

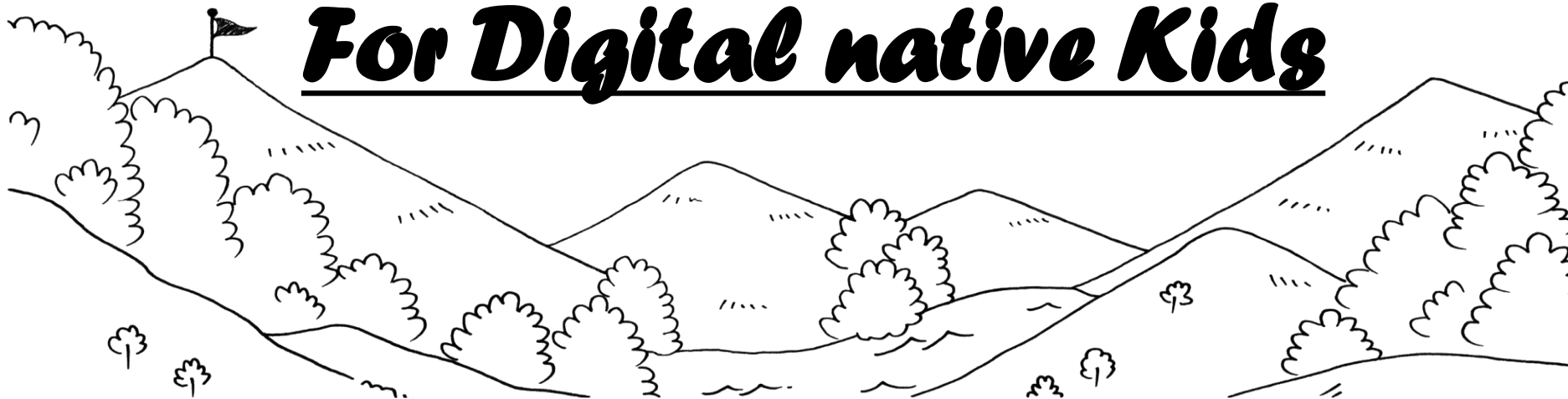
株式会社に
ぎんき

HELLO
WOODS'

デジタル時代のガキ大将養成キャンプ

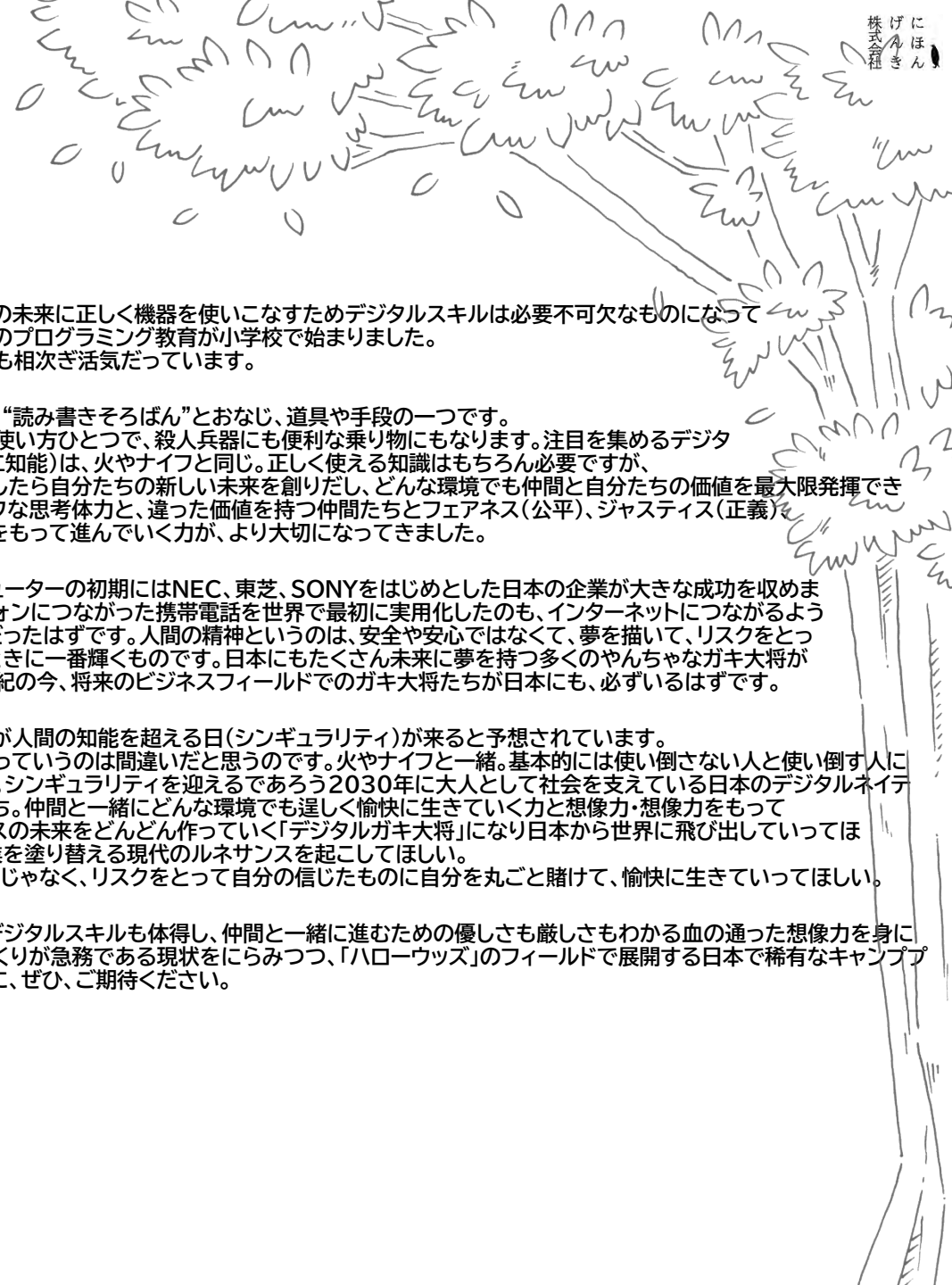
the Guide of Adventure Camp

For Digital native Kids



自然×体験×デジタル
キャンププログラムガイド
2023年度版

(2023年4月)



ますます子供たちの未来に正しく機器を使いこなすためデジタルスキルは必要不可欠なものになってきた昨今、小学生のプログラミング教育が小学校で始まりました。ICT教育市場参入も相次ぎ活気だっています。

デジタルスキルは、“読み書きそろばん”とおなじ、道具や手段の一つです。自動車や飛行機も使い方ひとつで、殺人兵器にも便利な乗り物にもなります。注目を集めるデジタルスキル、AI(人工知能)は、火やナイフと同じ。正しく使える知識はもちろん必要ですが、それを使ってどうしたら自分たちの新しい未来を創りだし、どんな環境でも仲間と自分たちの価値を最大限発揮できるか？考え抜くタフな思考体力と、違った価値を持つ仲間たちとフェアネス(公平)、ジャスティス(正義)イメージ(想像力)をもって進んでいく力が、より大切になってきました。

パーソナルコンピューターの初期にはNEC、東芝、SONYをはじめとした日本の企業が大きな成功を収めました。スマートフォンにつながった携帯電話を世界で最初に実用化したのも、インターネットにつながるようにしたのも、日本だったはず。人間の精神というのは、安全や安心ではなくて、夢を描いて、リスクをとってチャレンジするときが一番輝くものです。日本にもたくさん未来に夢を持つ多くのやんちゃなガキ大将がいたのです。21世紀の今、将来のビジネスフィールドでのガキ大将たちが日本にも、必ずいるはず。

2030年には、AIが人間の知能を超える日(シンギュラリティ)が来ると予想されています。でも、AI vs. 人間っていうのは間違いだと思うのです。火やナイフと一緒に。基本的には使い倒さない人と使い倒す人には差が出るんです。シンギュラリティを迎えるであろう2030年に大人として社会を支えている日本のデジタルネイティブ世代の子供たち。仲間と一緒にどんな環境でも逞しく愉快地生きていく力と想像力・想像力をもってデジタルでビジネスの未来をどんどん作っていく「デジタルガキ大将」になり日本から世界に飛び出してほしい。あらゆる産業を塗り替える現代のルネサンスを起こしてほしい。お金じゃなく、能力じゃなく、リスクをとって自分の信じたものに自分を丸ごと賭けて、愉快地生きてほしい。

そんな想いから、デジタルスキルも体得し、仲間と一緒に進むための優しさも厳しさもわかる血の通った想像力を身につけた新しい人づくりが急務である現状をにらみつつ、「ハローウッズ」のフィールドで展開する日本で稀有なキャンププログラムのかたちに、ぜひ、ご期待ください。

デジタルと想像力で 未来を創造する チカラを育む 「デジタルガキ大将 養成キャンプ」

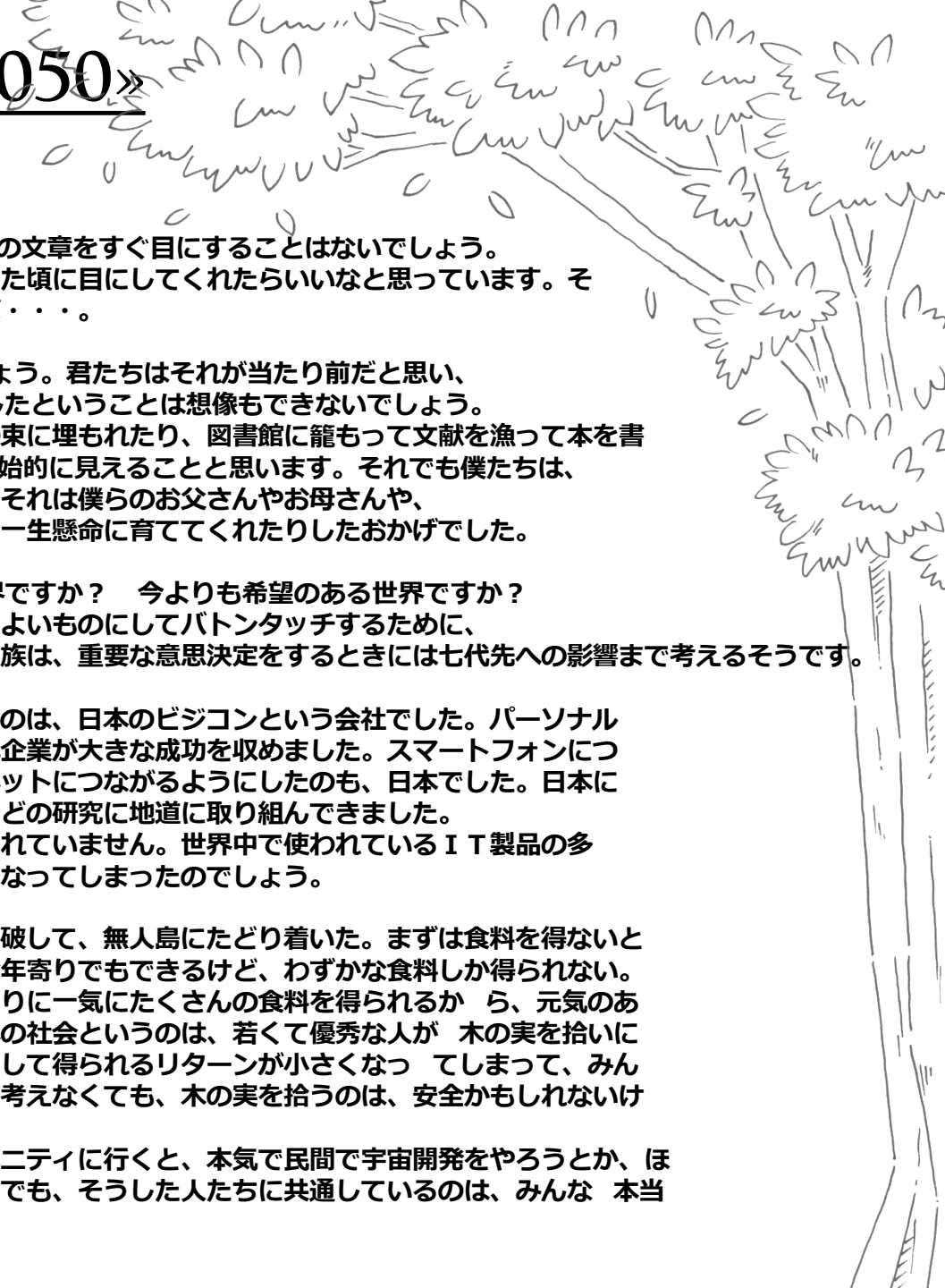
[はじめに]

A letter from 2023 to 2050

～2050年、

人工能と共に生きるすべての君たちへ～

- 僕は今、2023年の日本にいます。君はまだ10歳だから、この文章をすぐ目にするのではないでしょう。この文章がタイムカプセルにでも入れられて、君が大人になった頃に目にしてくれたらいいなと思っています。その頃にまだ紙に書かれた文章を読むような習慣が残っていれば・・・。
- 君たちはきっと、AIといわれる賢い機械に囲まれて育つでしょう。君たちはそれが当たり前だと思い、お父さんやお母さんがそういうものがない時代に青春を過ごしたということは想像もできないでしょう。僕は未だに自分でクルマを運転したり、確定申告で領収書の束に埋もれたり、図書館に籠もって文献を漁って本を書いたりしています。2030年を生きる君たちには、さぞかし原始的に見えることと思います。それでも僕たちは、それまでの歴史の中でもっとも豊かな生活を送っていました。それは僕らのお父さんやお母さんや、そのまたお父さんやお母さんが頑張って働いたり、次の世代を一生懸命に育ててくれたりしたおかげでした。
- 2030年は今よりも豊かな世界ですか？ 今よりも平和な世界ですか？ 今よりも希望のある世界ですか？僕たちには、先達が積み上げてきたこの世界を、君たちによりよいものにしてバトンタッチするために、なんとかいま、頑張っています。ネイティブアメリカンのホピ族は、重要な意思決定をするときには七代先への影響まで考えるそうです。
- インテルが最初のマイクロプロセッサを作るきっかけを作ったのは、日本のビジコンという会社でした。パーソナルコンピュータの初期にはNECや富士通や東芝のような日本企業が大きな成功を収めました。スマートフォンにつながった携帯電話を世界で最初に実用化したのも、インターネットにつながるようにしたのも、日本でした。日本には多くの人工知能の研究者がいて、ニューラルネットワークなどの研究に地道に取り組んできました。だけど、僕たちの時代にはすでに、日本製のものあまり使われていません。世界中で使われているIT製品の多くは、アメリカのIT企業のものです。どうしてこんなことになってしまったのでしょうか。
- こんな例え話をした人がいます。たくさんの人を乗せた船が難破して、無人島にたどり着いた。まずは食料を得ないとみんな飢え死にしてしまう。木の実や貝を拾うのは子どもやお年寄りでもできるけど、わずかな食料しか得られない。一方、大きな動物を狩れば、自分がやられるリスクもある代わりに一気にたくさんの食料を得られるから、元気のある若者がそうした仕事をしにいくでしょう。ところが今の日本の社会というのは、若くて優秀な人が木の実を拾いにいくような仕事をしているようなものです。だから社会全体として得られるリターンが小さくなってしまっ て、みんな一斉に貧しくなっていく。いや社会なんていう大きな単位で考えなくても、木の実を拾うのは、安全かもしれないけど、革新的なことがないと、人間の精神はよどんでいきます。シリコンバレーやサンフランシスコのITベンチャーのコミュニティに行くと、本気で民間で宇宙開発をやろうとか、ほとんど妄想としか思えないような壮大な夢を語る人がいます。でも、そうした人たちに共通しているのは、みんな 本当に楽しそうに生き生きとして、仕事をしていることです！



■人間の精神というのは、夢を描いて、チャレンジするときに一番輝くものです。

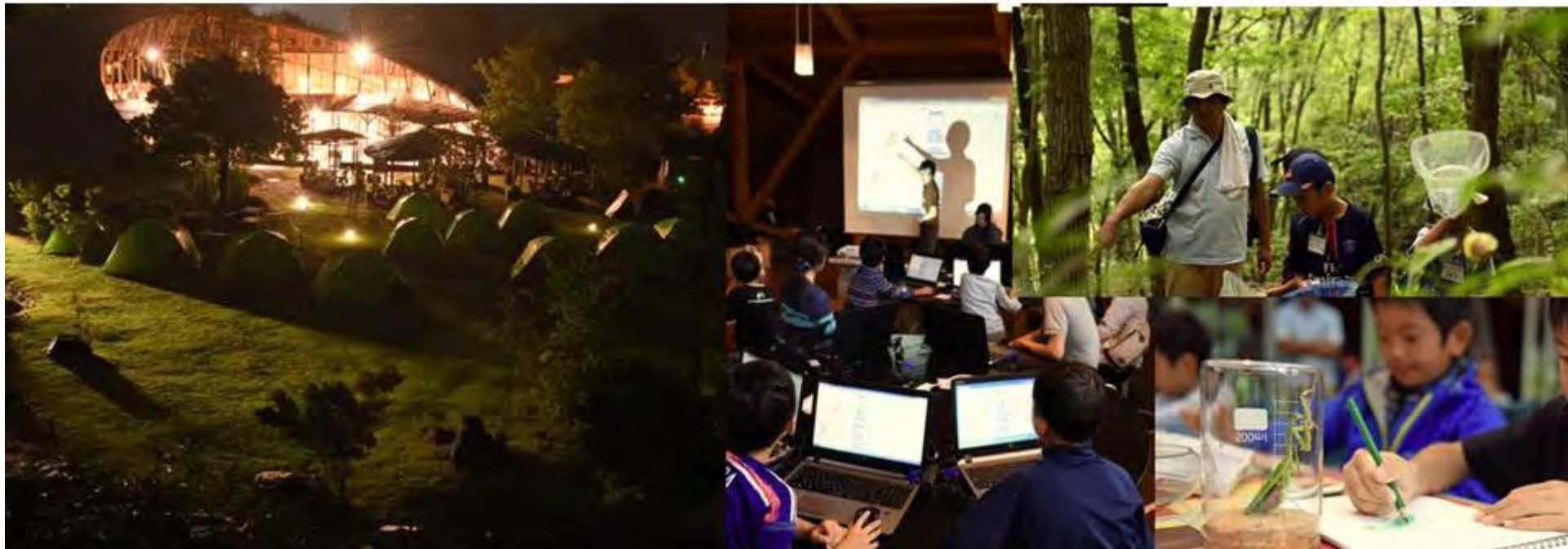
- 世界中ではあらゆる産業を塗り替える現代のルネサンスを起こしています。その秘密は、お金じゃなく、能力じゃなく、ただリスクをとって自分の信じたものに自分を丸ごと賭けられるか、という違いなのです。
- 僕の予想が正しければ、今ホワイトカラー職と言われている、数字や文章のような記号情報を扱う仕事の大部分、そして画像や音声のようなパターン情報を扱う仕事の少なくない割合を人工知能がするようになってきていると思います。おそらく、今よりも機械に置き換えにくい肉体労働などを行っている人の割合が増えているでしょう。今の世の中で付加価値の高い仕事から先に機械に置き換わっていくので、賃金が減ってしまう人もたくさんいるでしょう。僕は、社会が経験するこうした痛みができるだけ少なければいい、と願っています。
- そんな時代に、君は今からどんな風に備えていたか、思い出してみてください。君のいる時代の人工知能は、行き先を与えられれば、「そこへどう、うまくたどり着くことができるか」は人間より上手いと思います。だけど、「どこへ行けばいいか」という一番大事なことは、教えてはくれないのです。
- 君は、小さい頃にたくさん遊んだことと思います。好奇心を持って、知らない場所に出かけたり、会ったことのない人に会ったりしていたことと思います。そして自分の身体で世界の豊かさや美しさを感じたり、自分の手を動かして物をつくる喜びを体験していたことでしょう。
- 今大人になって、君の目の前には真っ白なキャンバスが広がっています。目を閉じてみてください。そこにどんな絵を描くのか、どんな世界をつくるのか、無限のイメージを広げてください。

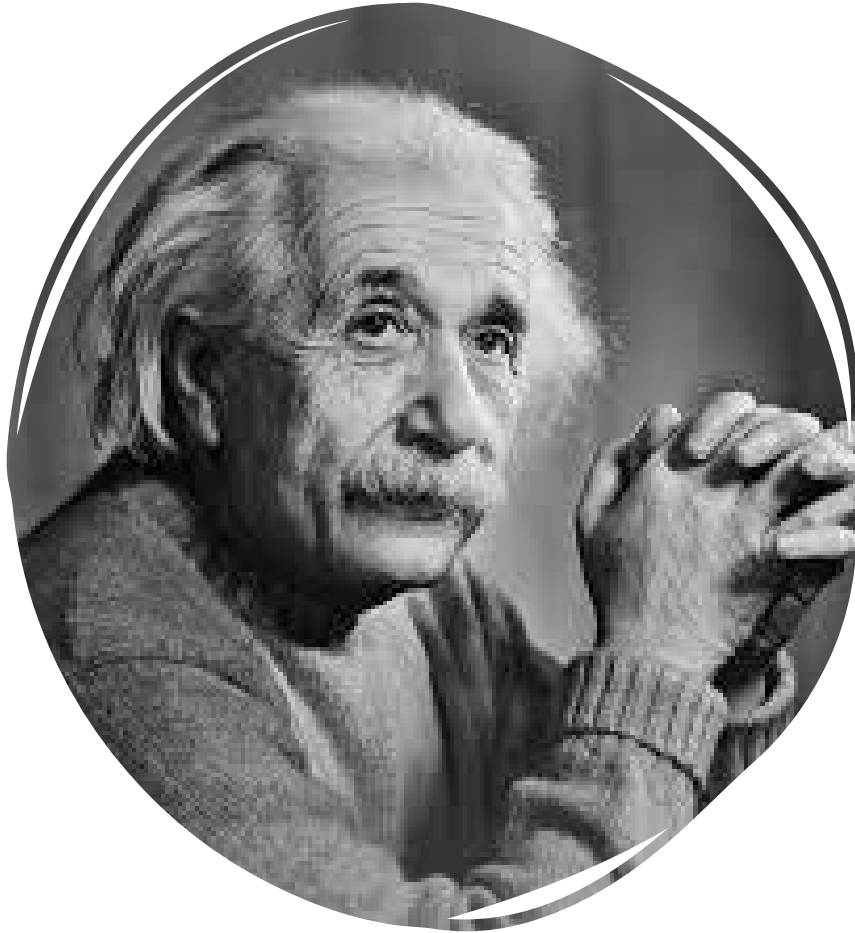
“デジタルで日本の未来を創っていかようとしている今、
君たちに素晴らしい未来をどう残してあげられるのだろうか？”

デジタルガキ大将養成キャンプ

今の大人たち想像もできないAIが跋扈する
シンギュラリティ後の社会で、仲間とともに、創造的に、
革新的に、先頭に立って新しい価値を創っていく人材と
して世界に羽ばたいてほしい。

教育のアウトカムは、時間が必要だからこそ 20年先の時代を見据えた
「デジタル時代のガキ大将」養成キャンプです。





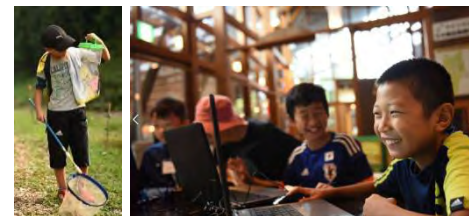
**空想は知識より重要である。
情報は知識ではない。
知識には限界がある。**

想像力は世界を包み込む。

Albert Einstein

【本企画の特徴】

プログラミング教室の領域で学べることと、アウトドア教室で学べることはバランスよく一緒になってこそが、本当のICT教育であると考えます。ハローウッズの自然の中での原体験を軸に体験した、その感動や気づきを森の中で教室で覚えたプログラミングを使って仲間に表現し、伝えていくユニークなキャンプカリキュラムです。



デジタルガキ大将キャンプの領域



小学生パソコン教室
小学生プログラミング教室
の学習領域



アウトドアキャンプ教室
などの自然体験
学習領域



<デジタル環境へのリテラシー>

- ものの仕組みへの洞察やそれを操る技術、
眼には見えない本当の問題を見つけていく能力・技術
- 今まで体験したことのないデジタル環境の中で
新しいものを生み出す知識・技術・スキル
- ICTスキル (Information and Communication
Technology)

=



<弱者としての生存戦略>

<問題解決能力>

- 自分で課題を見つけ自分で考えて、
学んで主体的に判断し行動し
よりよく問題を解決する力
- 自律し、協調し思いやり感動する
人間としての感受力
- どんな環境でも、自分の能力を最大限発揮する
ステージを自ら作り上げていくための思考体力

=



動物たち、植物たちの生きる知恵を学ぶ

<豊かな人間性>

- 美しいものや自然に感動する柔らかい感性
- 正義感、公明正大、フェアを重んじるころ
●生命や人権を尊重する基本的な倫理観
●社会貢献の精神
- 仲間とともに、協力し合って
目標を達成するぶれない推進力

=



仲間と協力し、不便を楽しんで前へ進める

「デジタルガキ大将養成キャンプ」の目標は 3つが重なった 新しい「ソウゾウリョク（創造力・想像力）」です

<デジタル環境（ICT）へのリテラシー>

- ものの仕組みへの洞察やそれを操る技術、
アイデアを形にする力・物事を順序立てて考える力
問題解決能力・論理的思考力
- 眼には見えない本当の問題を見つけていく能力・技術
- 今まで体験したことのないデジタル環境の中で
新しいものを生み出す知識・技術・スキル
- ICTスキル

<弱者としての生存戦略>

<問題解決能力>

- 自分で課題を見つけ自分で考えて、
学んで主体的に判断し行動し
よりよく問題を解決する力
- 自律し、協調し思いやり感動する
人間としての感受力
- どんな環境でも、自分の能力を最大限発揮する
ステージを自ら作り上げていくための思考体力

<豊かな人間性>

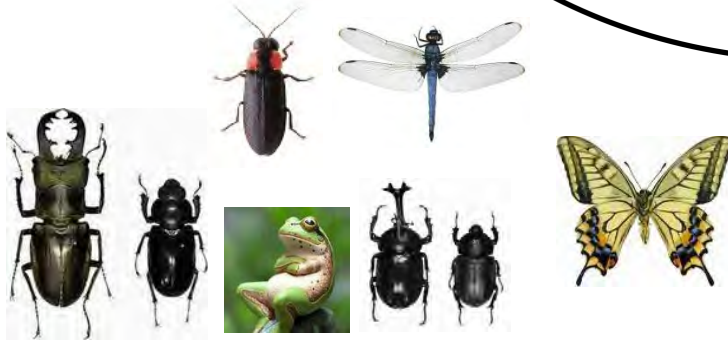
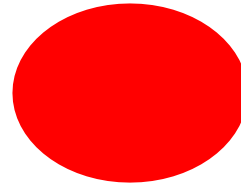
- 美しいものや自然に感動する柔らかい感性
- 正義感、公明正大、フェアを重んじるころ
- 生命や人権を尊重する基本的な倫理観
- 社会貢献の精神
- 仲間とともに、協力し合って
目標を達成するぶれない推進力

【ソウゾウリョク】

ダイバーシティを尊重し、
異質なものとの寛容性、共生、共創。
新しい視点の獲得。デジタルを用いた
新しいクリエイティブカ

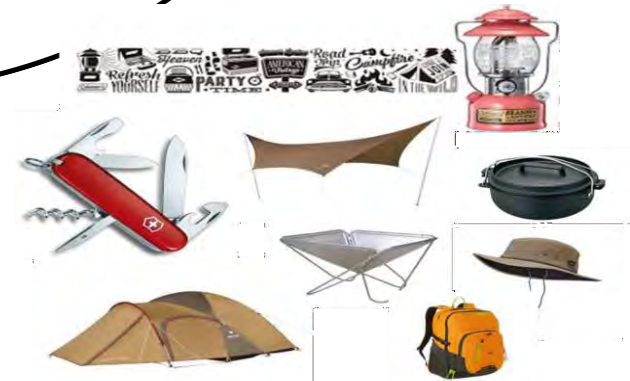
＜ICT教育＞

デジタルでアイデアを形にする
物事を順序立てて考える



＜自然の生存戦略＞

動物たち、植物たちの生きる知恵を知る



＜豊かな人間性＞

仲間と協力し、不便を楽しんで前へ進める

【会場紹介】



学びと遊びの里山「HELLOWOODS」

〒132-3587 栃木県芳賀郡茂木町松山120-1 ツインリンクもてぎ内
(常磐自動車道水戸ICから45分)

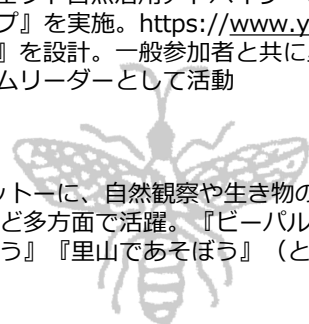
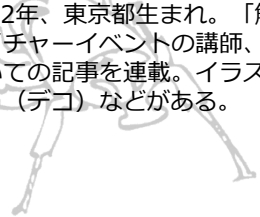
ハローウッズは、1997年夏に開設した「ツインリンクもてぎ」に併設した里山施設です。本物の生命の関わり合いを語り、人と自然と社会のつながりに気づき、自然の中での暮らし（食べる、寝る、遊ぶ）を楽しみながら、新たな可能性への気づきを分かち合うさまざまなプログラムを用意されています。本来人間が持つ本能や感性を引き出し、更に体験することで、一人ひとりの感動や知恵といった宝物を発見していく「仕組み」があります。四季を通じてさまざまなテーマでキャンプによる『野外生活』体験を通して、自然と人間のつながりを実感したり、日常の自分自身を振り返り、人間の中に潜在している本能を目覚めさせ、本来あるべき元気で少しワイルドなライフスタイルをつくり出すきっかけを提供しています。



崎野 隆一郎（さきのりゅういちろう） ハローウッズ森のプロデューサー・代表 1957年 鹿児島生まれ
大雪山国立公園内の然別湖畔に移住、冬季湖上に氷上露天風呂、アイスバー、氷上ミュージアム等を設計建設。
然別湖コタン運営企画を経て1999年 本田技研工業(株)新プロジェクト自然活用アドバイザーとして参画
2002年夏：自然の中で30泊31日を過ごす『ガキ大将の森キャンプ』を実施。 <https://www.youtube.com/watch?v=A6aBFRmc3g8>
様々な昆虫や動物の隠れ家、棲み家となる『生命（いのち）の塔』を設計。一般参加者と共に里山の森の再生・保全をプログラムに盛り込んだ『森づくりワークショップ』を実施。自然案内のプログラムリーダーとして活動



奥山 英治（おくやまえいじ） 日本野生生物研究所 所長
日本野生生物研究所代表、ナチュラリスト、イラストレーター。
1962年、東京都生まれ。「触らないと何もわからない！」をモットーに、自然観察や生き物の面白さを伝える。
ネイチャーイベントの講師、雑誌での連載、テレビ番組の監修など多方面で活躍。『ビーバル』（小学館）などの雑誌で生き物についての記事を連載。イラストを担当した本に、『水辺であそぼう』『里山であそぼう』（ともに農文協）、『虫と遊ぶ12か月』（デコ）などがある。



【デジタル体験学習の流れとリーダー紹介】

ハローウッズの森で探検、発見、体験



Scratch (スクラッチ)等
を使ったプログラミング学習



形にする力・物事を順序立てて考える力・問題解決能力・論理的思考力を学びます。“楽しみながら”獲得。プログラミングはコンピュータの専門家だけのものではなく万人のものであり、子どもたちが自らプログラミングで新しい技術を使うだけではなく創造する一つ的手段として使えることも学びます。



プログラミング言語学習環境
Scratch (スクラッチ)
MITメディアラボが開発した、
子供向けプログラミング言語学習環境
遊び心のある実験、アニメ、ゲーム製作を
通してプログラムの仕組みを学ぶ



<https://scratch.mit.edu/projects/editor/>

倉本 大資 (くらもと・だいすけ)

1980年生まれ。2004年筑波大学芸術専門学群総合造形コース卒業。2008年よりScratchを用いた子供向けプログラミングワークショップを多数開催。自身の運営するプログラミングサークル「OtOMO」活動や、スイッチエデュケーションアドバイザー、プログラミング教室TENTOへの参画など子供向けプログラミングの分野を中心に活動。ワークショップの企画開催や、指導者向けの講習など子供向け大人向けにプログラミングやものづくりを通して学ぶことの楽しさを伝えている。著作：小学生からはじめるわくわくプログラミング2 (日経BP)、Scratchではじめる機械学習(オライリージャパン)、使って遊べる！Scratchおもしろプログラミングレシピ(翔泳社)、アイデアふくらむ探検ウォッチmicro:bitでプログラミング(誠文堂新光社)等



石原 淳也 (いしはら・じゅんや)

つくる社 代表/ CoderDojo 活動

1995年 東京大学工学部機械情報工学科卒業。1998年までiDC国際デジタル通信株式会社に務めた後、ジェネシス・ジャパン株式会社にて転職。2000年に転職となり、4年間 Genesys Telecommunications Laboratories Inc.(アメリカ、サンフランシスコ)にてソフトウェアの国際化エンジニアを務め、帰国後はウノウ株式会社に入社。その後、フリーランスの活動を開始。2010年6月、つくる社を設立。現在は、Web アプリや iPhone アプリなどを開発、小中学生にプログラミングを教える「CoderDojo Tokyo」という活動を続けている。



デジタルガキ大将養成カリキュラム（例）

■森活動・ムシ捕り～スケッチ

- 1 ●生き物、ムシがいる世界で、存分に自由に活動。
ムシ捕りを軸に人間以外の生命に触れる。
↳森に入って気に入った虫を見つけて、虫かごに入れる。
↳自分が気に入った虫はどこが気に入った？
↳アテンドしているムシ博士に何でも質問Ok



- 2 ●よく見て、捕まえた虫をスケッチしてみる。(自分で書いた虫を明日、スクラッチで動かしてみる。どうやって動かすか、動かしたいか、見て、想像しながら考えながらスケッチ。)



- 3 ●発表共有タイム(30分)
・チームテーブルごとで1対2で見せあう
・1対全員で、発表など 現場の流れで臨機応変に実施

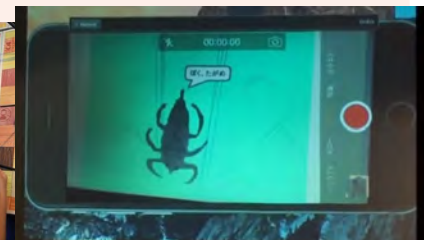


■「ムシムシハッカソン」

- 各自が捕獲したムシについて、興味を持った点を仲間と共有
↳虫の体、色模様、形、動き、鳴き声、におい、ほかこんなところが気になる、注目する、興味が沸いた、すごいと思う着目ポイントをみんなで伝え、共有。



- 道具としてのプログラミングソフト「Scratch」を使ってプログラム活動
↳スケッチしたムシをPCカメラで取り込む、もしくはムシを創作・作画し、動かしてみる。



- 発表共有タイム(30分)
・チームテーブルごとで1対2で見せあう
・1対全員で、発表など 現場の流れで臨機応変に実施



デジタルガキ大将養成カリキュラム（例）

デジタルガキ大将ラボ「メタバース(仮想空間)と現実を比べてみよう」

- 1 ●仮想空間「マインクラフト」に触れてみる(120分)
>ワールド(設定された仮想空間)に入る
>穴を掘ってみる～プログラムコードを使ってみる
- 2 ●仮想空間「マインクラフト」の大きさや重さを現実の世界で調べて同じ活動を現実で体を使い体験する。
1>仮想空間の(ブロックの大きさ)についてどのくらいの大きさなのか、調べる
2>道具や作戦を立てる(どんな道具で、どう手分けして掘り出すか、議論)
3>森へ移動
4>仮想空間で掘った同じ大きさのブロックを掘りだす。
- 3 ●比較項目を設定し、仮想空間vs現実世界の差を比較考察。
(予め準備提示しておく比較項目シートも 想定)
└温度や湿気は？寒い？暑い？
└重さや長さは？
└時間の長さは？
└痛みやにおいや、味は？
└体がどうなった？汗は？疲れは？
└みえるもの、みえたものは？
- 4 ●仮想空間でしかできない可能な”遊び”を創る。
>チームでプログラミングをしながら、仮想空間(ワールド)を創り、仮想空間だからこそできる”遊び”を作ってみる。
>チームごと発表



スケジュール

1日目/9月17日(土)

時間	内容	場所
8:30	●読売新聞東京本社前集合～ バス搭乗 ●住所：東京都千代田区大手町1-7-1 ●アクセス：東京メトロ地下鉄：大手町駅C3出口、ですぐ。 トイレ休憩あり。バスの中で、昼分け、テントわけ、レクチャーを予定しています。	大手町
11:30	●ツインリンクもてぎ ハローウッズ到着予定	前庭
12:00	●昼食 茂木町産の食材を使ったお弁当をハローウッズで準備しています。	
13:00	●じぶんのテントをたてよう！	前庭
14:00	●ウェルカムオリエンテーション 今回のアウトドア崎野先生・奥山先生のおはなし デジタルプログラミングの石原先生のおはなし ●キャストウォーク①/森に入って 探検！ キャストと一緒に、ハローウッズの森で、たんけん・かんさつ・さいしゅう・スケッチ	フィールド
17:00	夕食じゅんび～火をおこして、バーベキュー。 火おこしに挑戦します。参加者のみなさんとの交流も楽しみましょう！	前庭
19:00	ナイトウォーク：よるの森で耳をすましてたんけん 夜の森へ探検にでかけます！真っ暗闇の森には、どんな生きものに出会えるでしょうか	フィールド
20:00	シャワータイム、焚き火だんらんなど 焚き火をしながらのんびりとすごしましょう	各テント
21:00	消灯	

※プログラムの内容・タイムスケジュールは天候などの都合により、変更になる場合がございます。



スケジュール

2日目/9月18日(日)

時間	内容	場所
6:30	●早朝たんけんウォーク② 野鳥たちがさえずる爽やかな朝を感じましょう！	フィールド
7:30	●朝食～レクチャー 朝もしっかり食べて、2日目も元気に遊びます。	前庭
9:00	●キャストウォーク③／森に入ってたんけん・かんさつ・スケッチ 前日とは違うもっと森の奥へ！虫博士の奥山先生とたんけんです。	フィールド
12:00	●昼食 冷やしうどんとサクサクから揚げを召し上がれ！	前庭
13:00	●デジタルプログラミング入門教室 デジタル博士の石原先生に教えてもらいながら森でのキャストウォーク①②③で、みつけたこと、スケッチしたこと、ひろったもの、つかまえたものをつかって、自由にデジタルプログラミングに触れてみよう。森ではっけんした自分の好きなものを好きなように、自由にかいたり、うごかしたりしてみよう。 ※お子さん1人に1台、PCを会場でお貸しします。	研修室
18:00	夕食(カレーライス) + キャンプファイアー 今日もたのしかったね！みんなで、カレーをたべて、キャンプファイアーを回って楽しく過ごそう！	前庭
20:00	シャワータイム 焚き火をしながらのんびりと語ります。	各テント
21:00	消灯	



スケジュール

3日目/9月19日 (月・祝)

時間	内容	場所
6:30	早朝ウォーク ※希望者のみ参加 風の先っぽを見つけに行こう！	フィールド
7:30	朝食準備：羽釜でごはんを炊いてみよう～朝食 もてぎはちょうど新米の季節！羽釜でごはん炊きにちようせんします。	前庭
9:30	寝袋・テント干し～片付け じぶんでつけたテントのしまいかたをおしえてもらいながら、みんなでかたづけ。	前庭
12:00	お別れの会～昼食 今日で、楽しかったキャンプもおしまい。みんなでお昼を食べながらお別れの会。	研修室
13:00	自由時間～帰宅準備	
14:30	ハローウツズ：バス出発	
15:00	A S I M O (Hondaのヒューマノイドロボット) に 会いにいこう！ ツインリンクもてぎ内：コレクションホールにて	コレクションホール
15:30	コレクションホール：バス出発 (帰路) トイレ休憩あり。	
18:00 ごろ	読売新聞東京本社前 到着予定	



デジタルガキ大将養成キャンプ inハローウッズ

2016年9月実施レポート

●目的

太陽のもと、元気いっぱい森の中を探検しながらいろんな生き物たちが、どう生き延びているか、その厳しさや、工夫を森の中で目の当たりにし、その戦略を体感していきます。夜は、森の中に自分たちで張ったテントでの寝泊り。たき火で作った食事づくりも挑戦。初めて体験したキャンプ生活での発見を表現し伝えるコンピュータープログラム青空教室も実施。デジタルネイティブの子供たちが、逞しく愉快地に生き延びているため、デジタルの力と、“ソウゾウリョク” で未来を作っていくヒントを「デジタルガキ大将養成キャンプカリキュラム」(仮)を通じて気づきを与え、社会を担う新しい人材育成への貢献する2泊3日です。

●対象

10歳～12歳前後の子供たち。(小学校4年生～6年生 男女)
物心ついた頃から携帯電話やホームページ、インターネットによる検索サービスに何の疑問もなく触れてきた世代。ブログ、SNS、動画共有サイトのようなソーシャル・メディアやクラウドコンピューティングがいつも身近にある環境で育ってきた「ネオデジタルネイティブ」世代。

●会場

ツインリンクもてぎ内 学びと遊びの里山「HELLOWOODS」
〒132-3587 栃木県芳賀郡茂木町桧山120-1 本田技研工業株式会社
ツインリンクもてぎ内

●開催日時

2016年9月17日～19日(土～月・祝日) …2泊3日

●参加想定定員

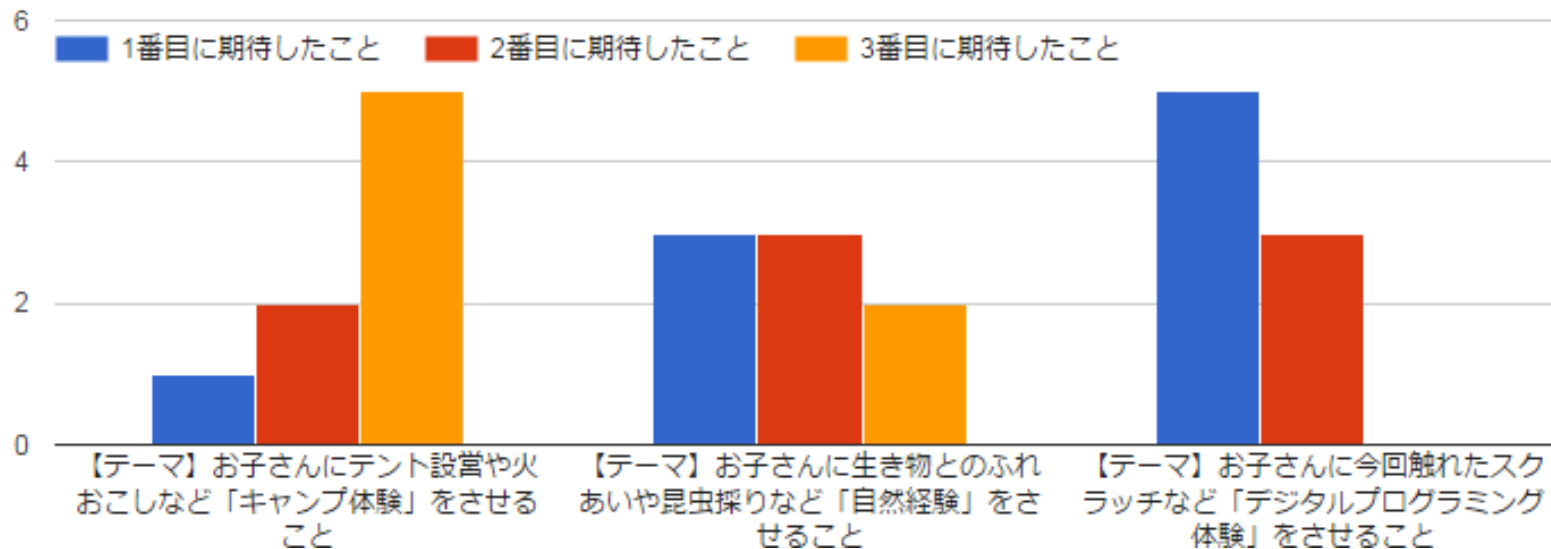
20名参加(小学1年生～6年生)

■森活動・ムシ捕り～スケッチ

■「ムシムシハッカソン」

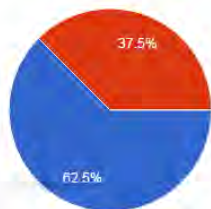


「今回、イベントで実施した3つのテーマがありました。期待していた優先順位をおしえてください。



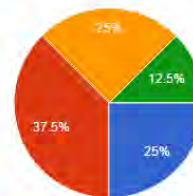
3) キャンプ体験・自然体験・デジタルプログラミング体験の内、1番目に期待していたことは、得られましたでしょうか？

(8件の回答)



- 得られた
- ほぼ得られた
- どちらともいえない
- あまり得られなかった
- 得られなかった

4) デジタルガキ大将キャンプに参加してみて、キャンプ体験・自然体験・デジタルプログラミング体験の3つのテーマがうまくつながりを感じましたでしょうか？



- つながっていた
- ほぼつながっていた
- どちらともいえない
- あまりつながっていないかった
- つながっていないかった

【参加された親御さんの感想コメント】

●プログラミングでは子どもたちの自由な発想力でユニークな作品を見る事ができました。また親には教えられない難しい事もあるのでこのような機会があると嬉しく思います。小学生の保護者さんを見てみると、子供との距離感がとても上手で私もぜひ見習いたいと思いました。またお兄ちゃん、お姉ちゃんにいろいろと親切にしてもらい、やんわりとした将来の理想もできていた様子です。不満な点を考えてたのですが、やはりお天気でしょうか。。あの降り方はあまり無いような気がします!! キャンプファイアができなかつたのがとても残念でした! でも仕方のない事なので。。長男は慣れるまで時間がかかるほうなのでこれからという感じもあった様です。雨でもとても充実した3日間でした。ありがとうございました!!!

●各プログラム時間に余裕があり、空いた時間で外（自然）で遊ぶことができよかったです。

●子供が小さいながら今回のカリキュラムを十分に楽しめたのはスタッフのみなさんのご協力と寛大な見守りのおかげだと思っています。ここから感謝いたします。キャンプ初体験ということもあり不安な部分もありましたが、テントで寝る事やカエルや虫を躊躇なく触れる事ができるようになりました! 持ち帰ったカエルたち3匹は食欲の秋を堪能しながらひと回り大きく成長しております。餌となる虫を調達しながら何か学びもあったらいいなと思います。また暗い森へ入る事はないのでとても怖がってはいましたが、光のモニター画面のお迎えによりケロッと忘れてしまった様子でした! 火おこしではマッチで実際に火をつけるという貴重な経験をさせていただきました。

●デジタル、という部分はややこじつけなように感じた。いくつかのテーマを用意したうえで、デジタルに触れる楽しさに特化した企画でもよいのではないかと思う。反面、自然との触れ合い自体については、失われつつある体験、という側面もあり貴重な経験をさせることができたのではないかと評価している。また、同年代の友人が少ないため、今回同行した子供たちとまた遊びたい、と本人の口から希望が出たことは非常に安心した。

●キャンプファイヤーや食事作りが出来ても良かったです。雨の中のテント生活も良い経験をさせていただきました😊 上の子が下の子の面倒を見る姿に感動しました。下の子は、そういう先輩姿見ることで自分が先輩になった時に下の子に優しくしてあげられるのだと実感しました😊

●初めての領域（＝プログラミング）に没入しにくくなっているオトナとしてはプログラミングの時間がもっと欲しかったなーと思います。が、子どもにはちょうどよかった感じも（苦笑）

【お問い合わせ】

にほんげんき株式会社

(正式名:日本元気株式会社)

【本社】東京都港区北青山1-2-3 青山ビル11階

【青山支所】東京都港区北青山3-6-7青山パラシオタワー11階

www.nihongenki.net

担当:原山

03-5464-8752

株式会社
にほんげんき

