

## 令和7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 令和7年度の事業では、小学生を対象とした STEAM 教育イベントを定期的で開催するとともに、テキサス・インスツルメンツや日本 IBM、各大学等と連携した協働イベント、白梅学園大学での全8回の授業、東京農工大学小学生向けオープンキャンパス等を企画・実施した。

## 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【 754 】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                                       | 小学生を対象に、デジタルとアナログを融合した STEAM 教育イベントを6回開催。マシュマロチャレンジ、虫よけジェル研究、ロケット制作、3Dモデリングによる文房具発明、光ファイバーツリー制作、ボンボンドロップ風シール制作等を実施。 | 令和7年4,7,8,10,12月、令和8年2月 | 東京都・オンライン | 12人   | 全国の児童および保護者       | 200     | 300     |
| 学校等の教育と連携した、ICT 教育・STEAM 教育の授業及び業カリキュラムの研究開発事業               | テキサス・インスツルメンツと東京都立産業技術高等専門学校との協働により、レゴを用いたサステナブルな都市計画ワークショップを企画・運営。東京農工大学にて小学生向けオープンキャンパス(第4弾)を企画・運営。               | 令和7年12月、令和8年1月          | 東京都       | 12人   | 高等専門学校生・小学生および保護者 | 200     | 380     |
| 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 | 日本 IBM・西日本工業大学と連携した「みらいデザイン部」の一員として、北九州ゆめみらいワーク 2025に出展し、ボードゲーム「サスネタ!」や VR 体験ワークショップを実施。                            | 令和7年12月                 | 福岡県北九州市   | 5人    | 全国の中高生            | 300     | 40      |
| ICT 教育・STEAM 教育を活用した授業を実施し、情報を交換する教員を対象とした情報交換事業             | 白梅学園大学にて、保育・教育・福祉分野を目指す学生を対象に「子どもデジタル論 (STEAM 教育)」の授業を全8回担当し、STEAM 教育の実践方法について情報提供・交換を実施。                           | 令和7年4月～6月               | 東京都       | 3人    | 白梅学園大学関係者         | 30      | 30      |
| ICT 教育・STEAM 教育を活用した人材普及啓発事業                                 | STEAM 教育イベントの開催内容について Instagram 等の SNS で情報発信を実施。あわせてボランティア募集ページを通じた人材の普及啓発を実施。                                      | 定期実施                    | 全国        | 3人    | 児童の保護者            | 7000人   | 4       |