

みんなで地域づくり事業企画書

団体名	四街道・科学未来からくり倶楽部	
事業名	おやこdeプログラミング事業	
目的・必要性	<p>・日常生活でもコンピュータなしでは成り立たず、学校教育においても ICT を各教科の学習内容を深めたり、問題解決能力の育成などにツールとして活用されつつある。</p> <p>ICT:Information and Communication Technology(情報通信技術)</p> <p>・小学生向けに実施してきた「科学実験・工作教室事業」に参加の子供たちから、コンピュータのプログラミングに興味がある、知りたいなどの要望が多く寄せられている。</p> <p>・高学年になるに従い受験を控えて、遊びの要素を取り入れた</p> <p>・一般的に年齢が上がるにつれて親子共通の話題や興味が減少し対話の機会が少なくなる傾向があるので、幅広い世代が共有できるテーマ設定を指向する。</p>	
内容	<p>① 小学生の親子、中学生を対象にした「コンピュータ・プログラミング・ルーム」を開設し、運営することを事業の目的として、家庭で楽しみながらコンピュータ・プログラミングを学習できる機会を築くことをめざした活動を継続的に実施する。</p> <p>② 実務経験のある情報系技術者のボランティアを確保し、ゲームのような仮想の世界ではなく、現実のものづくりや機器制御を想定したプログラミングを指向する。</p> <p>③ コンピュータ・プログラミングを通じて、家庭内で共通のテーマを提供できるコミュニティの場と親子の交流の場となる教室づくりを目指す。</p>	
スケジュール	時期	具体的な取組
	平成29年4月	事業の具体的な実行計画を策定、学校等関係機関との調整 プログラミングを指導できる情報系学生、ICT 技術者等の支援者募集
	5～6月	指導用コンピュータシステム、ソフトウェアの調達、動作確認 市内各校、関連団体へ活動を紹介等、PR 活動、受講者募集
	7～12月	「コンピュータ・プログラミング・ルーム」の活動方法、内容の検討 実施マニュアルの整備、教室の試行
	平成30年3月	実施結果の確認、次年度事業への反映 活動の完了、事業完了報告まとめ
役割分担の想定	(団体の役割)	事業・活動内容の企画、実行計画策定、実施運営、収支予算管理、実施報告。 小学生、中学生、その保護者にプログラミング、IT 技術を指導できる人材の確保。 「コンピュータ・プログラミング・ルーム」の立ち上げ、環境づくり、運営。 ソフトウェアの選択、入手、ならびに学習、教室運営に必要なハードウェアの調達。 民間企業、関係機関への支援、協力働きかけ。
	(市の役割)	指導課による指導・アドバイス、および市公立各校への活動支援 社会教育課による青少年健全育成、生涯学習事業関連のアドバイス、公民館等活動の拠点の確保、広報掲載等PR活動への援助
他団体との連携	<p>みんなで地域づくりセンターによる事業推進に関するアドバイス、情報提供、市民、民間企業、関係機関への紹介、情報提供</p> <p>東京情報大学を中心に、情報系大学生の協力・支援</p> <p>各公民館および市内各小学校、近隣教育機関(中、高、大学等)</p> <p>地元自治会、商工会、民間企業等</p>	
期待される成果	<p>・初年度は、事業の基礎を築き、事業の確立を目指して活動を開始する。</p> <p>・既存の「科学実験・工作教室事業」の継続と共に、より幅広い地域、世代、男女、家族のコミュニティを築き、多く児童、生徒、市民が参画できる活動とする。</p> <p>・将来、プログラミング教育の支援を目指して、資源・人材確保に努める。</p>	