



整備された機器等を活用して、地域の小中学生に向けてデジタル機器・技術を体験する機会を提供する。早い段階で興味・関心を抱いてもらい、地域内のデジタル人材育成の向上を推進していくことを目的としている。

取組 プログラミング体験教室 「夏休み、自分のために一歩を！」

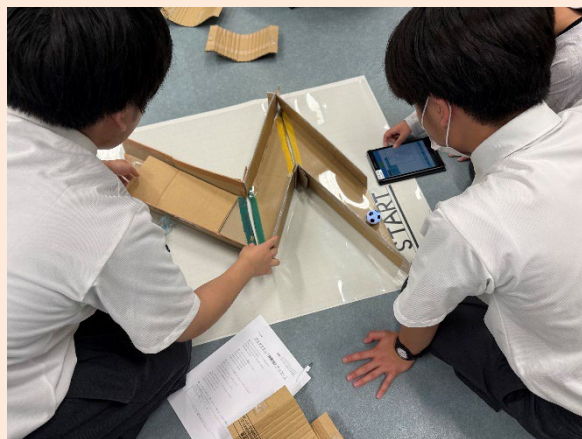
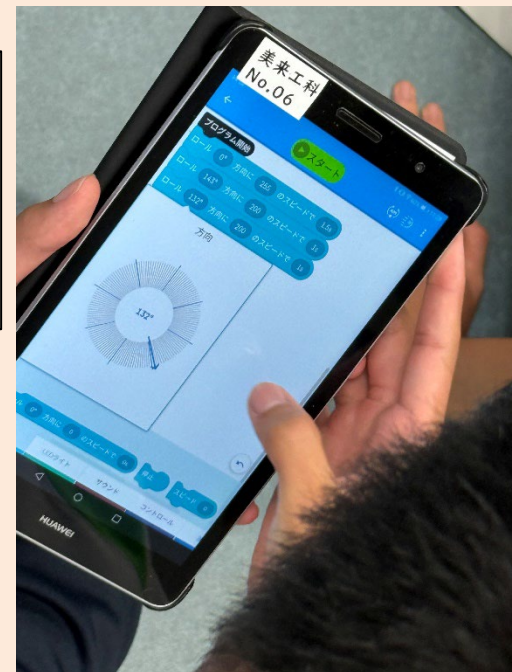
企画・運営の準備

高校生が主体となって企画・運営し、小中学生を対象にプログラミングロボット「スフィロ」を使った体験教室を実施した。

事前準備では、スフィロの試行を通じて論理的思考力や創造性を育む方法を探りながら、小中学生の発達段階や興味に応じた教材や運営方法を工夫した。

ファシリテーターとしての進化

当日の体験会では、小中学生がスフィロの操作やプログラミングに積極的に取り組み、自ら課題を設定・解決する過程を楽しみながら学ぶ姿が見られた。高校生はファシリテーターとして参加者を支援し、学びの深化を促した。



今後の展開に向けて

本活動は一過性のイベントにとどまらず、今後の継続的な学習機会や地域のSTEAM教育推進の礎となるものである。また、今回の経験を踏まえ、次回の活動計画の立案や教材改良、さらに地域の教育機関との連携に向けた体験などを行っており、小中高が連携した持続可能な学びの場づくりを目指している。

企画・運営の準備

活動の企画にあたっては、過去2年間における参加状況や満足度等の定量的なデータをもとに分析を行い、参加者の関心や習熟度に応じたプログラム設計を実施した。特に、小中学生の年代に応じた理解度や興味関心を踏まえ、段階的かつ体験的に学べる内容となるよう工夫した。

また、使用する機器の特性や操作方法について、事前にスタッフが十分な知識を習得するとともに、参加者にとってわかりやすい説明が行えるよう、関連情報の収集・整理を行った。これらの取り組みにより、子どもたちが楽しみながら学び、デジタル技術に親しむ機会を提供するとともに、地域における人材育成と学びの場の創出を目指す。

ファシリテーターとしての進化

デジタル機器についても、特性などを十分に把握したことにより、小中学生が楽しく学べる場を提供すると同時に、ファシリテーターとして、単なる進行役にとどまらず、個々の理解や反応に応じた柔軟な支援を行った。



今後の展開に向けて

今後は、今回の体験活動をファシリテーターとして実施していく中で見つかった課題を振り返り、検証することが重要である。課題を分析し、改善策を立てて次回に生かすことで、より効率的で効果的な活動が可能になる。こうした振り返りと改善を繰り返すことで、デジタルスキルを探究的に活用しながら、自ら課題を解決する力を高めていくことができる。