

ドイツ村冒険遊び場放課後子ども教室

|      |                |          |                            |      |      |
|------|----------------|----------|----------------------------|------|------|
| 開始年度 | 平成19年度         | 対象学校区・学年 | 板東小学校 1年生～6年生              | 登録人数 | 39人  |
| 活動日数 | 年間80日          | 活動日・時間   | 月、水14:30～17:30 土9:00～12:00 |      |      |
| 活動場所 | コスモスはうす(元介護施設) |          | 放課後児童クラブとの連携               |      | 連携なし |

| 役 職 等                                            | 人数  | 属 性 等               |
|--------------------------------------------------|-----|---------------------|
| 地 域 コ ー デ ィ ネ ー タ ー<br>( 地 域 学 校 協 働 活 動 推 進 員 ) | 1人  | 教員OB、委嘱なし           |
| 協 働 活 動 支 援 員<br>( 教 育 活 動 推 進 員 )               | 5人  | 教員OB、地域住民、少年スポーツ指導員 |
| 協 働 活 動 サ ポ ー タ ー<br>( 教 育 活 動 サ ポ ー タ ー )       | 10人 | 地域住民                |
| 学 習 支 援 員                                        | 3人  | 地域住民                |
| ボ ラ ン テ ィ ア                                      | 3人  | 地域住民                |

○活動について

＜主な活動内容や特徴的な活動等＞

- ・ 学習サポート 学校の復習や宿題をする。勉強していて疑問点があれば、対応する。
- ・ パソコン教室 パソコン(9台)、スマホ(1台)、iPad(1台)を使用し、動画やゲームを楽しむ。
- ・ プログラミング教室 スクラッチプログラムの基本操作を学び、簡単なゲームを作る。
- ・ おやつ教室 プロの女性指導者の下、おやつ作りの楽しさを体験する。
- ・ その他 ジグソーパズル、脳トレゲーム(点つなぎ、間違い探し、迷路等)、ウノカードゲーム、カルタ、トランプ、風船遊び、けん玉、wiiでスポーツトレーニング、マンカラ、オセロ、ターゲットプレイシート等

＜工夫していること＞

遊び楽しみながらを基本に、子供の趣味や興味を取り入れている。  
できるだけ地元の人たちの協力を得ながら、活動を継続している。  
デスクトップパソコンだけでなく、スマホやタブレット型パソコンにも対応。

○成果と課題

|                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>＜成果＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 挨拶や基本的な生活習慣が身についた。</li> <li>・ 学校にはない、子供の居場所提供ができた。</li> <li>・ スクラッチプログラミングの基礎を学べた。</li> <li>・ 地元住民に活躍の場所を提供できた。</li> <li>・ 高齢者との交流ができた。</li> </ul> | <p>＜課題＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 将来子どもたちに役立つような活動プログラムを提供するにはどうしたらよいか。</li> <li>・ 個性豊かな指導者の確保。</li> <li>・ 教室の環境整備。</li> </ul> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

○活動の様子



ゲーム大会



プログラミング教室