

第7号様式（第7条関係）

令和7年10月20日

戸田市共創のまちづくり補助金事業報告書（行政提案、市民提案事業補助）

（宛先）

戸田市長

団体名

Code for TODA

代表者職・氏名

伊藤 利昭

所在地

補助種別	☒ 行政提案事業補助（テーマ名：町会会館等の無線LAN環境を活用した地域活性化事業） ☐ 市民提案事業補助	
事業名	小中学生向け夏休みプログラミング体験実施事業	
新規・継続	☒ 新規	☐ 継続（ 年目）
実施期間	令和7年4月1日 ～ 令和7年9月30日	
関係部署名	※報告書の内容について、事前に関係部署に確認してください。 協働推進課	

1 事業の具体的内容及び成果

7月26日（土）14:00～17:00 美女木4丁目町会会館

8月3日（日）14:00～17:00 笹目5丁目町会会館

8月23日（土）14:00～17:00 新曽下町会館

の3ヶ所において、地域の小中学生と保護者を対象に、参加者が自由に参加・体験できる体験コーナーやワークショップを実施しました。

各回の参加者は以下の通りでした。

	未就学児	小学生	中学生	保護者他	スタッフ	計
7/26 美女木4丁目	0	6	0	9	10	25
8/3 笹目5丁目	1	8	0	7	10	26
8/23 新曽下町	1	12	0	11	12	37

体験コーナーやワークショップは、参加者に興味を持ってもらえるよう Code for TODA メンバーと外部講師で企画や作成をおこない、以下の内容を実施しました。

①マインクラフトの仮想空間の中に戸田市の建造物や道路をあらかじめ作成し、参加者に仮想空間内の探検や自由に建物の作成してもらいました

②micro:bit（プログラミング教育に用いられる小型のコンピュータ）を使用した

射的ゲーム、早押しゲームに挑戦してもらいました

③ビスケツト(自分で描いた絵を簡単な操作で動かすプログラミング言語)によるプログラミング体験をおこなってもらいました

④ゲームコントローラを使用したパソコンの操作体験をおこなってもらいました

⑤micro:bitを使用したロボットプログラミング体験をおこなってもらいました

⑥スクラッチ(MITが開発したビジュアルプログラミング言語)によるプログラミング体験をおこなってもらいました

⑦生成AIが作成した戸田市クイズに挑戦してもらいました

⑧スマートフォンでAR宝探し(会場内に設置したマーカを探してスマートフォンをかざして宝箱を見つけます)に挑戦してもらいました

アンケート結果によると、76.2%の参加者がちょうどよい難易度だったとの回答をいただきました。多数の体験コーナーやワークショップを準備できたため、PCやプログラミングに興味を持っていた子どもたちから、普段あまりプログラミングに接する機会のない子供たちまで、幅広い参加者が楽しめる内容を実施することができたと考えています。

また95.2%の参加者からまた参加したいとの回答をいただきました。今回の事業は有意義だったと考えます。次回開催を検討する際の参考にしたいと思います。

今回の事業によって、参加者・保護者には、プログラミング=難しいというイメージを払拭し、プログラミングに対する抵抗感を減少させることができたと考えます。ゲームや動画サイトなどを遊ぶ・見る側から、コンテンツを作る側に回ることに関心を持ってもらうことができました。また保護者にも参加してもらうことで、家庭でも取り組んでもらえるよう呼びかけることができ、プログラミング教育への理解・意識を深め、家庭での学びの継続につながることを期待できます。

将来的に、子どもたちの体験が、地域全体の子どもたちの学びを支え、学校や地域の学習活動に広がり、子どもたちが互いに教え合うことで、デジタルリテラシーの向上やデジタル人材の育成、地域活性化の促進につながることを期待できます。

2 事業実施のスケジュール

月 日	内 容
5月1日～	施設予約、実施計画策定、講師の依頼
6月1日～	チラシ作成
7月1日～	機材の手配、設定
7月26日	プログラミング体験実施（美女木4丁目町会会館）
8月3日	プログラミング体験実施（笹目5丁目町会会館）
8月23日	プログラミング体験実施（新曽下町会館）
9月1日～	アンケート集計、報告書作成
9月30日	事業完了

3 事業の実施体制

Code for TODA メンバー10名

外部講師(CoderDojo さいたま、CoderDojo 戸田公園、CoderDojo 西那須野のメンター、バスケットファシリテーター)

7/26 2名

8/3 2名

8/23 2名

4 反省点と課題

参加者が目標としていた各回 50 名に及びませんでした。

周知方法として、

- ・近隣の町会にチラシの回覧を依頼
- ・町会の方から、子ども会を通じて周知を依頼
- ・公共施設へのポスター掲示
- ・市の SNS での情報共有

のほか、

- ・Code for TODA の HP や SNS での情報発信
- ・戸田公園ガイドへの掲載依頼
- ・戸田市サイエンスフェスティバルでチラシ配布
- ・近隣の学童保育施設へチラシの掲示や配布を依頼

などおこないましたが、あまり効果が感じられませんでした。

特に町会会館での開催ということで、近くにお住まいの方以外には参加が難しかったのではないかと思います。

また、開催決定から夏休みまでの期間が短く、準備期間、告知期間が短くなってしまいました。夏休み中の開催にこだわる必要はなかったかもしれません。

当日の運営は大きな問題はなくスムーズに進みました。しかし参加者が多かった

回で、WiFi 接続がつながりにくくなることがありました。PC をインターネットに接続せずに使用するなどして対応いたしましたが、有線 LAN 接続を使用する、または、追加の WiFi ルータを用意するなどの対策を準備することが可能だったと思います。

5 今後の事業の展望

参加いただいた小学生や保護者の反応はよく、今回のプログラミング体験のような場はとても有意義だったと思います。

用意した、体験コーナー・ワークショップでは、以下のような参加者が多く見られました。

- ・マイクラフトに取り組む子どもたちが多かった。操作に慣れた子どもでも、複数人でマルチプレイをする機会はないためか、参加者同士で楽しそうにプレイする様子が見られました。マイクラフトで友だちと共同作業をおこなうような企画があれば参加者を増やすことにつながると思います。

- ・ビスケットでは、タブレット PC を使用して自分で描いた絵を簡単な操作で動かす。ということで気軽に参加することができたようです。大人や低学年の子どもも参加でき、親子で作品を見せあったりしながら進めていました。

- ・宝探しには、ほとんどの子どもたちが参加しました。会場内に設置したマーカーを探して、スマートフォンのカメラで写すという体験ゲームですが、スマートフォンがあれば参加してもらえるため、今回だけでなく、他のイベントなどでも利用できるかと思います。

上記のように、今回の開催の様子から、

- ・普段あまりできないこと（マイクラフトのマルチプレイやロボットアーム）
- ・手軽に参加できること（ビスケットや宝探し、射的など）

に、人気があり、参加者も参加しやすいものになるのだと考えます。

今後の事業については、上記や、アンケート結果を参考に、当日参加したスタッフと検討をおこないたいと思います。

6 役割分担

申請団体の担った役割	会場・機材の準備・設営、当日の運営
市の担った役割	町会会館の選定、町会との調整、広報

《収支報告書》

【収入】

(円)

科 目		予 算 額 ①	収 入 額 ②	比 較 (②-①)	内 訳
補助金・ 助成金	当補助金	455,374	416,133	▲39,241	
	その他				
自己資金					
会費（参加費等）					
利用者負担金（売上等）					
協賛金・寄附					
その他					
合 計		455,374	416,133	▲39,241	

【支出】

(円)

	科 目	予 算 額 ①	支 出 額 ②	不用額 (①-②)	内 訳
補 助 対 象 経 費	謝礼金	30,000	30,000	0	講師謝金
	消耗品	80,000	49,919	30,081	電源コード、養生テープ、コピー用紙、模造紙、電池、粘着テープ、ゴミ袋、除菌シート、ボールペン、クリップボード、トレイ、マウス、テーブルタップ、充電ケーブル、水性ペン、景品文具
	食糧費	15,000	18,070	▲3,070	景品菓子、参加賞菓子
	印刷製本費	28,800	8,570	20,230	チラシ、当日案内、アンケート
	保険料	5,040	5,040	0	ボランティア行事用保険
	使用料	56,034	60,734	▲4,700	町会会館使用料・サーバ使用料
	委託費	60,500	63,800	▲3,300	ホームページ、チラシデザイン、機材設定、戸田公園ガイド掲載
	賃借料	180,000	180,000	0	A4 サイズノート PC×4 台、タブレット×4 台、micro:bit 射的

	小 計	455, 374		416, 133	※支出額内訳 補助金充当額：416, 133 自主財源：
補助対象外経費					
	小 計	0	0	0	
合 計		455, 374	416, 133	39, 241	

