

# みらいクリエイター養成塾におけるメンターとしての活動

団体名●森永ゼミ子どもフィールド演習 3年／代表者名●森永秀典（人間科学部子ども学科講師）

## はじめに

みらいクリエイター養成塾は、金沢市経済局産業政策課によって行われている企画であり、金沢市プログラミング教育ディレクターの松田孝氏がファシリテーターとなって進められている教育活動である。小学校4年生～6年生の20名が参加している。本活動では、子供たちがプログラミング教育を通して、Society5.0の社会を生きる力とされている Grit（やり抜く力）や自己調整の力を育むことを目的としている。この活動への参加を通して、新たな教育方法について触れるとともに、子どもたちが自己調整しながら学ぶためには、どのようなサポートが必要であるかを考えることを目的としている。

## 活動内容

### 参加児童の活動のサポート

20人の参加した子供たちを5つのグループに分け、各グループにメンターとして加わり、6回の活動を通して継続的に関わった。プログラミングについては子供たちと共に学びながら、子供たちに浮かんだ疑問を一緒になって考えていった。その際には、子供たちの困り感に対して支援するだけでなく、学生自らが学びの手本となるような姿を見せていくことを大切にしながら活動を行った。IchigojamBASIC を活用し、LEDの点滅パターンをプログラミングしたり、カムロボットを動かしたり、ゲームを創作したりするなどの活動をしていく中で、共に学びながら活動の支援を行った。



写真1 松田氏と参加学生と子供たちの様子

## schoolTakt におけるふり返りの交流の促進

参加した子供たちは、schoolTakt を活用して、毎回の活動のふり返りを行う。そのふり返りに対して、参加学生が意欲を喚起したり、学びを意味づけるためのコメントを入力したりした。また児童相互の交流が盛んに行われるような声掛けについて考えるなど学びを深めるためのサポートを行った。



写真2 schoolTakt における交流場面

## 成果、結果の考察

本活動を通して子供たちの学びを促すことについての難しさを実感するとともに理解を深めることができた。以下参加学生のふり返りの抜粋（一部略）。

“このみらいクリエイターで一番悩むのは、学年の違い、プログラミングに対する意欲、知識の違い、タイピングの速さの違いなどです。違いがたくさんある中で私自身の引き出しの少なさもメンターの難しさを感じます。”

“今回の機会で、自分の知らなかった世界が開けたので今後もチャレンジしていきたいです。”



写真3 活動の様子

本活動によって学生の教育に対する理解を広げることにもつながり、子供の学びについて新たな視点をもつことができたと思われる。

## 今後の課題、展望

本活動をふり返ることで、子供たちの Grit の力や自己調整の力がどのように高まったかの検証を通して、今後の学びにつなげていきたい。