

機会を届ける！ ITを届ける！

ワークショップ 活動レポート

2026.1.5発行

生成AIが日常的に活用されるようになった一方、「2025年の壁」への対応に迫られた2025年。CTC未来財団では、将来のITを支える人材の育成を目指し、「ITに触れる機会を届ける」活動を続けています。2025年8月～12月の活動を紹介します。

■「カラーコードでプログラミングワークショップ」概要

色を読み取るセンサーが内蔵されたトラックロボット。このトラックロボットを思い通りに動かすために地図上に「右折・左折・直進・一時停止」4種類のカラーコードシールを貼り、動きをプログラミングします。トラックロボットは、そのプログラミングに従い配達先の「いちば」「ドーム」「こくぎかん」に荷物を届けます。3箇所の配達先に荷物を届けるルートを作りだすワークショップです。

どんな教材？



A2サイズの地図
地図にカラーコードを貼ってトラックに動きを指示



配送トラックに見立てたセンサーロボット



カラーコードシール
左から 右折・左折・直進・一時停止

高学年の教材にチャレンジ！

当財団が開発した小学校高学年向けの貸出教材をアレンジし、小学校低学年のお子さんと保護者を対象に開催しています。保護者の方には学校のプログラミング教育の体験、お子さんにはITが日常の身近な技術であることを知つもらう機会になっています。8月と10月に都内2か所のイベントに出展し8回のワークショップを開催。69組が参加しました。高学年向けの教材ですが「難しいけど、頑張ることができた！」「楽しかった！」と言う声が聞かれました。

大学生が支えています！

本ワークショップでは、大学生がボランティアとして参加し、子ども達の活動を支えています。「人に教えることの楽しさ」を学生に体感してもらう場づくりを目指しています。2回のワークショップに6名の学生が参加しました。

＜学生ボランティアの声＞

- ・ボランティア活動をやったことがなかったので、何事も経験と思い参加しました。
- ・ボランティア活動を通して子ども達の姿に刺激を受けました。
- ・塾で子ども達に勉強を教えているので財団のワークショップでも子ども達に教えたいと思い参加しました。



■「Scratch プログラミングワークショップ」概要

[Scratch](#)は、Scratch財団がマサチューセッツ工科大学メディアラボと共同開発した無料のプログラミングコミュニティサイトです。

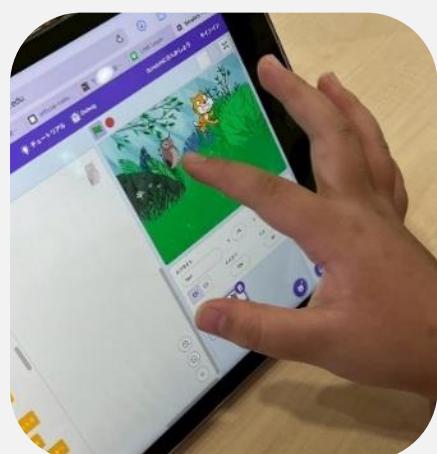
本ワークショップでは、Scratchを使い「動物昆虫クイズゲーム」を作ります。たまごで生まれてくる動物や昆虫を探し出すゲームです。ワークショップが終わった後も子ども達が自分の知っていることをクイズゲームにアレンジし、子ども達同士で知識をシェアすることを目指しています。

「クイズゲーム」を作ろう！

子どもに人気の習い事上位に入る「プログラミング」。このワークショップの最大の特徴は、開催場所です。放課後の子ども達の居場所施設を会場にし、子どもの人数が5~15名程度の小規模かつ関東近郊以外の四国や兵庫県の島しょ部を対象に体験の機会を届けました。

プログラミング体験に加え、ITを創り出す人たちがいることを知るキャリア教育の要素も持っています。

今年は、6月の[愛媛県今治市でのワークショップ](#)に始まり、8月に徳島県鳴門市、10月に三重県多気郡、そして12月に兵庫県南あわじ市 計6か所でワークショップを行い、55名の子ども達が本ワークショップを体験しました。



タブレット端末を使ってプログラミング

「IT系のワークショップに飢えていました！」

＜放課後の居場所施設スタッフ様の感想＞

- ・IT系のワークショップに飢えていました。
 私たちちはプログラミングが全くわからず、はるばる東京から来ていただき、子ども達にプログラミングを教えていただけて、とても良い体験の機会になりました。
- ・子ども達にさまざまな体験や初めて会う人たちとのふれあいの機会を持ちたいと思い、今回、申込みました。

＜子ども達の声＞

- ・難しかったけど、楽しかった！
- ・プログラミングの先生、明日も来る？



—今までの参加人数—

「カラーコードでプログラミング」
「Scratch プログラミングワークショップ」

2023年～ 31回開催 255組
2022年～ 14回開催 154人

—財団事務局より—

文部科学省は2019年、「GIGAスクール構想」を策定しました。これは、全国の児童生徒に1人1台の端末環境を整備し、「個別最適な学び」と「協働的な学び」の両立を目指す取り組みです。一方、産業界においてもICTの利活用が課題となっています。経済産業省は2018年の「DXレポート」で、IT人材不足や老朽化・複雑化した既存システムが企業の変革を妨げる「2025年の壁」への対応の必要性を指摘しました。こうした背景を踏まえ、当財団では楽しくITを体験し、ITに興味関心を持つもらうことを目的に小学生向けにワークショップを通した実践的な取り組みを継続して行っています。ITネイティブと呼ばれる現代の子ども達。生活の一部に溶け込んでいるITを「自分の思うように使いこなす」、「新たなITを生み出す人材育成の場」として今後もワークショップを開催する予定です。

子ども達の「プログラミング、楽しかった！」の声が活動の原動力になっています。

※活動レポートや画像の無断転載は、ご遠慮ください。