

**新型コロナウイルス対応緊急支援助成
事業計画（実行団体）**

事業名(主)	生きる力を育む子どもの居場所づくり事業
事業名(副) ※任意	生きる力を育む子どもの居場所づくり事業

入力数 主 19 字 副 19 字

実行団体名	一般社団法人Kids Code Club
資金分配団体名	一般社団法人SINKa

優先的に解決すべき社会の諸課題

領域	分野
<input checked="" type="checkbox"/> 1) 子ども及び若者の支援に係る活動	<input checked="" type="checkbox"/> ①経済的困窮など、家庭内に課題を抱える子どもの支援
	<input checked="" type="checkbox"/> ②日常生活や成長に困難を抱える子どもと若者の育成支援
	<input checked="" type="checkbox"/> ③社会的課題の解決を担う若者の能力開発支援
<input type="checkbox"/> 2) 日常生活又は社会生活を営む上での困難を有する者の支援に係る活動	<input type="checkbox"/> ④働くことが困難な人への支援
	<input type="checkbox"/> ⑤社会的孤立や差別の解消に向けた支援
<input type="checkbox"/> 3) 地域社会における活力の低下その他の社会的に困難な状況に直面している地域の支援に係る活動	<input type="checkbox"/> ⑥地域の働く場づくりの支援
	<input type="checkbox"/> ⑦安心・安全に暮らせるコミュニティづくりへの支援

上記以外 その他の解決すべき社会の課題	<input checked="" type="checkbox"/> デジタルデバイド（インターネット等の情報格差）による学習機会の格差の拡大
------------------------	--

入力数 36 字

SDGsとの関連

ゴール
_1.貧困をなくそう
_4.質の高い教育をみんなに
_17.パートナーシップで目標を達成しよう

実施時期	2021/7/1 ~ 2022/2/1	事業対象地域	全国 <input checked="" type="checkbox"/> 特定地域 <input checked="" type="checkbox"/> (福岡県)	事業対象者： (事業で直接介入する対象者と、その他最終受益者を含む)	ひとり親・経済的困窮世帯を含む、コロナ禍で影響を受けている子どもとその保護者	事業対象者人数	福岡県で300世帯、 全国で600世帯の親子（延べ数約1,800名）
------	---------------------	--------	--	---------------------------------------	--	---------	---------------------------------------

I. 団体の社会的役割

(1)申請団体の目的
当法人は、子どものテクノロジー学習の支援を通じて、子どもたちが笑顔で希望をもって生きていける社会をつくることをビジョンに掲げている。 テクノロジー学習を通じた子ども同士、親子の学び合いは、これからの時代に必要な21世紀型スキルや創造力、自己肯定感を育み、子どもたちが自分の手で未来を切り拓く助けとなる。家庭環境に関わらず全ての子どもたちにこのような学びの機会を届けることを目指して活動を行っている。
(2)申請団体の概要・事業内容等
行政・学校・国内外のNPO・企業等と連携して、IT系のプロボノと共に下記の活動を展開。 ・2016年より、子ども向けのプログラミング学習イベントを無料開催、参加者数はのべ2,500人 ・2020年4月より、休校対策のためプログラミング学習アプリを提供、利用者数は6.6万人 ・PC操作やプログラミング学習のチャット相談受付 ・テクノロジー学習の普及啓蒙（学校、行政、経済団体での講師など）

入力数 (1) 200 字 (2) 195 字

II. 事業の背景・社会課題

新型コロナウイルス感染症により深刻化した社会課題
新型コロナウイルス感染拡大により、子どもたちの遊びや学びの機会、居場所や交流の場、人間関係を育む機会が激減し、次代を担う子どもたちとその家族が孤立している。 ・友達と遊ぶ機会が減少、非接触型の遊びに制限 ・公共施設や地域コミュニティなど無料または安価で参加できるイベントが減少 ・収入減などで子どもの遊びや学びの機会を断念 ・学校行事や課外活動など、学校での多様な体験の機会が減少 ・子ども会やPTAなど地域コミュニティの形が成り立たなくなり親子が孤立 ・教育、体験のオンライン化に対応できない家庭が孤立、学習機会の格差が拡大 ・テレワークや生活苦による家庭内ストレスの増加と親子関係の不和 (会員へのヒアリングおよび厚労省等の調査) さらに、2020年の子どもの自殺者は499人と過去最多になっており、明日への希望を失ってしまっている子どもたちの背景には、孤立と無価値感がある。日本の子どもの自己肯定感は諸先進国に比べて低く、コロナ禍で子どもたちの生活環境が大きく変化したことでさらに深刻化している。(内閣府の調査) このような子どもたちに対して、現在、オンラインなど「新しい生活様式」に合わせた支援が求められている。当法人でも2016年から対面で行ってきたプログラミング学習の場の提供を、コロナ発生当初より対面からオンラインに切り替えてニーズに応じてきた。 オンライン学習環境の整備については、文科省のGIGAスクール構想によって小中学生へのパソコン貸与が進行しており、自宅へ持ち帰っての有効活用も求められている。福岡市は特に進行が早く、自宅でのオンライン学習環境は今後より一層整っていく見込み。 一方で、民間のオンライン支援への参加には保護者の理解と親子のITリテラシーが欠かせない。それらが整えば、オンラインでのあらたな居場所、交流、学びの場を子どもたちに届けることができる。

入力数 797 字

III.事業内容

(1)事業の概要
<p>新しい生活様式に合わせたオンラインのプログラミング学習コミュニティを構築して、子どもたちへ学びの機会、居場所や交流の場、活躍の機会を提供し、孤立と無価値感を解消。次代を担う世代が心の貧困に陥らないようサポートするだけでなく、これからの時代に必要な21世紀型スキルや創造力などの生きる力も同時に育む。</p> <p>また、保護者と一緒に学べる機会を提供することで、親子のITリテラシーを底上げし、子どもの学びや様々な体験へのIT活用に対する保護者の理解と、親子のコミュニケーションを促進。様々なオンライン支援の機会に積極的に参加できるよう、ITへの苦手意識や不安の解消を目指してサポートする。</p>

入力数 288 字

(2)事業実施後（1年後）以降に目標とする状態
<p>福岡県で300世帯、全国で600世帯の親子に、プログラミング学習を通じた学びの機会と、居場所、交流、活躍の機会が継続的に確保され、孤立が回避され、子どもの自己肯定感が向上している状態。また、親子がITリテラシーを身につけ、ITへの苦手意識や不安を解消し、引き続き開催するKids Code Clubの活動だけでなく、様々なオンライン支援の機会にも積極的に参加できるようになっている状態。</p>

入力数 193 字

(3)今回の事業実施で達成される状態（アウトプット）	実施・到達状況の目安とする指標	把握方法	目標値/目標状態	目標達成時期
福岡県で300世帯、全国で600世帯の親子（延べ数約1,800名）にプログラミング学習を通じた学びの機会、居場所や交流の場、活躍の機会、ITリテラシーの学習機会が提供されている。	<ul style="list-style-type: none"> ・学習支援の開催数 ・参加者数 ・参加者の態度変容 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習支援の開催数のカウント ・参加者数のカウント ・参加者の変化をヒアリング 	<ul style="list-style-type: none"> ・放課後プログラミングクラブ：週2回（合計73回）開催、のべ1,500名参加 ・1分間プログラミング（親子向け）：5回開催、のべ150名参加 ・CS in English（英語で学ぶコンピューターサイエンス）：4回開催、のべ160名参加 ・ITへの苦手意識や不安を解消し、様々なオンライン支援の機会にも積極的に参加できるようになっている 	2022/2/1

(4)活動	時期
行政・学校・企業・国内外のNPOと連携しながら下記のプログラミング学習支援、居場所づくりを行う。	
①放課後プログラミングクラブ：オンラインで週2回（火・金）、合計73回開催。	2021年7月～2022年2月
放課後の時間（17～18時）にオンラインで集まり、ゲーム開発やアニメーション制作など、毎回1つのテーマにそってクリエイティブな作品作りを行う場。学校の宿題やテーマとは別の作品づくりや、他の子どもとのコミュニケーションなど、子どもたちが自由に活動できる。スタッフが声かけ・見守りを行うが、講師が一方向的に教える形式ではなく、子ども同士でも教え合い、作品を発表する機会もあるため、子どもたちにとって居場所や交流、活躍の場となっている。毎回、ITリテラシーに関するクイズ大会を実施し、楽しみながら基本的なITリテラシーが身につくようにサポートする。	
②親子で1分間プログラミング：オンラインで5回開催	2021年7月～2022年2月
シアトルIT企業に勤務するエンジニアを講師に迎え、親子で学べるプログラミングコースを実施。基本的なPC操作から、本格的なAIプログラミングまで丁寧にサポートし、保護者自身のITスキルアップにも寄与できる内容。保護者のIT活用への苦手意識や不安を解消する手助けを行い、子どもの教育や仕事への積極的な活用や理解を促す。	
③英語でまなぶコンピューターサイエンス：オンラインで4回開催	2021年7月～2022年1月
シアトルIT企業に勤務するエンジニアから英語でコンピューターの基礎を学ぶイベント。留学や海外での仕事についても学ぶことができるため、キャリア教育の側面ももつ。英語圏からも子どもたちが参加するので異文化交流をすることができ、グローバルな視点も育む。シアトル・熊本のNPOのほか、大学、行政、企業との連携により2018年から毎年実施している。英語がまったく分からない子どもでも、ゲーム感覚で参加できる工夫と日本語でのサポートにより、最大96%の高い満足度を得ている。	
④プログラミング学習アプリ、子ども向け作品サイトの提供	2021年7月～2022年2月
放課後プログラミングクラブやイベントがない日や、参加できない子どもも自己学習できるよう、プログラミング学習アプリを提供している。自分の作品を発表できる場が子どもたちの学ぶ意欲をより大きく育み、子ども同士の交流や、親子の会話のきっかけにもなっていることが会員へのヒアリングで分かったため、子どもたちがお互いに作品を見たり交流を促せるよう、今回の事業であらたに子ども向け作品サイトを提供する。	
⑤PC操作やプログラミング学習などITリテラシーに関するチャット相談受付	2021年7月～2022年2月
自己学習中に分からないことがあった時や、PC操作、設定、学び方などで悩んだ際に、LINEやWebサイトのチャット機能で、保護者や子どもからの相談を随時受付。	

IV.事業実施体制

(1)メンバー構成と各メンバーの役割	<ul style="list-style-type: none"> ・専任スタッフ1名：事業全体の実務を担当 ・補助スタッフ2名：専任スタッフの補助 ・デザイナー1名：④のデザインや動画マニュアルの制作等を担当 ・ボランティアスタッフ5名：①の見守りスタッフ ・ゲスト講師複数名：①～③の講師（①は随時募集、②は1名、③は4名～） ・アドバイザー1名：オンラインコミュニティの構築に関する包括的な助言
(2)他団体との連携体制	<ul style="list-style-type: none"> ・イベント開催、教材開発、広報、ボランティア派遣について、国内外のNPO法人、大学、行政、学習支援のボランティア団体、企業複数社との連携を予定。 ・国外の連携体制はシアトル、国内の連携体制は主に福岡・熊本の企業・団体等となる。 ・福岡エリアの教育委員会の後援を申請し、学校等への周知を実施する予定。 ・ひとり親世帯や経済的困窮家庭への支援を行っている団体を通じた周知を実施する予定。
(3)想定されるリスクと管理体制	<p>コロナ感染対策のため、対面での活動や勤務は行わず、すべてオンラインでの活動、フルリモート勤務とする。</p> <p>子どもの同士のトラブルを回避するため、必ず大人の見守りのもと活動を行うように管理体制を整える。また、親子に安心して利用してもらえるよう、LINEによる認証と申込時のヒアリングにより不正利用の防止に努め、子どものプライバシー保護に最大限の注意を払う。</p>

V.関連する主な実績

(1)休眠預金以外の助成・補助金活用の有無			
コロナウイルス感染症に係る事業			
①本申請事業について、コロナウイルス感染症に係る助成金や寄付等を受け活動を実施している(予定も含む)	有 <input type="checkbox"/>	無 <input checked="" type="checkbox"/>	有の場合 その詳細
②本申請事業について、国又は地方公共団体から補助金又は貸付金（ふるさと納税を財源とする資金提供を含む）を受けていない	無 <input checked="" type="checkbox"/>	※有の場合、選定の対象外となります（公募要領：助成方針参照）	
(2)申請事業に関連する調査研究、連携の実績			
<ul style="list-style-type: none"> ・2016年活動開始以来、ボランティアはのべ300名が参加 ・イベントごとに子どもと保護者へアンケートの実施（50回以上） ・子どもへのコロナの影響と放課後プログラミングクラブ参加後の変化について保護者へヒアリング実施（40名） ・放課後プログラミングクラブにおいて、企業からのゲスト講師と新商品（プログラミング教材）のユーザーテストをかねたワークショップの開催 ・英語でまなぶコンピューター・サイエンスにおいて、学校、行政、国内外のNPO、企業が多数連携（シアトル、熊本、仙台など） ・プログラミング学習アプリにおいて、さまざまな企業や個人から教材を無償提供、ユーザーテスト等企業との5ヶ月間の共同開発も行う ・福岡、東京のIT企業複数社と連携して、小中一貫校の中学1年生200名に対してプログラミング教育・キャリア教育の授業（2019・2020年）を実施 ・行政、教育委員会、学校、経済団体、福岡県NPO・ボランティアセンター等において、プログラミング・STEAM教育、子どもの貧困・教育格差に対する企業の社会貢献、SDGs、ソーシャルビジネスに関する意見交換、情報交換、セミナー講師の実施 			