

# 進捗報告書（実行団体）

事業名:	生きる力を育む子どもの居場所づくり事業
資金分配団体:	一般社団法人SINKa
実行団体名:	一般社団法人Kids Code Club
実施時期:	2021年7月～2022年2月
事業対象地域:	福岡県および全国
事業対象者:	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

Version 1.2

日付: 2022年1月14日

## I. 事業概要

<b>事業概要</b>
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。 また、保護者も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。

## II. 進捗報告の概要

<b>総括</b>
学習支援の開催数や参加者数などの数値目標は概ね予定どおりで、態度変容については参加者にインタビューするなどして調査中。成果を可視化するための評価指標づくりが今後の課題です。ひとり親世帯等の支援に関しては、他団体と連携して施設での対面サポートを実施しており、今後のコロナの影響が懸念点ですが、オンラインを活用して実施していきます。

## III. 活動実績

アウトプット（今回の事業実施で達成される状態）	進捗状況
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て学びの機会、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。	福岡県で約240世帯、全国で約530世帯（のべ約2,070名）に放課後プログラミングクラブやイベント等とおして、プログラミング、ITリテラシーの学びの機会、居場所や交流の場などを提供。数値目標は概ね計画どおりではありますが、ITへの苦手意識や不安などが解消されていたり、今後もオンラインを活用した機会に参加できるような意識になっているかは、参加者にインタビューするなどして現在調査中です。成果を可視化するための評価指標づくりが今後の課題となっています。 ひとり親世帯・低所得世帯に関しては、支援団体との連携も進めていますが、PC・Wi-Fiの環境がない、親が家にいない、兄弟が多くて家では集中して学べない、といったケースも多く、支援団体の施設に集まってもらっての対面サポートから始めることになり、その分追加でリソースが必要となりました。しかし、先に学び始めた子が他の子どもを手伝ったり、団体スタッフの方もプログラミングを学んでサポートして下さったりと、低コストで実施するためのヒントも見つかっているため、今後の活動のモデルとなるよう他団体と連携しながら、引き続き進めてまいります。

活動	進捗状況	概要
①放課後プログラミングクラブ	計画通り	59回開催、のべ1,332名が参加。他の子どもと教え合いながら、ほぼ同じ数の作品が生み出され、発表なども活発に行われました。長期的なプロジェクトとして、1～2ヶ月ほどかけて子どもが作品をつくって出店する夏まつり・秋まつりを開催、27名が出店。自分が好きな作品作りに取り組めるもくもく会を開催し、子どもたち同士、子どもたちとスタッフの間でより深い対話ができるような機会を提供。その他、ゲスト講師として、音楽家、英語ネイティブのエンジニア、様々なプログラミングツールに熟達している高校生や小学生などを招待したり、神奈川県Minecraftコンテストの審査員を子どもにお願いするなど、多様な体験の提供を実施しました。ITリテラシーのクイズ大会は時間が足りず運営が困難になったため不定期開催に変更、毎日スタート時と日々の活動の中で声かけをすることに変更したほか、著作権に関する資料などを作成して会場に掲示し共有しています。また、より丁寧なサポート、安全確認、保護者の帰宅時間と合わない課題を解決するために、11月より入会時に全員30分のオリエンテーションに参加してもらい、個別にサポートするようにしました。
②親子で1分間プログラミング	計画通り	本格的なテキストプログラミングで、親子で一緒に2Dゲームをつくらせたり、英語と一緒に学ぶ1～1.5ヶ月の長期イベントを2回開催。メインイベントとパソコン練習会・相談会・子どもTA向け研修会を計21回実施し、のべ100組以上が参加。期間中はオンライン学習ツールを使って、分からないところの質問や発表などを随時行える状態にしており、244回投稿されました。アメリカの高校に通っているデータサイエンティストを目指す学生とオンラインでつながり、作品の解説をしてもらったり、質疑応答を行うなどの企画も実施しました。①で特に対話が深まった子どもに関して、TAとして当イベントで活躍してもらった機会をつくり募集したところ、17名が立候補。子どもたちが大人スタッフの代わりとなって、子どもたちのサポートを行い、親子同士の活躍・交流の機会が生まれました。
③英語でまなぶコンピューターサイエンス	計画通り	シアトルIT企業のエンジニアから英語でコンピューターサイエンスを学ぶイベント。メインイベントを4回、パソコン練習会を4回、自習会を5回開催し、のべ約400名が参加。シアトル・熊本のNPO、企業等と連携し、のべ約80名のボランティアスタッフとともに実施しました。①の機会ですぐに慣れたあとに、少しハードルの高い③に挑戦するというケースや、③でコミュニティに入ってきた子どもが日常的に学ぶために①に参加する、というケースもよく見られています。
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	計画通り	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。利用者数は18万人を突破しました。子ども向け作品サイトはβ版を10月に公開したあと、子どもたちに使い勝手や欲しい機能などをヒアリング、12月に正式版として公開、初回は①の夏まつり、秋まつりの作品を21作品掲載中。今後は子どもからリクエストがあった際に、誰でも掲載できるよう、再度リニューアル中です（1月中に完了予定）。
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	計画通り	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で、保護者や子どもからの相談を受付。やりとり数は1000件以上。

#### IV. 事業実施後（1年以降）に目標とする状態への所感（中間時点）

自由記述
<p>当初無償のボランティアを活用する方向で考えていましたが、安定したリソースの確保や、参加者へのサポートの質を高めるためにも、無償ではコントロールが難しいことが分かり、数を減らして有償のボランティアを中心にチームを構成することになりました。</p> <p>それによって、学習支援の開催数などの数値目標は計画どおりに進みましたが、態度変容についてはまだ数値化するに至っておらず、残りの事業期間で指標づくりを進めていきたいと考えています。</p> <p>子どもたちの活躍・交流の機会を数として増やすことはできても、実際に子どもたちの変化につながっているかというところは、特に、プログラミングを知らない人にも分かるよう、言語化・可視化する必要があり、それによって、支援者・協力者を増やしたり、成果の質を高めることにつながれると考えます。</p> <p>特に、ひとり親・低所得世帯等の子どもたちにリーチしていくために、他の支援団体との「対面」での連携が不可欠であることを再確認しましたが、ただ機会提供するだけではリソースを割いてもらえず、団体側の理解も必要であり、成果指標づくりが相互理解を深めることにもつながると感じるため、引き続き注力していきます。</p>

#### V. インプット

		2020年度	2021年度	合計	執行金額	執行率
事業費	直接事業費	¥0	¥3,493,400	¥3,493,400	¥2,523,969	72%
	管理的経費	¥0	¥400,000	¥400,000	¥300,000	75%
合計		¥0	¥3,893,400	¥3,893,400	¥2,823,969	73%
補足説明						

## VI. 事業上の課題

### 事業実施上顕在化したリスク/阻害要因とその対応

コロナの状況が若干落ち着いた時期に、オンラインのニーズが減ったため、受益者数も想定より減った時期がありました。それ以前に、逆に想定より増えた時期もあったので、全体としては想定どおりとなりましたが、コロナの状況が落ち着くにつれて、他団体との連携の際、「対面で」と依頼されることが増えるため、今後、コロナの状況に関わらず、オンラインのメリットを理解してもらったり、ハードルを下げる工夫がより必要になってくると感じ、対面とオンラインのハイブリッドでの学習支援を実践しています。

また、子どもたち同士の交流が深まるにつれて、プログラミング関連の情報交換が活発になって来ているのですが、一般的に考えられるとおり、良いことばかりではなく、リスクも含まれるため、随時子どもたちに呼びかけを行っています。より安全な対策を現在検討しています。

## VII. その他

### 自由記述

2021年新型コロナウイルス対応支援助成に採択され、2022年1月よりひとり親世帯・低所得世帯へのPC・Wi-Fiの無償貸与事業を開始しております。

## VIII. 広報実績

広報内容	有無	内容
メディア掲載（TV・ラジオ・新聞・雑誌・WEB等）	有	2021年10月 西日本新聞（飯塚市鎮西中学校でのプログラミング授業の紹介） 2021年10月 テラコヤプラス（英語でまなぶコンピュータ・サイエンスの取り組み紹介） <a href="https://terakoya.ameba.jp/a000001615/">https://terakoya.ameba.jp/a000001615/</a> 2021年11月 福岡小学生新聞（11万部発行、福岡子ども若者困窮者応援笑顔創造事業の紹介）
広報制作物等	有	対外的なPRだけを目的としたものではありませんが、⑤の作品サイトのURLはこちらです <a href="https://studio.kidscodeclub.jp/">https://studio.kidscodeclub.jp/</a>
報告書等	無	

## IX. ガバナンス・コンプライアンス実績

ガバナンス・コンプライアンス体制	状況	内容
1. 社員総会、理事会、評議会は定款の定める通りに開催されていますか。	はい	
2. 内部通報制度は整備されていますか。	はい	