

(様式9)

活動プログラム

団体名 (NPO 法人 f. saloon)

1. 事業内容

<input type="checkbox"/> 子どもたちの生活習慣や学習習慣の確立に関する活動
<input checked="" type="checkbox"/> 不登校（傾向）児童生徒対象の体験活動
<input type="checkbox"/> 自然体験、生活体験、社会体験に関する活動
<input type="checkbox"/> 家庭教育支援に関する活動
<input type="checkbox"/> 地域課題の解決に関する活動
<input type="checkbox"/> 地域人材の育成に関する活動

※複数選択可

2. 活動プログラム名

「	不登校児童対象の教育版マイクラを活用した横断的な学びの提供	」
---	-------------------------------	---

3. 目 標（ねらい）

※プログラムを通して、参加者に身に付けさせたい力、はぐくみたい姿等

- ・同じ趣味を持った仲間と交流し、安心・安全を感じられる居場所を得る
- ・自分自身の興味や関心に取り組み、認められ得意になることで、自己肯定感を育む


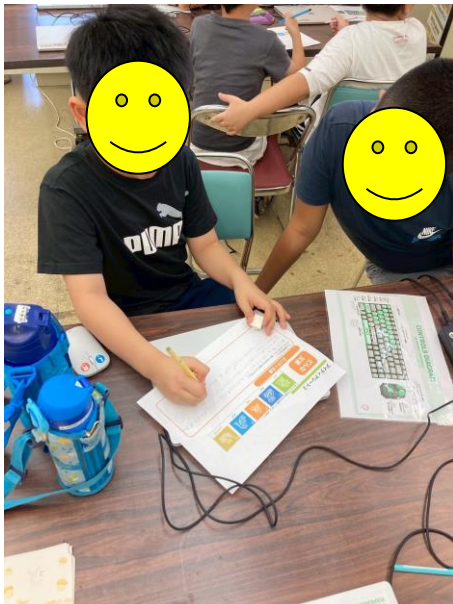
4. 活動計画 ※対象者の活動及び活動実施に向けた研修会等を記載してください。

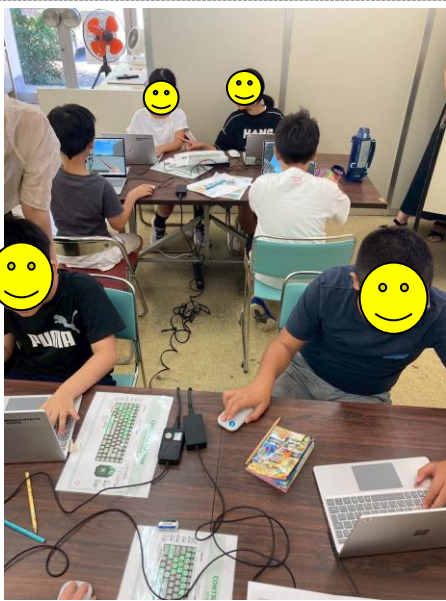
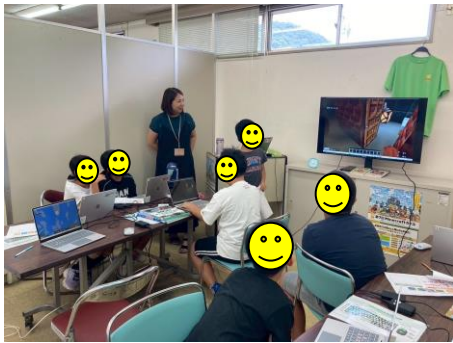
回	★目標 ・活動内容・対象・参加者人数・スタッフ人数・会場等	◆目指す参加者の姿 (評価方法)
第1回	★チームや仲間との交流を楽しむ。テーマについて調べ・考え・話し合う 「マイクラカップに挑戦しよう！」 文科省後援の教育版マイクラフトのコンテスト「マイクラカップ」のたてもの部門のワールドに入り、テーマである「災害・防災」について考える 【対象】小学生 【参加人数】7名【スタッフ人数】3人 【会場】みらいSTEAM ラボ	◆・テーマである「災害・レジリエンス」について調べる、考える ・他の人の考えを聴く ・目標をもって活動する ・仲間と協働作業を行う
第2回	★マイクラを通じて仲間たちとの交流を楽しむ 「忍者の村を再建しよう！」 【内容】マイクラを知らない、PCに触ったことがない児童にも楽しめるよう、PCの基本的な操作を忍者修行に見立て楽しく学び、荒れた忍者村を仲間と協力して子ども	◆・PCの基本操作に慣れ親しむ ・マイクラの世界観を楽しむ ・仲間と交流し協働作業が



	<p>の楽しめる村づくり建築を行う。</p> <p>【対象】小中学生</p> <p>【参加人数】6人【スタッフ】1人</p> <p>【会場】みらいSTEAMラボ</p>	できる
第3回	<p>★プログラミングで水族館をつくろう</p> <p>「プログラミングで建築しよう！」</p> <p>教育版マイクラフトの特徴の1つであるプログラミングを使って、簡単に建築できる方法やプログラミングの基礎を学びます。</p> <p>【対象】小学生</p> <p>【参加人数】3名【スタッフ人数】1名</p> <p>【会場】みらいSTEAMラボ</p>	<p>◆・楽しくプログラミングを学習する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングを使って建築ができるようになる ・作品を見せ合うなど仲間と交流する
第4回	<p>★マイクラで金融を学ぼう</p> <p>「100コイン貯めて魔王を倒せ！」</p> <p>マイクラフトの世界でお金を稼ぐ方法を学びます。働く、投資する、分散リスクや投資詐欺。「絶対もうかる」は信じてもいいのか、など現実の世界と結びついた内容でお金について考えます。</p> <p>【対象】小学生</p> <p>【参加人数】7名【スタッフ】2名</p> <p>【会場】みらいSTEAMラボ</p>	<p>◆・クエストゲーム感覚で楽しみながら、お金の増やし方について考える機会を持つ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・反省から計画を立て、よりよい方法を再実行する ・仲間と話し合ったり情報交換をする

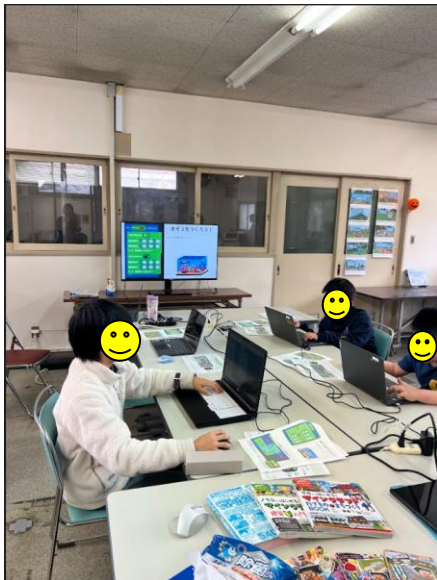

5. 展 開


回 時間	内 容	準備物	留意点	◆目指す参加者の姿 (評価方法)
【第1回】 20分	<p>【導 入】</p> <p>初対面の子ども同士が打ち解けるためのアイスブレイク</p> <p>自分たちの名前を使った簡単なゲーム</p>	<p>PC一式</p> <p>延長コード</p> <p>操作案内資料</p> <p>プロジェクター等</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・チームのメンバーと打ち解ける ・マイクラの大会があり、多くのこどもたちが参加していることを知る



	 <p>マイクラカップについての紹介 今回のテーマ、災害・レジリエンスについての座学</p>			
80 分	<p>【活 動】</p> <p>チームに分かれての活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・くじで選んだ場所（都市部、農村、住宅街、海辺）にどのような災害が起こり得るかを考える ・災害から守り、立ち直る建物はどういった工夫が必要か話し合い計画を立てる ・チームで話し合って建築する 	<p>資料 防災、災害に関する図書</p>	<p>この間、保護者へマイクラカップに応募するための注意事項やポイントを説明</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマに沿って調べる ・チームメンバーと話し合い、計画を立てる ・コミュニケーションを取りながら創作活動を行う

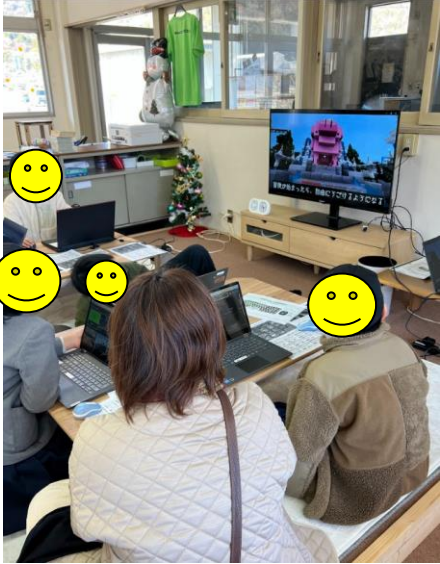
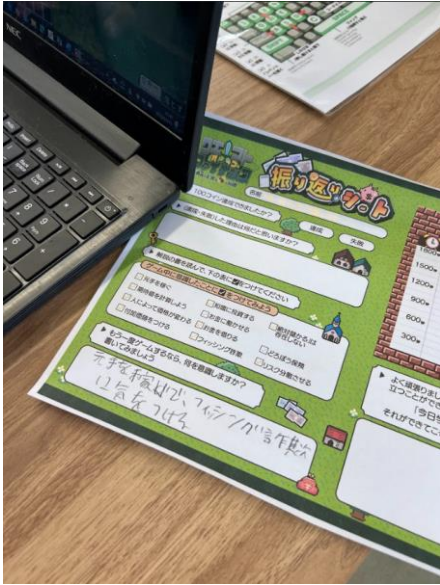
				
20 分	<p>【振り返り】</p> <p>チームごとに発表</p> <p>保護者へアンケート依頼</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・発表の様子 ・終了後も続きをやりたいと、子ども同士で話を進める姿が 	保護者向け資料	データ持ち帰りの案内 USB メモリ	・仲間と共に協働する楽しさを知る
回 時間	内 容	準備物	留意点	◆目指す参加者の姿 (評価方法)
【第 2 回】 20 分	<p>【導 入】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教育版マイクラフトについての説明 ・PC の基本の操作 	PC 一式 延長コード 操作案内資料 プロジェクター等	事前にマイクラや PC 操作のレベル感をヒアリングしフォローにあたる	基本的な PC の操作ができる

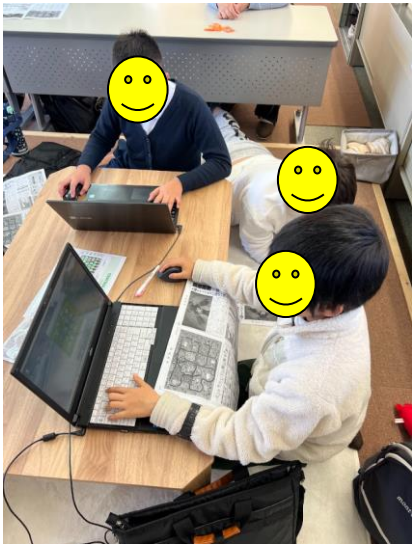

<p>80 分</p>	<p>【活 動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 忍者の世界でマルチプレイを開始 2. マイクラの操作を覚えるためのミッションをクリアしながらゴールを目指す 3. 村を自由に建築する 4. 城の中にあるアスレチックを楽しむ 	<p>同上</p>	<p>質問やわからないことは何でも講師が答えるのではなく、コミュニケーションが円滑になるように周りに声をかけを促す</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・PC の操作や基本的な知識を学ぶ ・好きなものを建築する ・仲間と協力して作業を行う
<p>20 分</p>	<p>【振り返り】</p> <p>どんなものを建築したか、どこにこだわったかを発表</p> <p>マイクラ内での記念撮影</p> <p>アンケート</p>  <p>・こどもがワークショップに参加している間、保護者同士での交流の場ができる</p>	<p>アンケートフォーム（児童・保護者）</p>	<p>希望者のみとにかく褒める</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の作品を紹介できる ・他の人の作品を観る、感想を述べる

回 時間	内 容	準備物	留意点	◆目指す参加者の姿 (評価方法)
【第3回】 20分	【導 入】 教育版マイクラでのプログラミングの使い方について学ぶ 	PC一式 延長コード 操作案内資料 プロジェクター等		プログラミングの基本を学ぶ
90分	【活 動】 プログラミングを使って、水族館や建物など建築 	資料		プログラミングでのデジタルモノづくりを楽しむ
10分	【振り返り】 活動の発表（希望者） 保護者アンケート			

	 <p>・フリースクールの情報など保護者同士で交換</p> <p>・こどもたちは初対面でも一度一緒にマイクラをすると、すぐに打ち解け遊ぶようになる</p>			
--	--	--	--	--

回 時間	内 容	準備物	留意点	◆目指す参加者の姿 (評価方法)
【第4回】 10分	<p>【導 入】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・導入動画の視聴 ・情報が書かれた「新聞」を読んで、どうやって 100 コイン稼ぐか計画を立てる  	PC 一式 延長コード 操作案内資料一式、マーカー 筆記用具 プロジェクタ 一等	「新聞」という名の資料を読む必要があるの、読みに苦手さのある子にはフォローを付ける	・文章を読み情報を得る

100 分	<p>【活 動】</p> <p>ワールド内で活動実施。制限時間が来たところで、達成できたかどうかを確認。解説を行い、どうすればよかったか反省から再計画を立てる。2回目をプレイ</p>  <p>・動画での導入はこどもの注意を引くのにぴったりだった</p>  <p>・フィッシング詐欺に騙された模様</p>			<p>・実際に行動する、反省し、再計画、再実行し、目標を達成するために自分で考える力をつける</p>
-------	--	--	--	--

	 <ul style="list-style-type: none"> ・地図や新聞を確認しながらゲームを進める ・仲間に泥棒の情報などを共有する子も 			
10 分	<p>【振り返り】</p> <p>感想</p>  <p>保護者も興味深そうに進行を見守っていた。こういうところが現実の世界と同じだねと子どもと話す姿が見られた</p>			