

サギタリウス・チャレンジ チャレンジ部門
企画実施報告書

タイトル	プロジェクト型創作教室 TSUKUM Lab	
実施日	2023年8月1日(火)～2024年2月21日(水)	
代表者	学生証番号	氏名
	2053804	徳山倅我
企画概要	<p>一言で述べると「子どものメイカーマインドを育む創作教室」。</p> <p>モノづくり(創作)は、小さなトライ&エラーがコンパクトに凝縮された体験である。様々なモノづくりを通して、トライ&エラーを繰り返し、探究心や自己効力感を身につけることで、「未来がどうなっても生きていける」といったマインドを持つ人材を育む習い事教室事業を実施。</p>	
活動状況	<p>中長期的な成果を出せるよう、コンサルタントやVCなどと相談しながら、事業プランをもう一度練り直し、方向転換を決断した。</p> <p>具体的には、個別PBL・チームPBLコースを順番に実施する予定であったが、他のモノづくりコースから展開し、後にPBLコースを展開する方針とした。はじめは、市場規模が最も大きいプログラミングコースから実施することとした。</p> <p>京都市教育委員会による後援を受け、周辺小学校へのチラシ配布、計5回の体験会に100名以上が参加した。現在、入会者数は23名という状況で、次の体験会のために準備を進めている。</p>	
考察	<p>安直さや焦り、妥協があり、最初から「チームPBLコース」を実施する予定であったが、自身のリソース不足や、実施のために必要な外部との連携が上手くいかず、実施は難しいという結論に至った。</p> <p>そこで、実現性の高い「モノづくりコース(プログラミングや3Dモデリングなど)」を最初に幾つかつくり、事業の仮説検証やリソースが整った段階で、チームPBLコースを本格実施することにした。具体的なメリットとしては、次の通り。コーチ人材の成熟、運営ノウハウの蓄積、既存生徒がチームPBLへ異動した際のアイデンティティ形成、コース間連携のしやすさ、保護者・生徒の信頼関係、新コースの検証のしやすさなど。</p> <p>また、プログラミングコースの目標入会者数30人に対して、最初にしては個人的に納得の行く達成率であった。至らなかった点としては、駐輪場が無いこと、体験会の質、一回の定員が多すぎたことなどが挙げられる。</p>	
展望	<p>今年中には、3Dモデリングコースの検証を実施しつつ、プログラミングコースの生徒数100名を達成する。</p> <p>2025年には、レンタルスペースではなく、一施設としてTSUKUM Labをリニューアルオープンし、同時に3Dモデリングコースと動画制作コースをローンチする。その後、PBLコースの検証を進め、年内にオープンを予定している。</p>	