

令和5年度「特定分野に特異な才能のある児童生徒への支援の推進事業」

第2回 運営指導会議 報告資料

子どもの未来を創造性豊かにする広域活動



八王子市教育委員会
生涯学習スポーツ部 生涯学習政策課
学校教育部 教育指導課

本日の報告事項

- 1 第1回運営指導会議でいただいた御意見の確認
- 2 御意見を踏まえた取組とその様子

第1回運営指導委員会より

- 既存の枠組みですべてを考えている印象を受ける。ただの高度なプログラミング教育でなく、学校では満たされない突き抜けた才能を活かせる場を。既存の概念を超えて新しい学びや新しいことを生み出せるようなものにした方がよい。
(増田委員)
- プログラムの押し付けになってしまうのかなと思う。
(岩崎委員)
- ライオンズクエストの取組によって、枠にない方法で一般社会に溶け込み、市民生活になじみ、才能を伸ばす子どもになってほしい。
(岩崎委員)

- 今後、継続的に展開していくにあたり、本事業のように手厚いサポートをどう維持していくかが課題。
(鎌田委員)
- 研究領域の項目の3つのあり方について成果指標が必要。また、項目についても個々のケースの報告が必要。
(北川委員)
- プログラミングの領域は様々なので、個々の興味関心等に応じてある程度整理する必要がある。
(北川委員)
- 集団で学ぶと自分の能力を相対的に捉えることもあるため、自分の関心に没頭できるようなプログラムが必要。
(北川委員)

- 個々の明確なゴール設定が必要かと思うが、それが見えない。
(北川委員)
- 大学生や大人とチームを組んでワークし、ブレイクスルーしてイノベーションを起こすようなイメージをしたほうがよい。大人とのチームで取り組むミッションというの也被えられる。企業からのオーダーに応えるというかたちもあり。
(北川委員)
- 個々の人間関係での困り感、異質感による悩み、集団生活での不適應感などがどう改善されていくのかが気になる。
(菅原委員)

本日の報告事項

- 1 第1回運営指導会議でいただいた御意見の確認
- 2 御意見を踏まえた取組とその様子

○活動計画

回	日時	場所	内容
1	7月29日(土) 午後1時半から3時半まで	いずみの森義務教育学校 (地域コミュニティスペース)	・開講式 ・プログラミング学習
2	8月5日(土) 午前10時から正午まで	いずみの森義務教育学校 (地域コミュニティスペース)	・プログラミング学習
3	9月2日(土) 午前10時から正午まで	いずみの森義務教育学校 (図書室)	・プログラミング学習
4	9月23日(土) 午前10時から正午まで	東京工科大学 八王子キャンパス (片柳研究所棟 KE201教室)	・プログラミング学習
5	10月14日(土) 午前10時から正午まで	いずみの森義務教育学校 (地域コミュニティスペース)	・プログラミング学習
6	10月21日(土) 午前10時から正午まで	東京工科大学 八王子キャンパス (片柳研究所棟 KE201教室)	・コミュニケーションスキル学習
7	11月11日(土) 午前10時から正午まで	東京工科大学 八王子キャンパス (研究所棟 A706教室)	・プログラミング学習 ・コミュニケーションスキル学習
8	11月25日(土) 午前10時から正午まで	東京工科大学 八王子キャンパス (片柳研究所棟 KE304教室)	・プログラミング学習
9	12月9日(土) 午前10時から正午まで	いずみの森義務教育学校 (地域コミュニティスペース)	・プログラミング学習
10	12月16日(土) 午前10時から正午まで	いずみの森義務教育学校 (地域コミュニティスペース)	・プログラミング学習 ・コミュニケーションスキル学習 ・閉講式

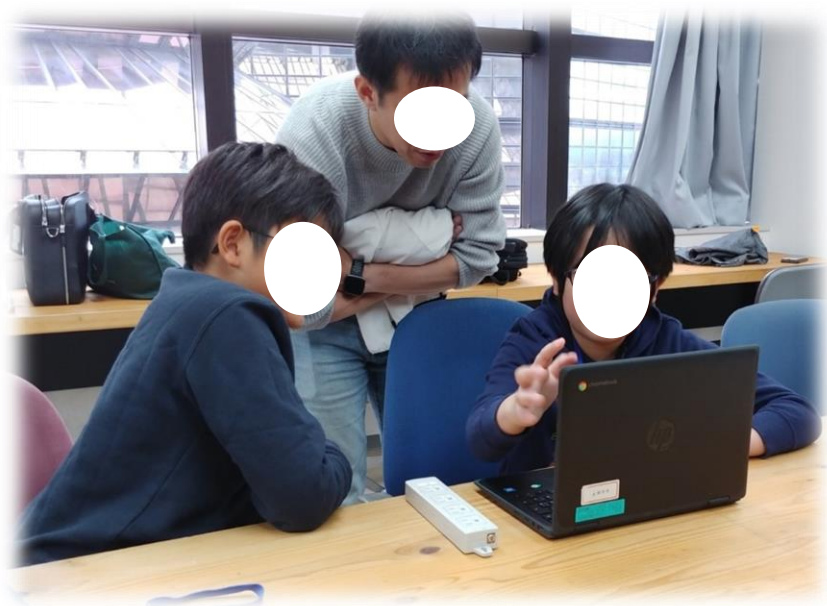
取組 1 他者と協働し、集団の中で力を発揮するための取組





【特別支援教室で指導を受けている児童】

- 【状況】 同年代の子どもと話すことが苦手である。発表や感想を話したり、書いたりすること、強要されることが苦手である。現在、学校では不登校である。
- 【配慮】 気持ちの切り替えが苦手で、家庭ではグミなどを食べて気分転換している。気分転換にグミを食べる時間などを設定する配慮が必要である。視力が0.3であり、見やすい座席になるように配慮が必要である。
- 【才能】 プログラミングのレベルは大学4年生で履修する内容を容易に理解して実践・応用することができる。プログラミングの能力は大学の教授が驚くほど、特異な才能が認められる。



取組2 個々の興味・関心に応じた取組



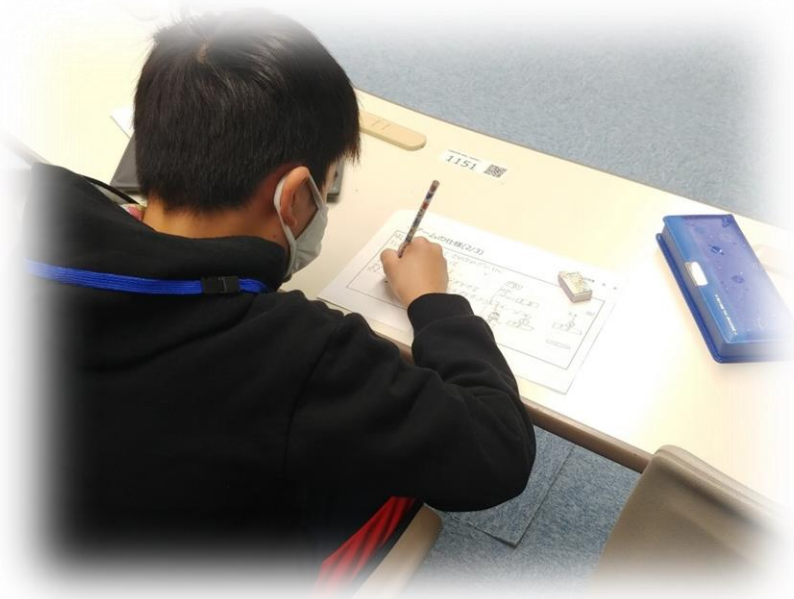
・ゲームタイトル

・ゲームの概要

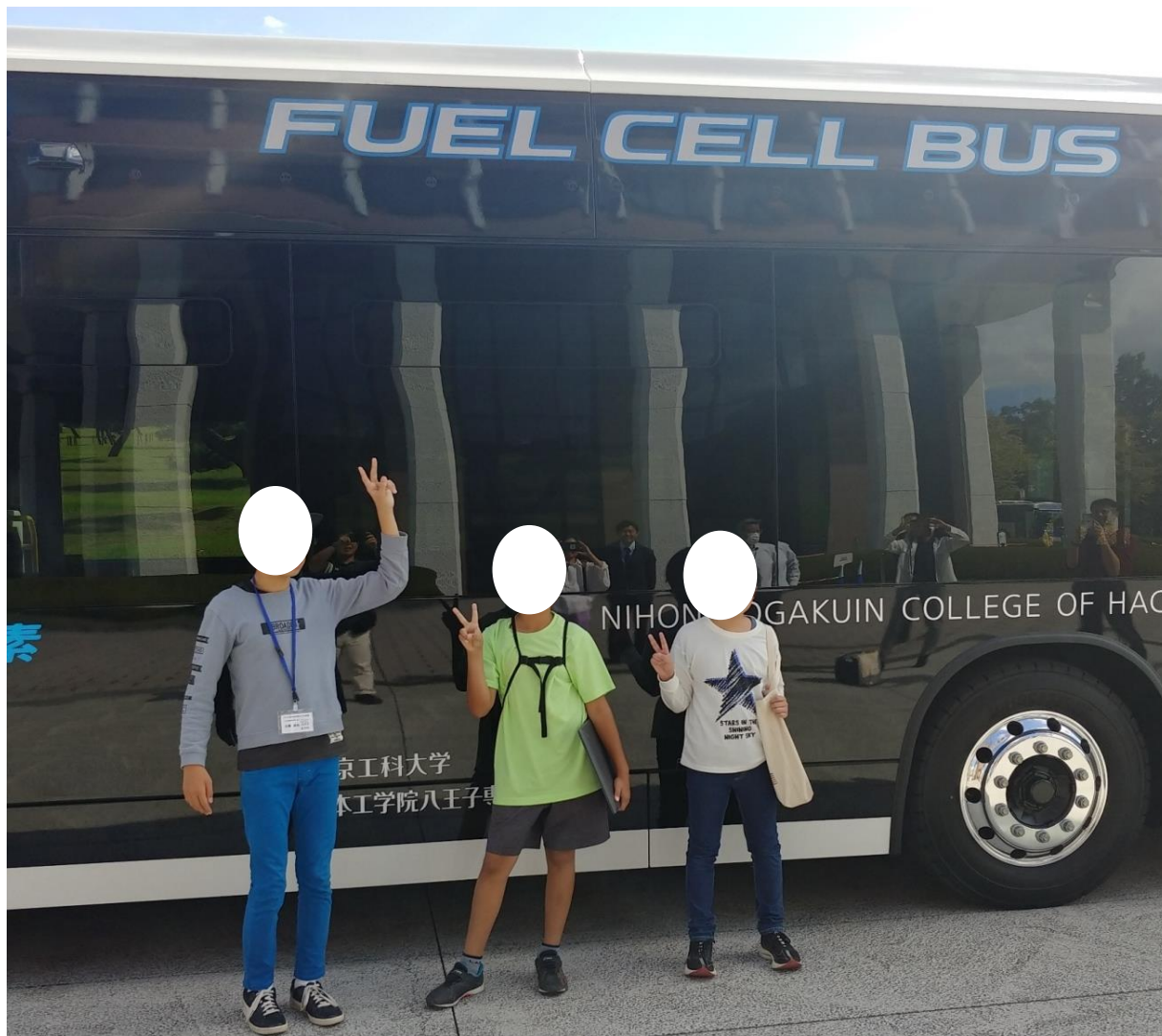
・ゲームの流れ

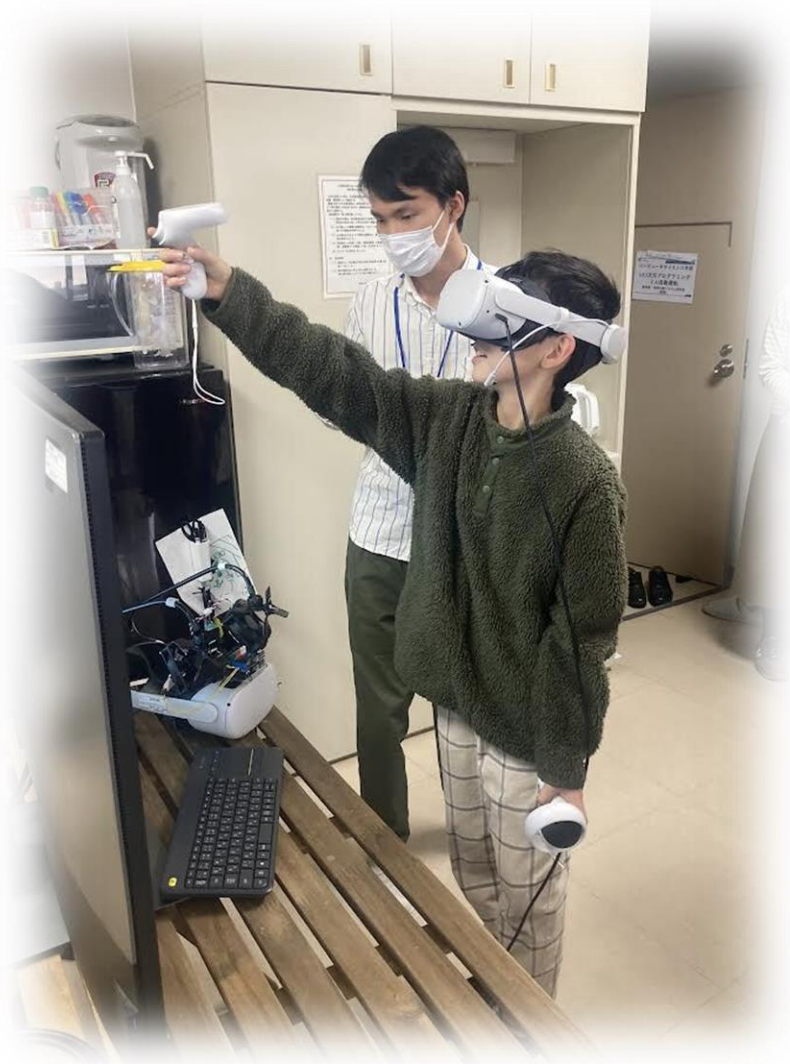
・ゲームの特徴

・ゲームの仕様(1/3)



取組3 新たなイノベーションを起こす取組





他者と協働し、集団の
中で力を発揮する取組



新たな
イノベーション
を起こす取組

個々の興味・関心
に応じた取組