

県央キャンパスサークル活動「ロボットプログラミングにチャレンジ！」

実施日：令和元年8月4日(日)・8月5日(月)

実施場所：茨城県保健衛生会館別館地域交流サロン

県立青少年会館大研修室

受講生：28人

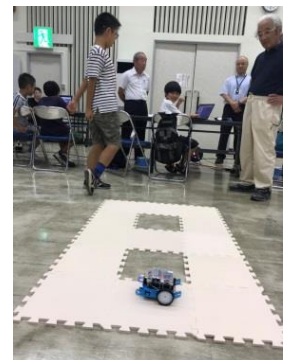
講師：いばらき子どもプログラミング教室講師

授業内容等



- ・基本の操作をもとに“プログラミングとは何か”というさわりの体験を行いました。これを機に子どもたちがプログラミングに興味を持ち、より学びたい気持ちを強く持つきっかけとなるサークル活動として取り組みました。
- ・2日目のチーム戦においては、はじめは緊張していましたが、講義が始まると、問題解決に向けて互いに話をしながらロボットを操作する姿が数多く見られた。一人で解決するのではなく、友だちと協力して解決していくという場を意図的に設定しました。
- ・第2回池田杯は、大いに盛り上がりました。智恵を出し合い課題を解決していく子どもたちのパワーに改めて気づいた一日となりました。

授業風景



受講生のアンケートより

- 1 サークル活動の「自分にとっての満足度」は？
 - ・100% 13人 ・70～80% 9人
- 2 今回のサークル活動で一番楽しく楽しめたことは？
 - ・m b o tを動かせたこと(7人) ・課題解決(5人) ・イケダ杯(5人) ・ゲームを作ったこと(2人)
 - ・プログラミング(2人) ・1周する時の秒数調整(2人) ・音の出し方(1人) ・友達と協力しての講義(1人)
- 3 今回のサークル活動で解決が難しかった事は？
 - ・動きの仕方(90°180°に回る、8の字をかく、思い通りに動かす)(7人)
 - ・マットの周りを一周する課題(2人) ・スクラッチ(2人) ・音を出すプログラミング(2人)
 - ・課題解決(2人) ・正方形に回ること(1人) ・ボタンが動かなくなったときの対処(1人)
- 4 友達と考えを出しあったり、協力して課題にチャレンジできましたか？
 - ・大変よくできた。(17人) ・よくできた。(4人)
- 5 プログラミングでもっと取り組んでみたい事は？
 - ・自分でもっとゲームを作りたい。・ロボットをもっと操作したい。・ドローンを動かしたい。
 - ・3Dゲームを作りたい。・ラズベリーパイを使ったプログラミング。・みんなで1つのゲームを作りたい。
 - ・マリオカートみたいなレース競技がしたい。・何かをつかんだり、センサーを使うプログラミング。
 - ・スクラッチでもっと複雑なゲームを作りたい。

県央キャンパスサークル活動 「インプロってなあに？」

実施日：令和元年9月1日(日)

実施場所：茨城大学茨苑会館集会室7・8・9 受講生：10人、保護者：5人

講師：正保 春彦 先生（茨城大学大学院教育学）

授業内容等



Improvisation(インプロヴィゼーション)は「即興」と云う意味で劇・音楽・アートなど芸術分野における表現手法のひとつです。発想力を豊かにし、コミュニケーション・スキルをアップさせるため、ワークショップ形式で、保護者も交えた活動を行いました。講義ではなく、様々なゲームを通して、アイコンタクトが大切であること、言葉だけでなく表情やしぐさによっても相手に伝わることがあること等を実感として味わえるワークショップでした。保護者も共に楽しく参加し、笑顔や歓声が溢れる授業となりました。人とコミュニケーションをとれる楽しさを体験し、多くの学びが生まれました。正保先生のリードのもと、ゼミの学生、ボランティアの高校生たち、参加者等が一体となって心地よい時間を過ごしました。

授業風景



受講生・保護者の感想

【受講生】

- ・前は一つしか正解がないとおもっていたが、今はいろんな答えがあるということ
- ・最初はコミュニケーションが取れなかったけど、遊んだことでコミュニケーションの取り方が分かった
- ・もっといろんな考え方を持とうと思った・目を見て伝えることや、考え方を大きく膨らませることの大切さを学ぶことができた。
- ・参加して、今まで他の人とのコミュニケーションをあまりとってこなかったと思った。・いろんな人とたくさん話せるようになって、人と触れ合うことが好きになった。・コミュニケーションは時間をかけてかかわることだと思っていたが、自分の考えを相手と自由に表現しあうことで楽しくできることを知った。・目を見て話さないと、誰に言っているのかわからなくなってしまうと思った。・人とのコミュニケーションが面白いと思った。

【保護者】

- ・誰とも触れ合うことも簡単だと思った。・他の人と触れ合うことは勇気がいるが、今回のインプロで気軽に接してもいいということを知りました。・伝えたい気持ちの表現は、体を使って伝えていこうと思った。・目を見て伝えるのは大切なことだと再確認できた。赤いボール・青いボールが途中でなくなってしまったことも、子どもにとっていい経験になったと思う。コミュニケーションの大切さと楽しさを実感できた。人と触れ合って仲良くなるととても楽しく、うまくいかないといライラする。

【コミュニケーションに関する考え方は、今回の活動で変化しましたか？】

- 受講生 大きく変わった 70% 少し変わった 20% 変わらなかった 10%
- 保護者 大きく変わった 34% 少し変わった 66% 変わらなかった 0%

県央キャンパスサークル活動 「考古学研究所へようこそ！」

実施日：令和元年9月8日(日)

実施場所：いせきぴあ茨城 参加受講生：53人 保護者：49人

講師：茨城大学人文社会科学部教授 田中 裕 先生・いせきぴあ茨城 担当者

授業内容等



応募者が増えたため、遺跡発掘グループと勾玉づくりグループの2つに分け交互に体験できる日程を設定しました。遺跡発掘体験活動では、田中先生の丁寧で分かりやすい古墳に関する知識と発掘にかける情熱が参加者に伝わり、子どもたちはもちろん保護者からも新たな発見があった授業だったと大変好評でした。短い時間でしたが、土器の一部を発見した参加者もあり、歓声が上がりました。勾玉づくりでは、担当者の方々から作り方を教わり、自分らしい勾玉を作り上げました。早速、首にかけたりと充実感に浸っていました。思いをいこしえの世界へ馳せる貴重な時間となりました。



受講生・保護者の感想

【受講生】・

1 今回のサークル活動の満足度は？○100% 16人 ○70～80% 13人 ○50～60% 4人 ○50%以下 2人

2 今回のサークル活動で心に残ったことはなんですか？

- ・発掘作業で土器の欠片を見つけたこと・勾玉作り・発掘作業・古墳が長方形だったこと・この古墳は7世紀後期に作られたということ
- ・古墳の大きさは決まっているとはじめて知ったこと・何も発見できなくて残念だったこと・古墳についての話が聞けたこと

3 考古学への興味関心は変化しましたか？○より高まった 16人 ○少し高まった 9人 ○変化はなかった 9人

4 感想・もっと知りたいこと・疑問点など

- ・考古学のことや、古墳の事が知れて、体験ができて良かった。・遺跡について、もっと知りたくなった。・どうしてあんなに大きなお墓がつかれるのか。・古墳の謎についてもっと調べたいと思った。・古墳は日本にどのくらいあるのだろうか。・考古学でいろんな謎にせまることができそう。・古墳がどうしてつくられるようになったのか。・土が黄色くなっている理由が分かって面白かった。・古墳の内装や形についてもっと詳しく知りたくなった。・発掘作業は簡単にはいかないことが分かった。・古墳がどの時代に作られたのが分かるのがすごいと思った。・考古学者になりたい気持ちが高くなった。・ただ掘っているだけだと思ったが、何かを見つけるために地道に掘っていることが分かって勉強になった。
- ・昔の人はどうやって勾玉を作ったのか。

【保護者】

- ・自分自身は歴史が苦手でしたが、先生の話聞いてとても楽しかった。・実際の古墳を見る機会があり、飛鳥時代の話や神話をきかせていただき楽しい時間だった。また機会があったら参加したい。・展示室の案内をしていただき興味深い話が聞けてとても勉強になった。・発掘の現場を見たのが初めてだったためとても興味深かった。先生の歴史を語る話を聞いて、情熱が伝わってきた。一緒に体験してくれた学生さんが優しく子どもに話しかけてくれてありがたかった。勾玉作りでは勾玉とは何かの説明があると良かった。昔の暮らしや考え方等を知ることができたので、参加して良かったと思いました。

県央キャンパスサークル活動「パステル～心のいろを描いて見よう！」

実施日：令和元年11月9日(土)・11月16日(土)

実施場所：地域交流サロン 受講生：17人 保護者：6人

講師：パステル画家 七字純子先生 アシスタント（玉垣さん・鈴木さん）

授業内容等

授業風景



まずは、一人一人がパステルのサークル活動を選んだ理由を聞き、その思いをみんなで共有しました。「絵を描くのが好きだから。」「パステルを詳しく知りたい。」「何となく楽しいそうだから。」等七字先生が子どもたちの心を掴んでから授業がスタートしました。パステルの基本の描き方を学んだ後、自分で選んだ詩をイメージして表しました。子ども達の発想は、自由な世界を駆け回りました。

出来上がった作品をみんなの前で発表し、それぞれの作品の良さを参加者、そして保護者と感じ合える素敵な時間となりました。



受講生の感想

活動に参加してどうだったか	
大変楽しかった	15
楽しかった	1
あまり楽しめなかった	0

パステル講座でいちばん印象に残ったこと	
・ 詩を読んで絵を描く	7
・ 絵を描く様々な技法を学んだ	4
・ パステルについての学び	1
・ 先生が優しかった	1
・ 本番の絵を描くこと	4

作品ができた時の気持ちは	
・ 嬉しい・楽しい気持ちになった	7
・ やっとできあがった・頑張ったと思う達成感	5
・ 素敵な絵ができあがって良かった	4

保護者の声

- ・最初は緊張していたが、講師の優しい言葉に手も動き出して、楽しそうに絵を描いていた様子だった。抽象的な表現にパステルは合っていて、学校ではなかなかできない初めての表現の仕方を経験できたようだ。
- ・初めてのパステル画で、絵を描く技法・色の表現等を学べた事が子どもの経験になった。絵を描く事で、アーティストになった気分だったと思う。
- ・絵を描くことが好きなので、是非参加させたいと思った。子ども大学では学校で教えてもらえない事を学ぶ良い機会、他の学校の生徒さんの交流・専門分野の講師の指導をいただいて、さらに向上を希望している。
- ・子どもは時間をかけて取り組みたい性格なのでもっと授業を聞きたいと言っている。今回は作品を仕上げる達成感を得たようだった。他の生徒さんの作品も個性的で、みんなで1つの作品を作成したものも観てみたいと思った。
- ・特別な体験をさせてみたいと、参加を申し込んだ。子どもは画材に触れるのが初めてで、緊張しながらの活動だったが、講師が優しい言葉で、褒めるところを見つけながら子ども達に接している姿は、親としても子どもに向き合う自分と照らし合わせて、こういった部分も勉強になった。

いばらき子ども大学版「ミニ・ビブリアバトルに挑戦！」

実施日：令和元年8月19日(月)

実施場所：茨城大学図書館1階ラウンジ「モンズ」 受講生：20人

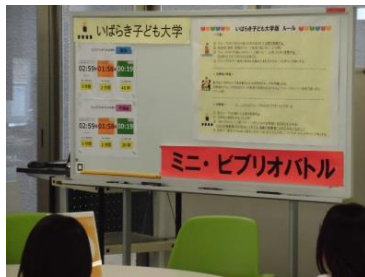
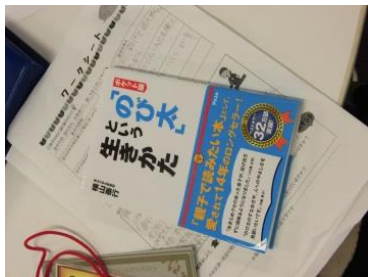
講師：村上 信夫 先生（茨城大学人文社会科学部教授・放送作家）

授業内容等

書評を通じて自分の考えや意見を主張する機会を得ることにより、書いてあることを考える、言葉の意味を考える、言葉の使い方を考える、本を通して自分の感動のあり方を理解し、それが人に通じるのかを学ぶという講義でした。

発表者の隠れた人となりや個性、知識、背景に関する相互理解を深めたり、会話のきっかけにもなり、コミュニケーション能力を育むことにもつながりました。ビブリアバトル決勝戦では、参観の保護者もチャンプ本決定の投票に参加し、受講生と共に楽しみました。客観的に見ても妥当なチャンプ本が決まったことは受講生とその保護者の意識の高さには驚きました。村上ゼミの学生たちがグループに入り、最後まで子どもたちをサポートしてくれたことが活動の充実につながりました。

授業風景



受講生の感想

1. ビブリアの「自分にとっての満足度は？」100%（8人） 70%～80%（5人） 50～60%（2人）
2. ビブリアで一番楽しく取り組めたことは何ですか？
 - ・本の紹介・決勝戦の時に、班全員で話し合いをしたこと。・他の人の発表を聞くこと。・自分が面白かったシーンなどをいっぱい言えたこと。・自分の本を発表したこと。・自分の本の説明をしたこと
 - ・発表・グループでどうすれば興味をもってもらえるか考えたこと。・みんなと質問しあうこと。
 - ・話を聞くこと。・決勝戦に出場できたこと。・自分で本を紹介したこと。・決勝での発表。
3. ビブリアを体験して感じたことはどんなことですか？
 - ・説明の練習などが出来て、説明が少しでもうまくなった気がする。・世の中には色々な本があるなあと思った。・本の紹介の仕方は、色々あることが分かった。・改めて、本の大切さを感じた。
 - ・とても楽しく「バトル」ではなくて、とてもおもしろかったです。・おもしろかったけど緊張した。
 - ・私の知らない本が色々あり、それぞれ良いところがある。・もっと本をよんでみようと思った。
 - ・友だちとおすすめの本を教えあい、読んでみたい本を見つけられてよかった！！
 - ・多くの本を見て、1人1人自分の考えがあることを改めて感じた。・発表は緊張する。
4. 友達とアイデアを出し合い、協力してビブリアにチャレンジできましたか？
 - ・大変よくできた（13人）・よくできた（3人）・あまりできなかった（1）
5. 図書館ツアーを体験して、感じたことはどんなことですか？
 - ・広くて、種類も多くておもしろかったし、楽しかった。・図書館のひみつがわかった。・いつも使っている図書館と違うので、利用してみたい。・いろんな部屋があって図書館を使うのが楽しくなりそう。
 - ・本がいっぱいあって、迷路みたいだった。