

2024年度

実施効果報告レポート



【事業者名】 株式会社アクティブブレインズ

【サービス名】 虹色ボックス

【支援項目】 授業
授業準備
部活動・クラブ活動・児童会・生徒会指導



2025年1月

虹色ボックスは、プログラミングの基礎から応用までを学べる Scratch 3.0 用のプログラミング教材集です。

この教材を活用することで、先生の働き方改革を推進しながら、教育の質を向上させることができます。主なメリットは以下の通りです。

働き方改革の推進

- ✓ **プログラミング教育を手軽に実践**：従来、準備が大変だったプログラミング教育を、最小限の準備で簡単に実践できる。
- ✓ **チュートリアル型教材で初心者でも安心**：手順を丁寧に説明しているため、プログラミングの知識がなくても使える。
- ✓ **授業準備の時間を大幅軽減**：すべての教材にサンプルプログラムがあり、事前準備の手間がかからない。
- ✓ **個別対応の負担を軽減**：習熟度に応じた教材と解説動画を用意し、児童生徒ごとの対応負担を減らせる。
- ✓ **自由進度学習で取り組みやすい**：自学自習ができるため、通常の授業の他、クラブ活動や部活動でも活用できる。



教育の質の向上

- ✓ **個別最適化の学習が可能**：習熟度に応じた豊富な教材で、子どもたちのレベルや関心に合わせた学習ができる。
- ✓ **問題解決能力と論理的思考を育成**：エラーを発見し、解決する過程で自然と問題解決能力や論理的思考を培える。
- ✓ **創造性を伸ばす学習プロセス**：段階的な学習を通じて得た知識を組み合わせ、創造性を育むことができる。
- ✓ **好奇心と学習意欲を刺激**：他の子どもたちのプログラムに触れることで、興味を引き、学習意欲が高まる。
- ✓ **先進技術との触れ合い**：ロボットやドローンと組み合わせることで、最先端の技術を体験できる。



本事業における「虹色ボックス」を活用したプログラミング教育の活用事例は以下の通りです。
児童向けの活動から教員研修まで、幅広い活用方法をご覧ください。

プログラミング体験会



【対象】6年生2クラス（合計50名）
・「虹色ボックス」の教材を活用し、キャラクター同士を会話させるプログラムに取り組みました。
・スクラッチ未経験の児童がほとんどでしたが、虹色ボックスを通じて初めてのプログラミング体験ができました。
・当社メンバーが外部講師として体験会を行い、先生方は見学を通じてプログラミング教育のイメージをつかむことができました。

クラブ活動でのプログラミング教育



【対象】4年生～6年生（約20名）
・1時間×5回のカリキュラムを外部講師としてご支援しました。
・①キャラクターを動かし、②場面を変え、③キャラクターを増やして会話させるというプログラムに取り組みました。
・学校初のプログラミングクラブということもあり、スクラッチ未経験の児童がほとんどでしたが、5時間で基本的な操作を習得することができました。

教員向け活用研修

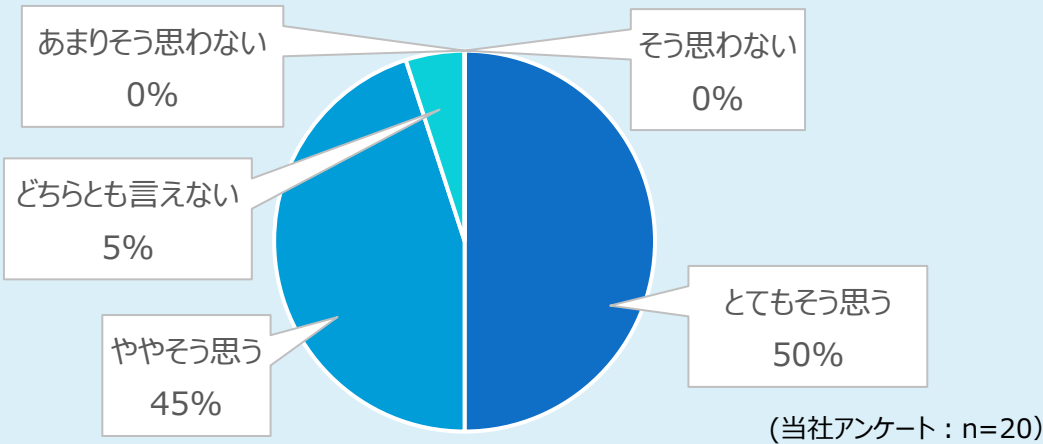


【対象】教員（校長・副校長・ICT担当教員等）
・「虹色ボックス」を活用した実践的なプログラミング教育研修を実施しました。
・研修を通じて、虹色ボックスのコンテンツが朝の時間やクラブ活動での自学自習に有効であることを確認しました。
・総合的な学習の時間で使える「6時間カリキュラム」を作成し、今後の実施に向け、前向きな評価をいただきました。

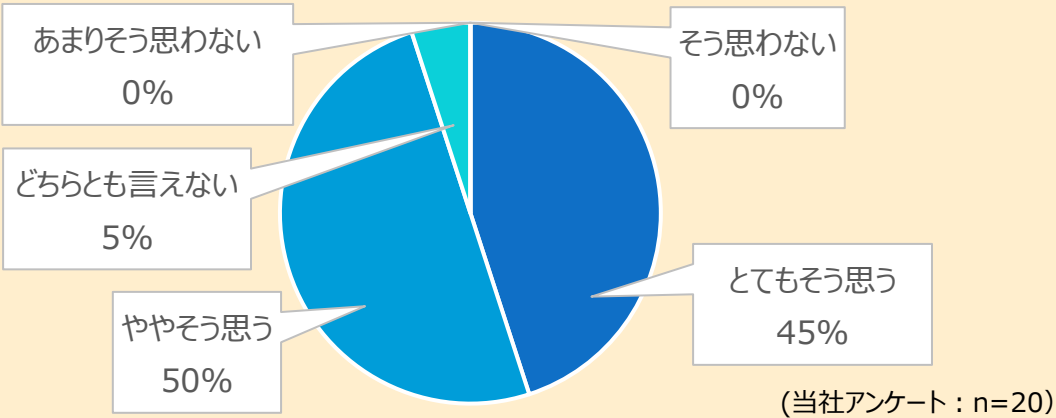
学校活動支援サービス導入による成果

本事業におけるサービス導入による効果は以下のとおりです。

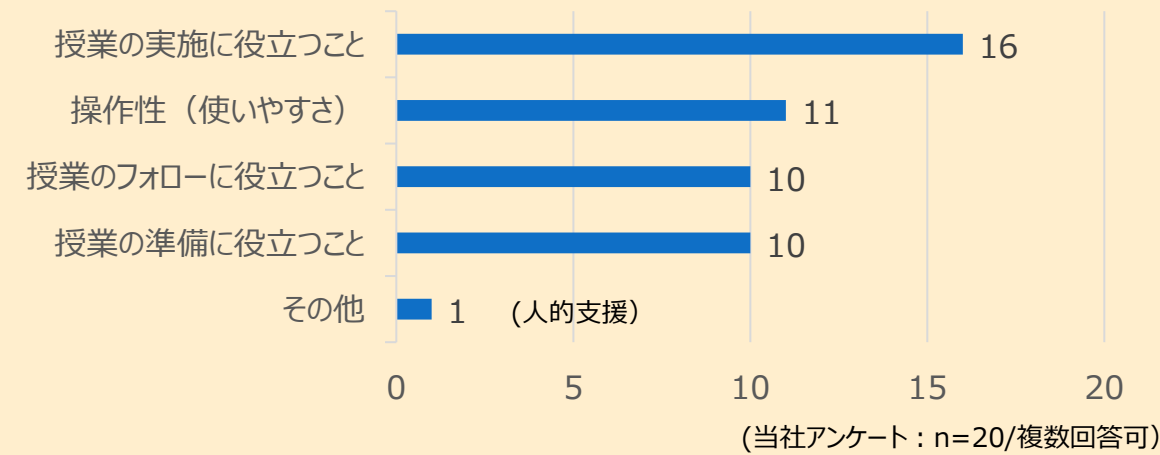
Q1 虹色ボックスはプログラミング教育の学習効果を高めるうえで役に立つと思いますか？



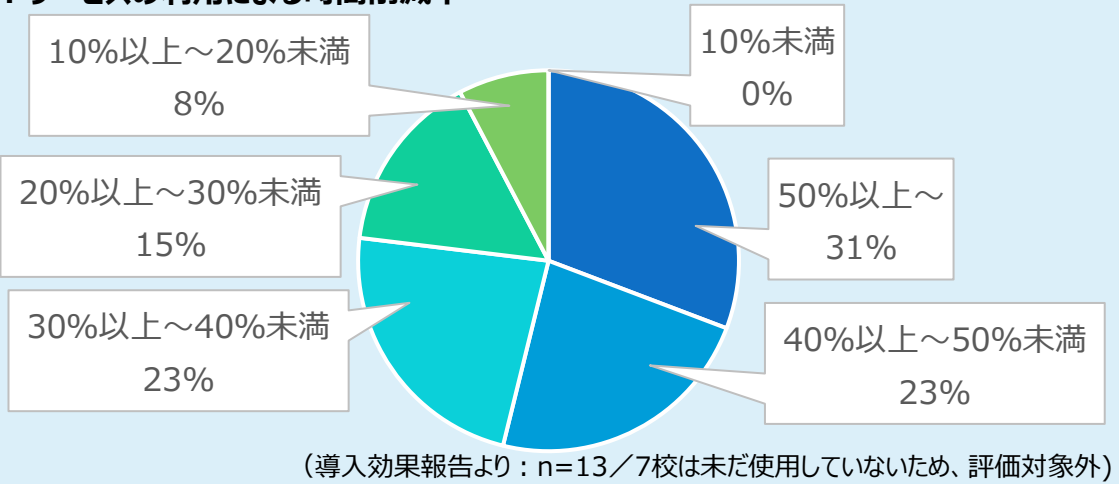
Q2 虹色ボックスはプログラミング教育の効率化（準備の手間・授業のしやすさ等）の役に立つと思いますか？



Q3 虹色ボックスはプログラミング教育の学習効果を高めるうえで役に立つと思いますか？



Q4 サービスの利用による時間削減率



虹色ボックス導入時に上がった課題と、その解決策は以下の通りです。

課題1

総合学習の時間等でプログラミング教育を行いたい、授業の構成（全体の流れや教材）がイメージできず、指導案が作れない。

課題2

先生方のプログラミング教育に対する経験が少なく、導入研修による概要説明だけでは、実際の授業で児童生徒の質問に答える自信がない。

解決策1

ひな形となる構成案（2時間・4時間・6時間）をご提案したところ、「具体的にイメージできた」との」ご評価をいただいた。このような参考例があると、先生方がご自身で指導案を作成できると思われる。

解決策2

活用事例の報告のとおり、デモ授業での活用研修（当社講師が説明）に参加していただくと、どのように授業を行うと良いかが掴め、ご自身で実践できるようになる。



実際に虹色ボックスで授業を行った先生から、以下のようなコメントを頂きました。



プログラミング教育についての知識が十分でない教員でも子供たちが自学自習で実施できる教材なのありがたい。教員も子供たちと一緒に学んでいくようなこともできる。



朝学習の時間の10分程度でも「虹色ボックスの課題を一つやってみよう」という取り組みができる。



クラブ活動において「虹色ボックス作品を一つ選択して改造しよう。改造のヒントも虹色ボックスにあるよ」といったような取り組みができた。



スクラッチの教材集なので導入しやすい。

先生方の声



今後も人的サポートと虹色ボックスをセットで導入しやすくなる事を期待している。また、改めて授業サポートを補助金等でしてもらえる事を期待する。



低学年向けと高学年向けのカリキュラムを作成し実装予定としてくれた。今後もワークシート等も含めた授業でも活用できる有効なコンテンツが増える期待感が持てた。



教科に絡めた教材があると活用しやすいので、今後もコンテンツ追加に期待している。
(例：「俳句を作ろう」など)



講師がプログラミング授業やクラブでのノウハウがあるので「この学年ではこのような取り組みを想定時間数で実施できると思う」という様な具体的な知見がありありがたかった。

アクティブブレインズは、創業から27年間にわたり、ICTを活用した教育に関わり続けてまいりました。文科省が掲げていた教育の情報化をサポートするためにICT支援員やICTコーディネータを24年間にわたり公立小中学校に派遣してきました。現在は学校現場の声を最前線で聞いてきた経験をもとに、子供たちの「なりたい自分」の探究をサポートするEdtechアプリの開発・販売と、学校のICT環境を安心安全に気軽に活用できるようにサポートするICTサポート事業に取り組んでいます。



会社名	株式会社アクティブブレインズ（ActiveBrains Co.,Ltd.）	事業内容	・教育アプリケーション ・教育ICTサポート ・ライフスタイルデザイン&コンサルティング
所在地	千葉県美浜区中瀬二丁目6-1 WBGマリブイースト14階		
代表取締役	平山 喬恵（ヒラヤマ タカエ）	サイトURL	・https://active-brains.co.jp/（会社紹介サイト） ・https://active-park.com/（教育アプリ紹介サイト）
連絡先	043-297-3147 contact@active-brains.co.jp	認証取得	・個人情報マネジメントシステム（プライバシーマーク）：10823236 ・品質マネジメントシステム（QMS）：Q2460 ・情報セキュリティマネジメントシステム（ISMS）：J0373 ・IPA SECURITY ACTION：2つ星宣言 ・女性活躍推進企業認定：えるぼし3つ星認定
設立日	1998年8月3日		