

令和 6 年度

事業報告書

特定非営利活動法人 Pendemy デジタル教育ラボ

1 事業の成果

事業の初年度となる令和 6 年度では、主に児童を対象とした STEAM 教育イベントの開催、東京都主催の eSG プロジェクトで子ども向けワークショップを企画・実施を行なった。

2 事業の実施に関する事項

(1) 特定非営利活動に係る事業

(事業費の総費用【 469 】千円)

定款に記載された事業名	事業内容	日時	場所	従事者人数	受益対象者範囲	受益対象者人数	事業費(千円)
児童向け ICT 教育・STEAM 教育事業	児童を対象に、STEAM 教育イベントを 6 回開催。	令和 6 年 4,6,8,10,12 月、令和 7 年 2 月	東京都	12 人	東京都の児童および保護者	200	84
学校等の教育機関を対象とした、ICT 教育・STEAM 教育の授業及び授業カリキュラムの研究開発事業	東京都主催の eSG プロジェクトにて子ども向けワークショップを企画・開催。 東京農工大学にて小学生向けオープンキャンパスを企画・運営。	令和 7 年 2 月	東京都	9 人	東京都の児童および保護者	200	385
国内外の教育機関及び ICT 教育・STEAM 教育団体と連携した、ICT 教育・STEAM 教育を活用した人材育成事業	府中市立第一小学校、の校長・教師向けに ICT 教育の研修を実施	令和 7 年 3 月	東京都	2 人	東京都府中市の小学校従事者	30	0
ICT 教育・STEAM 教育を活用した授業を実施しようとする教員を対象とした情報交換事業	白梅学園大学の客員教授から STEAM 教育に関する情報交換会を実施	令和 7 年 3 月	東京都	3 人	白梅学園大学関係者	20 人	0
ICT 教育・STEAM 教育を活用した人材育成に係る普及啓発事業	STEAM 教育イベント開催の内容について Instagram で発信	定期実施	全国	3 名	児童の保護者	7000 人	0