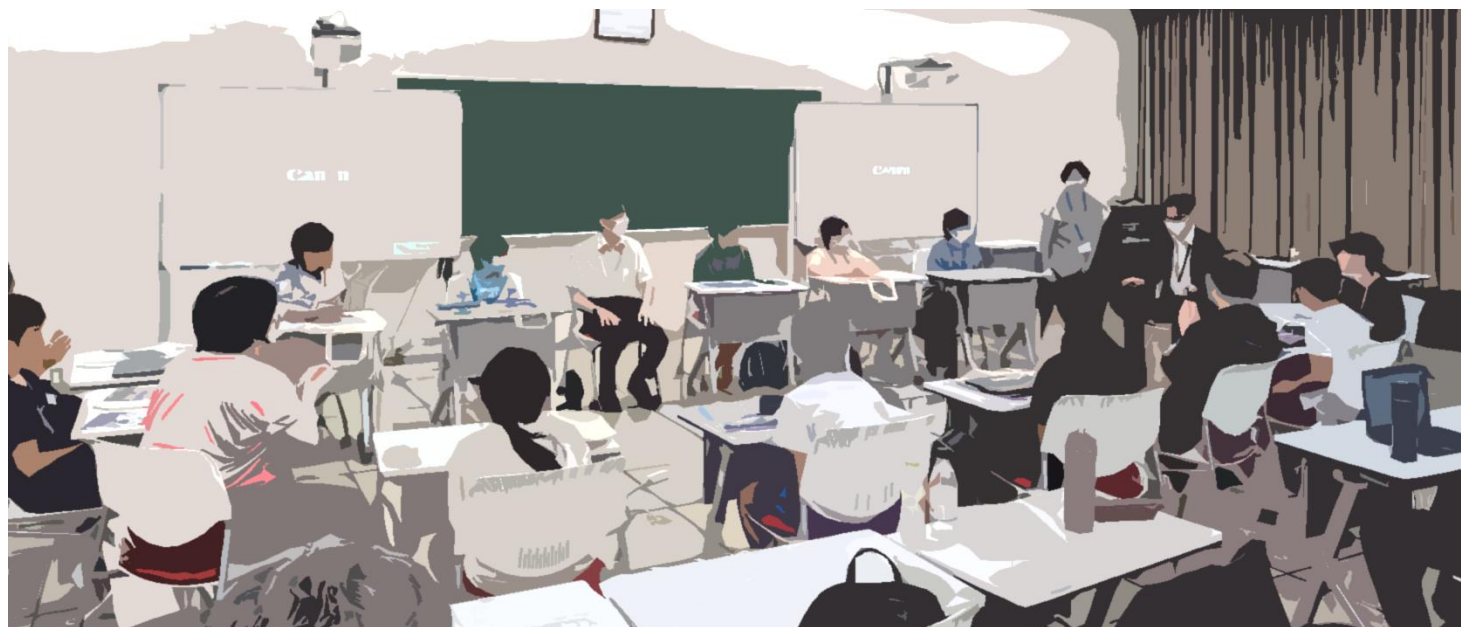


令和6年度「特定分野に特異の才能のある児童生徒への支援の推進事業」

子どもの未来を創造性豊かにする広域活動 研究成果報告資料



目 次

-
1. 事業概要
 2. 令和5年度の課題に対する取り組み
 3. 令和6年度事業の成果
 4. 令和6年度事業の課題
-

1. 事業概要

事業概要

学校と大学等が連携し、土曜日に特異な才能のある児童生徒を対象に、【プログラミング講座】と【コンピュータグラフィック講座】を設け、個々の指導計画をもとに大学教員を中心に専門的指導を行う。一人ひとりの特異な才能を伸ばすとともに、コミュニケーション学習も取り入れつつ、効果的な支援の在り方を検証する。

令和6年度「子どもの未来を創造性豊かにする広域活動」実施計画案

1 事業概要

プログラミング領域及びコンピューターグラフィック(美術)領域において特異な才能を有する児童・生徒に対し、才能をのびのびと発揮したり、学校以外の居場所となったりする場を提供する。(キーワード:個別最適な学び・居場所づくり・イノベーション)

2 特異な才能のある児童・生徒とは

同年齢の児童・生徒の中で、知能や創造性、芸術、運動、特定の学問の能力(教科ごとの学力等)等において一定以上の能力を示す者のことである。特異な才能のある児童・生徒の認知や発達の特徴として、強い好奇心や感受性、豊かな想像力、高い身体的活動性、過敏な五感などや機能の発達水準に偏りがあることなどが挙げられる。

3 年間の活動計画

時期	活動内容
●募集期 (4月～6月) 	○募集人数 10名程度 ○募集方法 ①市立小・中・義務教育学校長に向け事業概要を校長会で説明し、募集をかけ、プログラミング領域及びコンピューターグラフィック(美術)領域において特異な才能を有する(有する可能性のある)児童・生徒を推薦していただく。 ②令和5年度の受講者及び※東京工科大学近隣の小・中学校を対象に募集をかける。 (小学校):片倉台小学校・由井第二小学校・高嶺小学校・中山小学校・由木西小学校・七国小学校・みなみ野君田小学校・みなみ野小中学校 (中学校):由井中学校・中山中学校・七国中学校・みなみ野小中学校
●活動前期 (7月～8月) 	○第1回 ・東京工科大学の先生方に、プログラミング領域及びコンピューターグラフィック領域において、どのような研究が行われているかを幅広く紹介してもらい、受講者が主体的に取り組むきっかけづくりを行うとともに、取り組みたい内容についての発想を広げる。 ・※ライオンズクエストを通して、コミュニケーションスキル等を磨き、受講者と東京工科大学の先生やアシスタントの学生、その他関係者との人間関係づくりを行う。 ○第2回～第3回 ・東京工科大学の先生やアシスタントの学生の指導・助言を受け、企画書を作成する。
●活動中期 (8月～11月) 	○第4回～第10回 ・東京工科大学の先生やアシスタントの学生の指導・助言を受け、受講者各自が企画書の内容を更新し、成果物を作成する。 ・ライオンズクエストでコミュニケーションスキル等を発展的に身に付ける。
●活動後期 (12月) 	○第11回～第12回 ・成果発表会を行い、各自が作成した成果物について発表する。 ・1年間の学習を振り返りを行う。

※ライオンズクエストとは、ライオンズクラブが世界中で普及活動をしているライフスキル教育に関するプログラムのことである。がまん、けじめ、積極性など自分自身をコントロールする能力や、あいさつ、思いやり、コミュニケーションなど、他の人とうまく関わる能力などの育成を目的としている。



2. 令和5年度の課題に対する取り組み

令和5年度（2023年度）における課題

○特異な才能を有するとまでは言い切れない児童・生徒が一部参加していた

⇒ 課題1 募集方法の工夫の必要性

○受講者の関心がスクラッチを使用したゲーム作りに集中していた

⇒ 課題2 受講者の興味・関心や発想を広げる取組の必要性

○受講者が同じ内容を一律の進度で学習する場面が多かった

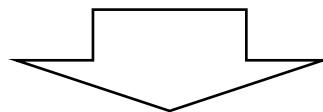
⇒ 課題3 「個別最適な学び」を実現する取組の必要性

令和5年度（2023年度）における課題に対する取り組み

○特異な才能を有するとまでは言い切れない児童・生徒が一部参加していた

⇒ 課題1 募集方法の工夫の必要性

令和5年度 活動の拠点となる学校とその周囲の学校に募集チラシを配布し、保護者が自由に申し込む



令和6年度 小・中学校校長会にて、市立小・中・義務教育学校の校長に事業概要を説明し、学校から児童・生徒を推薦

※ 令和5年度の受講生には、個別に参加の意向を確認

令和5年度（2023年度）における課題に対する取り組み

○受講者の関心がスクラッチを使用したゲーム作りに集中していた

⇒ **課題2 受講者の興味・関心や発想を広げる取組の必要性**

令和6年度 大学の研究紹介を第1回の講座で実施

初回の講座において、東京工科大学の先生方に、プログラミング領域及びコンピュータグラフィック領域において、どのような研究が行われているか、社会でそれらがどのように役立っているかを児童生徒に幅広く紹介してもらい、児童生徒が主体的に取り組むきっかけづくりを行うとともに、取り組みたい内容についての発想を広げるきっかけづくりを行った。

領域（プログラミング、コンピュータグラフィック）の選択は、初回講座の後に意向を確認して決定した。

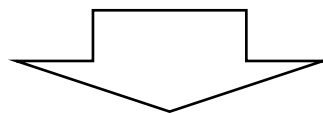


令和5年度（2023年度）における課題に対する取り組み

○受講者が同じ内容を一律の進度で学習する場面が多かった

⇒ 課題3 「個別最適な学び」を実現する取組の必要性

令和5年度 活動初期から中期にかけては一斉に高度なプログラミングの講座を実施し、後期に各自の意向に沿ったものを作成



令和6年度 最初の段階で企画書を個々に作成し、作品の制作スケジュールを自らが設定
※進捗状況に応じて企画書は随時更新

3. 令和 6 年度事業の成果

成果① プログラミング能力の高まり

【受講者のアンケートより】

→「難しかったが、良い作品をつくることができた。」
「Unityのことが知れて楽しかった。」

【大学の先生アンケートより】

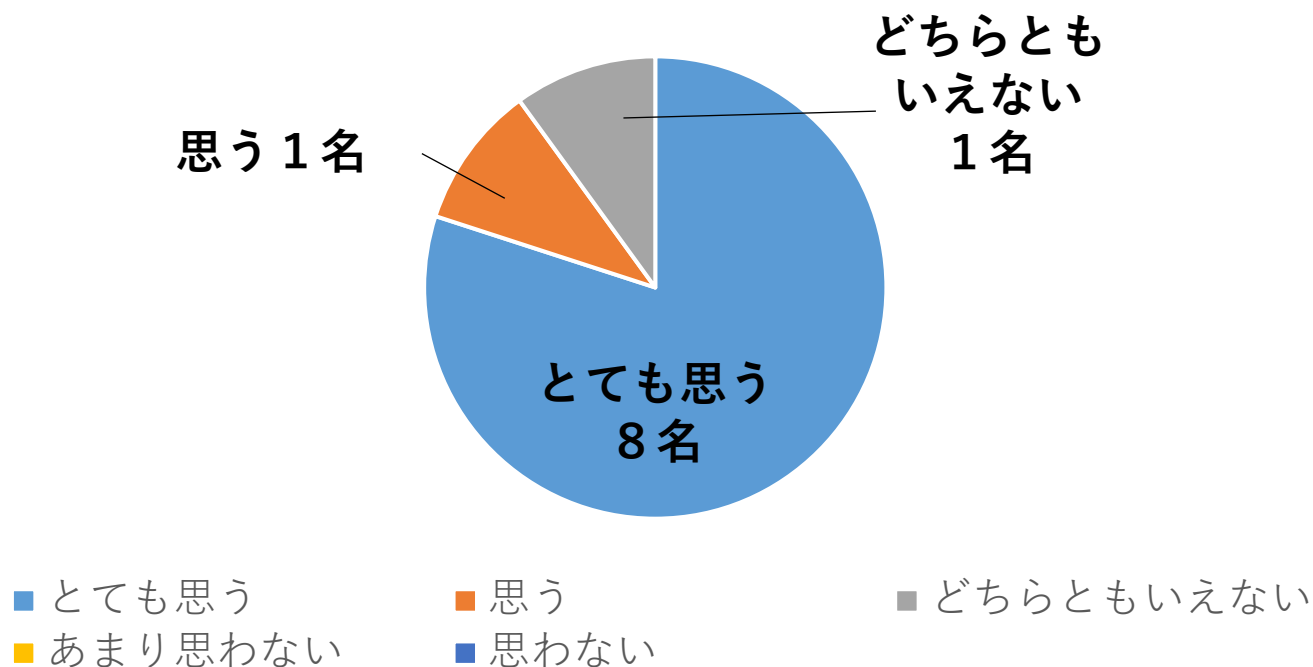
→「ゲーム開発の基礎知識が身に付いていた。」
→「当初予定していた目標よりも高いレベルで達成するシステムを作成した。」

【保護者アンケートより】

→「親も子どもと関心のあるプログラミングについて理解を深めることができた。」

成果① プログラミング能力の高まり

「保護者アンケートより」
活動を通してお子様の得意な分野の
技能は向上したと思いますか【回答数10】



成果① プログラミング能力の高まり



作成したゲームのキャラクター【左】

作成したゲームの画面【右】



成果② コミュニケーション能力の高まり

【大学の先生のアンケートより】

→「アシスタントの大学生とのコミュニケーションが円滑になっていた。講座を通して友人関係になった児童・生徒も見受けられた。」

【大学生アシスタントのアンケートより】

→「受講生との対話が増え、円滑なコミュニケーションを行えた。」

成果② コミュニケーション能力の高まり



大学生アシスタントとライオンズクエストを行う受講生【左】

ライオンズクエストの様子【右】



成果③ 学校や家庭生活への好影響

【保護者のアンケートより】

- 「英語の勉強を頑張るようになり、英検にもチャレンジした。」
- 「プレゼンテーション能力の向上により、学校での発表の仕方が変化した。」
- 「コミュニケーション能力が向上し、多くの友達と遊ぶようになった。」

成果④ 大学生アシスタントの成長

【大学の先生のアンケートより】

→「簡潔かつ優しく教えるスキルが身に付いていた。」

→「大学生のアシスタント同士の交流が生まれ、学生間のつながりが強くなった。」



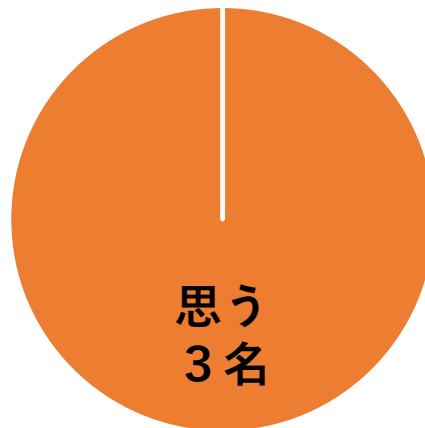
ライオンズクエストに参加する大学生アシスタント【左】

大学生アシスタント間で作品についての意見を出し合う様子【右】



成果④ 大学生アシスタントの成長

「大学の先生アンケートより」
この活動が、貴学の学生の成長につ
ながったと思いますか【回答数3】



- とても思う
- 思う
- どちらともいえない
- あまり思わない
- 思わない

4. 令和6年度事業の課題

令和6年度（2024年度）の取組を通じた課題

課題① 募集段階の受講生の選抜方法について

→特異の才能を見取る選抜方法

- （１）受講希望者は、事前に市教育委員会へ制作した作品等を送る。
- （２）指導者に作品等を確認いただき、選抜の基準とする。

令和6年度（2024年度）の取組を通じた課題

課題② コンピュータグラフィックやプログラミングの活動とライオンズクエストの効果的な融合

→特異な才能に関する活動の中で、コミュニケーションを学ぶことができる指導計画の作成



御清聴ありがとうございました