2013年度 アカデミックコモンズプロジェクトルーム 成果報告書

作成日 2014年 2月 15日

<table>
<tr><td>プロジェクト名</td><td colspan="2">Feel Learning 感学</td><td>メンバー数</td><td>9</td></tr>
<tr><td rowspan="3">代表者</td><td>所属</td><td>理工学部</td><td>学年</td><td>3</td></tr>
<tr><td>ふりがな</td><td>みわ はな</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>氏名</td><td>三輪 華</td></tr>
<tr><td>プロジェクトの成果</td><td colspan="4">私たちのプロジェクトの目的は、「多くの人に感じて学ぶことを体験してもらう」ということでした。期間中に、関西学院大学の学生とゆりのき台小学校の児童を対象としたワークショップを開催することにより、ロボット作りやプログラミングを通して、「楽しく学ぶことができる」ということをを30人以上の方に体験してもらうことができ、目的を達成することができました。さらに、ワークショップ後に反省会を実施し、メンバー自身もワークショップで感じたことから課題を見出し、成長をすることができました。</td></tr>
<tr><td>アクティビティ実績
（※日時・イベント名称・内容を記入）</td><td colspan="4">①Feel Learning
【日時】2013年11月25日(月)13:30～15:00、2013年11月26日(火)13:30～16:40
【内容】関学生を対象とした、コンピュータやブロックを用いて、動くロボットを作るワークショップ。
②クリケットワークショップ
【日時】2014年2月9日(日)13:00～16:00
【内容】ゆりのき台小学校の児童を対象とした、コンピュータやブロックを用いて、動くロボットを作るワークショップ。</td></tr>
<tr><td>プロジェクトを通じて学んだこと</td><td colspan="4">プロジェクトの活動を通して、メンバーはワークショップの企画、広報、運営方法を学びました。ワークショップ参加者全員が楽しみながら、知らず知らずのうちに学ぶことのできる場を作るための内容を企画し、イベントを周知させるためにチラシ配布やポスター掲示だけではなく、インターネットを利用した広報活動を展開しました。また、ワークショップ中にも、参加者が自発的に学ぶ姿勢を作れるような工夫を考え、ワークショップ後には反省会を実施することで、それまで気付かなかったことに気付ける場を作り、ワークショップの運営について学ぶことができました。</td></tr>
<tr><td>今後の課題</td><td colspan="4">今年度のワークショップでは、クリケットというコンピュータを使ったワークショップのみになってしまったので、今後は、クリケットだけでなく、その他のさまざまなツールを用いて、プログラミングを使った学びの新たな可能性を模索していきたいと考えています。また、インターネットを利用した広報活動をより効果的に行う方法についても考えていくつもりです。</td></tr>
</table>

【提出書類】 プロジェクトに関わる写真を3～4点提出してください。
活動内容を補足する資料がある場合は、提出してください。（補足資料、成果物[ビデオなど]）