組み合わせることで楽器を作ったりすることができます。

事務局より10式貸出用に準備しています。工作と組み合わせた講座を開きたい場合、お問い合わせください。



やってみいたいことと、機材について事務局がご相談に乗ります。

いろいろな講座の例

本章では実際に開催されたプログラミング関連講座の内容とメリット・デメリット、必要な準備について解説します。講座内容を考える際のヒントとしてください。



形式：教室型

講師役の人が前に立ち、参加者に対して一斉に講義する形式を便宜上、教室型とします。

プログラミング講座と聞いて一番イメージしやすい形ですが、参加者全体の進行度の違いに注意する必要があるなど講師役の負担が比較的大きいのが特徴です。

経験の少ない参加者が多い場合、一番始めはこの形式で行うと良いでしょう。



メリット

- ・講座内容をイメージしやすい
- ・仕組みや理論を説明するのに向く

デメリット

- ・わからない人が出たとき混乱しやすい
- ・講師役に知識が必要

講師役を作らず、参加者たちが自分自身でやりたい事を自由に行う形式を便宜上、開放型とします。

事務局を務める未来工作ゼミの講座でも取り入れている形式で、個人のやりたい事に応じて、制作に挑戦していきます。参加者同士で教え合うなど、交流を促進することで、少ない講師でも運営することが可能です。

反面、テキストに沿って進めるなど、一応の正解がある場合、質問に対処するのは難しくなります。



メリット

- ・個々の理解度に応じて進められる
- ・参加者が自主的に遊ぶのに向く

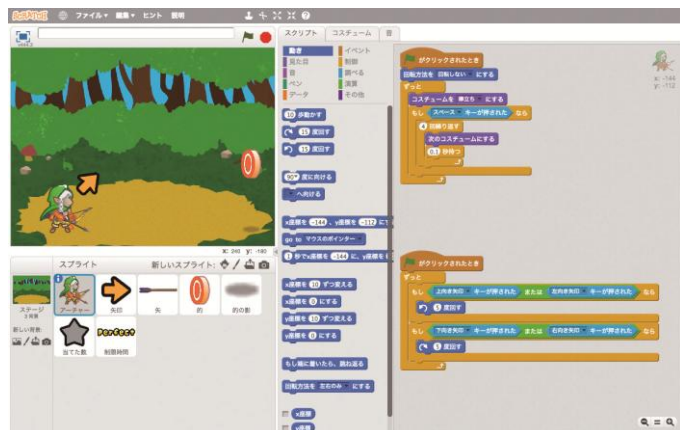
デメリット

- ・講座内容がイメージしにくい
- ・決められた内容を進めるには向かない

Q. 結局どちらの形式が良いの？

A. どちらが良いということはありません。
未経験者は教室型で教材の使い方を学び、
2回目以降は開放型と、参加者に応じて使
い分けたほうが良いでしょう





ブースト団の研修でも実施した「プロトタイプハッキング」型のテキストを使った講座。

教室型で人数分A4サイズ4ページ分（A3二つ折り1枚）のテキストを配布して行う。

1ゲーム1時間～2時間程度遊べるので、まずは個々から初めて使い方を学んでも良い。

必要なもの

[推奨] 講師用のパソコン

[必須] 参加者人数分のパソコン（下記どれかが必要）

※ ScratchのWEBサイトにアクセスできる環境

※ Scratchオフラインエディタのインストール

[必須] 印刷したテキストとゲームの元データ

[必須] 参加者人数分のテキスト

[推奨] スクリーンとプロジェクタ

外部で受講できる教室

未来工作ゼミ

<https://www.futurecraft.jp/>



配布教材にもあるScratchコーディングカードを活用して、開放型で行う講座。

参加者にカードを渡して、興味のあるプログラムを作ってもらいましょう。サポーターはパソコンの操作や、わからないときに一緒に考えるようにする。

興味を持った子はずっと続けますし、うまくいかないとき空きになってしまう場合がある。サポーターがうまく興味を引いたり、代表してどんな事ができるかを作ってみせると良い。

必要なもの

[推奨] 講師用のパソコン

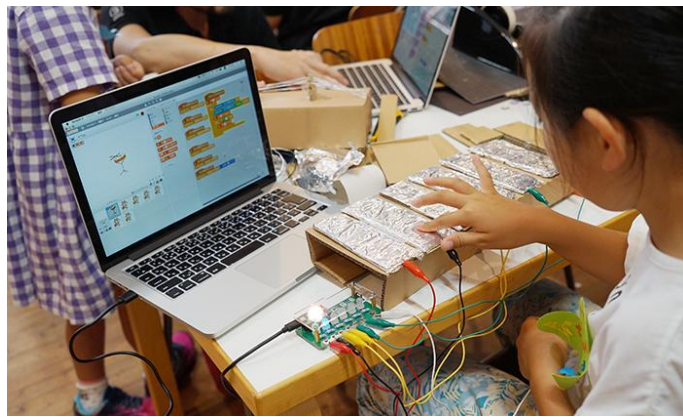
[必須] 参加者人数分のパソコン（下記どれかが必要）

※ScratchのWEBサイトにアクセスできる環境

※ Scratchオフラインエディタのインストール

[必須] 印刷したScratchコーディングカード

[推奨] スクリーンとプロジェクタ



工作とプログラミングを組み合わせた講座。
Keyタッチと組み合わせて、ダンボールや画用紙でギターやドラムをつくるなど、身近にあるもので楽器作りが楽しめる。「キーを押したときに音を鳴らす」プログラムをすればよいだけなので、プログラミングの難易度は比較的低い。最初に説明して、後は自由に作るなど、教室型でも開放型でも対応できるのも利点。

必要なもの

[必須]参加者人数分のパソコン（下記どれかが必要）

※ScratchのWEBサイトにアクセスできる環境

※ Scratchオフラインエディタのインストール

[必須]パソコンと同数のKeyタッチ

[必須]工作用の工具類

[必須]工作素材

参考講座

未来工作ゼミ

<https://www.futurecraft.jp/weblog/8507>

こんなときはどうする？

講座が時間内に終わらない・時間が残った

教室型で行った講座で時間内に目的の制作物ができなかったり、早くできて時間が残ったりすることがあります。時間内に終わらなかつたら、次の回に続きをやる。早く出来上がったなら、参加者同士で見せ合う時間にする。などの対策があります。

講座内容と違うことをしている参加者がいる

プログラミングの講座では、動きや仕組みに興味を持ち、講座の目的の制作物とは違うものを作り始める参加者が出ます。明らかに気が散ってYoutubeを見ている。等の場合でない限り、思うままに作ってもらうのも一つの手段です。

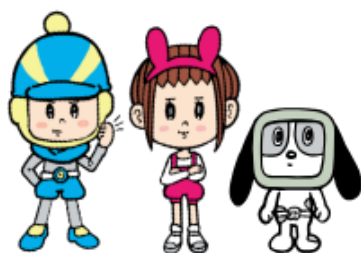
プログラミングの質問に答えられない

技術的な質問に対応できないこともあるでしょう。これはプログラミング教室の講師でもあることです。答えを教えるのではなく、どうすれば良いのかを一緒に考えることがサポーターの役割だと考えてください。参加者同士で相談することを促すのも良いでしょう。

機材が動かなくなった

機材の調子や相性により、うまく動かなくなる場合があります。そのときに備えて予備を手配しておくとも良いでしょう。予備がない場合は、参加者同士で融通し合うよう対応しましょう。

なお、事務局からの貸出機材については、返却後に事務局で修理対応しますので、講座終了後、ご報告ください。



長野ブーツストラップ少年団運営協議会 事務局（株式会社アソビズム内）

TEL : 026-238-6780 Mail : info@bootstrap.nagano.jp