

さわやかちば県民プラザ主催事業等実施報告

実施日	令和6年8月 6日(火)《聖徳大学》 令和6年8月 6日(火)《千葉大学》 令和6年8月20日(火)《城西国際大学》 令和6年8月23日(金)《産業技術総合研究所柏センター》 令和6年9月14日(土)《千葉県立現代産業科学館》 令和7年1月12日(日)《千葉県立美術館》																														
事業名	ちば子ども大学																														
趣 旨	大学、研究所、企業、関係機関等と連携し、多様な主体の力を結集することで、子どもたちの知的な好奇心を育み、学ぶ意欲を高めることのできる様々な講座を実施し、「ホンモノ」から学ぶ楽しさを体感することで、子どもたちの自らの学びを広げ、深めることを目的とする。																														
会 場	各協力機関																														
対 象	小学校4年生～中学校3年生 ※講座により異なる																														
申込方法	Web申込																														
募集定員	講座により異なる	募集期間	各講座開催日の1か月前から1週間																												
参加者数	58名	参加費用	無料																												
講師 等	聖徳大学 教育学部児童学科 講師 小林梨紗 氏 千葉大学 環境健康フィールド科学センター 副センター長 塚越寛 氏 城西国際大学 薬学部医療薬学科 准教授 押坂 勇志 氏 産業技術総合研究所柏センター 人間拡張研究センター 副研究センター長 蔵田武志 氏 千葉県立現代産業科学館 上席研究員 野口仁志 氏 千葉県立美術館 上席研究員 廣川 政和 氏																														
実施内容	参加人数等: <table border="1"> <thead> <tr> <th>協力機関</th><th>講座名</th><th>募集定員</th><th>参加者数</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>聖徳大学</td><td>Midi Art で音楽を楽しもう</td><td>20名</td><td>8名</td></tr> <tr> <td>千葉大学</td><td>最新の農業はすごいことになっている</td><td>10名</td><td>10名</td></tr> <tr> <td>城西国際大学</td><td>マッシュルームを使った美白化粧品の効果と練香水の作製</td><td>10名</td><td>10名</td></tr> <tr> <td>産業技術総合研究所</td><td>「働く」を科学する</td><td>20名</td><td>10名</td></tr> <tr> <td>県立現代産業科学館</td><td>プログラミング教室(入門)</td><td>30名</td><td>11名</td></tr> <tr> <td>県立美術館</td><td>展示室で造形体験!学習キット「ビルダーカード」で何をつくる?</td><td>50名</td><td>9名</td></tr> </tbody> </table> 日程: ① オリエンテーション ※時間は講座により異なる ② 講義・体験			協力機関	講座名	募集定員	参加者数	聖徳大学	Midi Art で音楽を楽しもう	20名	8名	千葉大学	最新の農業はすごいことになっている	10名	10名	城西国際大学	マッシュルームを使った美白化粧品の効果と練香水の作製	10名	10名	産業技術総合研究所	「働く」を科学する	20名	10名	県立現代産業科学館	プログラミング教室(入門)	30名	11名	県立美術館	展示室で造形体験!学習キット「ビルダーカード」で何をつくる?	50名	9名
協力機関	講座名	募集定員	参加者数																												
聖徳大学	Midi Art で音楽を楽しもう	20名	8名																												
千葉大学	最新の農業はすごいことになっている	10名	10名																												
城西国際大学	マッシュルームを使った美白化粧品の効果と練香水の作製	10名	10名																												
産業技術総合研究所	「働く」を科学する	20名	10名																												
県立現代産業科学館	プログラミング教室(入門)	30名	11名																												
県立美術館	展示室で造形体験!学習キット「ビルダーカード」で何をつくる?	50名	9名																												

	③ アンケート記入、閉講
参加者 アンケート	【満足度 100%】 《聖徳大学》 ○絵と音楽の両方を同時にできて、楽しかった。 ○自分が描いた絵から曲ができることにとても興味を持った。 《千葉大学》 ○普段行けない場所で色々なことを体験できてよかった。イチゴの話がおもしろかった。 ○人工光で野菜を育てられると知っていたが、こんなに進んでいるとは知らなかった。 《城西国際大学》 ○実験がおもしろかった。マッシュルームの色が変化したことにびっくりした。 ○日焼けとその予防法を知ることができておもしろかった。 《産業技術総合研究所》 ○最先端の技術について、たくさん知ることができて良かった。 ○働くことや自分の将来の夢を考えたり、AIのことを学べたりして勉強になった。 《県立現代産業科学館》 ○プログラミングをするのが楽しかった。 ○MESH(メッシュ)とはいろんなことに使われていたり、使えたりしてすごいと思った。 《県立美術館》 ○パズルみたいに組み上げることが楽しかったです。 ○ビルダーカードに興味を持ったので、またこの講座に参加したいです。
担当者の 所感	【成果】 ・本事業の趣旨については、大学、研究所、関係機関と連携して様々な講座を実施することにより、子どもたちの知的好奇心を育み、「ホンモノ」から学ぶ楽しさや自らの学びを広げ、深めるという目的を達成することができた。 ・講座内容については、座学と体験を組み合わせた構成で実施し、子どもたちの知的好奇心や学ぶ意欲を高めるものとなった。 ・受講生のアンケートについては、いずれの協力機関の講座も満足度100%と高い結果が得られた。 ・支援体制については、協力機関におけるスタッフのサポートにより、実験などの体験活動においても怪我や事故無く、円滑に講座を進めることができた。 【課題・今後の方向性】 ・講座運営については、当所とは別会場での実施のため、協力機関の担当職員と講座内容や運営方法の打合せや連絡を密に行うことが重要である。 ・実施時期については、8月に実施した機関が主であった。今後も子どもたちが参加しやすい夏休み中が最適だと考えるが、当所の事業や協力機関講師の都合があるため、協力機関担当と相談の上、適切な開催日を決定する必要がある。