

平成 29 年度 地域貢献事業活動報告書

1 事業名称	子どもたちの楽しいものづくり啓発事業
2 事業推進者等	(所属部局) 自然・生活教育学系 (責任者職名・氏名) 准教授・東原貴志 (共同実施者職名・氏名) 教授・大森康正
3 学外の連携機関等	(連携機関等名) 上越科学館 糸魚川タウンセンター株式会社 (担当者職名・氏名等) 永井克行 (上越科学館・館長) 小島敏春 (糸魚川タウンセンター株式会社)
4 事業の趣旨・目的	<p>児童・生徒たちが技術的な視点を持って工夫しながら積極的にものづくりやプログラミングに取り組める環境を提供し、技術教育に関する広い理解の浸透を図ることを目的としている。</p> <p>具体的には、上越科学館「サイエンス広場」「科学の祭典」で来場者を対象とした木工ものづくり教室を、糸魚川市のヒスイ王国館 (糸魚川タウンセンター株式会社) で小中学生を対象としたプログラミング教室をそれぞれ開催する。</p>
5 事業活動報告	<p>上越科学館 5 / 3 ~ 5 サイエンス広場 11 / 18 ~ 19 科学の祭典</p> <p>来場者を対象とした木工ものづくり教室を開催し、ものづくり技術の普及・啓発を行った。木材と工具類を準備し、幼児から小学生を対象とした簡単な工作を行った。糸のこ盤や電動ドリル、グルーガンなどは大学院生が作業補助にあたり、安全に配慮した。</p> <p>(学外：幼児～小学生 150名程度/日)</p> <p>ヒスイ王国館 9/9、11/18、1/27 プログラミング教室 1回3時間程度の小中学生を対象としたプログラミング教室を計3回開催した。レゴ マインドストーム EV3, コミュニケーション・ロボットプログラミング, ドローン・プログラミングなどを実施した。</p> <p>(学外：9/9 小学生 2名, 中学生 1名, 11/18 小学生 1名, 中学生 2名, 1/27 小学生～中学生 50名)</p>
6 本事業で得られた成果	<p>いずれの事業においても多数の参加がみられ、子どもたちがものづくりやプログラミングに興味を持ち、技術教育に関する理解が深められた。また、作業補助にあたった大学院生には、幼児から中学生までの発達段階に応じたものづくりやプログラミング教育のあり方について考える機会となった。また、来場者とのふれあいを通して、教職に就く意欲を高めることができた。</p>
7 その他 (成果物等の名称)	「子どもたちの楽しいものづくり啓発事業」成果報告書

提出期限：平成 30 年 4 月 13 日 (金)