



Code Club リーダーガイド

目次

Code Clubへようこそ	3	安全保護とリスク管理	13
Code Clubに参加している人	3	安全保護のトレーニング	13
リーダーとメンターのコミュニティ	3	安全保護スポンサー	13
あなたのCode Clubを始める	4	安全保護に関する懸念事項	14
メンターの募集	4	リスク管理	15
開催場所を探す	5	Code Clubを成長させる	17
クリエイターの年齢層	5	不利な状況にある人々を支援する	17
クラブの開催時期	5	Coollest Projectに参加する	18
あなたのCode Clubを登録する	6	資金調達と寄付	18
あなたのCode Clubの宣伝をする	6	さらなるトレーニングとサポート	19
セッションの計画	7	Code Club パートナー	19
あなたのクラブのためのプロジェクト	7	クラブのメンターを支援する	19
セッション構造の例	8	お問い合わせ	19
若い人たちを指導する	10	Code Club憲章	20
指導スキル	10		
年齢や能力の異なるクリエイターを支援する	11		

Code Clubへようこそ

Code Club は、若者がデジタル テクノロジーを活用して創造性を発揮するスキルと自信を養う、無料のコーディング クラブの世界的なコミュニティです。

以下について、若手クリエイターの育成を支援します:

- プログラミングとデジタル制作のスキルと自立性を養うこと
- 帰属意識とテクノロジーへの関心を養うこと
- 問題解決、批判的思考、コミュニケーションなど、一連の幅広いライフスキルを得ること

楽しく、包括的で安全な環境で若者がこれらのスキルを習得できるようサポートします。

[Code Club 憲章](#) は、Code Clubの精神と原則を定めています。すべてのクラブリーダーとメンターは、クラブを設立または参加する際にこの憲章を遵守するものとします。

Code Clubに参加している人

クリエイター: Code Clubに参加する若者。

メンター: Code Clubの運営を手伝ってくれる大人。経験豊富なクリエイターは、他の若者を支援するための青少年メンターになることができます。

クラブリーダー: Code Clubを運営する大人。

安全保護スポンサー: Code Clubの若者の安全をサポートおよび監督するためにクラブ リーダーと協力する大人。安全保護スポンサーの詳細については、このリーダー ガイドの「安全保護とリスク管理」セクションをご覧ください。

リーダーとメンターのコミュニティ

Code Club は、クラブ運営に時間を割いてくれるクラブリーダー、メンター、パートナー組織のグローバル コミュニティがなければ存在し得ません。

Slack の Code Club スペースを通じて、他のコミュニティメンバーとコミュニケーションを取ることができます。Slack は、チャットや音声通話、ビデオ通話ができるメッセージング アプリです。

Slack に参加しましょう: rpf.io/slack

あなたのCode Clubを始める

- ・ クラブを始める際には、以下を行う必要があります:
- ・ クラブ運営を手伝ってくれるメンターを募集する
- ・ 開催場所の確保
- ・ 招待するクリエイターの年齢層を決める
- ・ クラブがいつ運営されるかを定める
- ・ クラブを登録する
- ・ クラブを宣伝する

Code Clubの開設に関する完全なガイドは、次の場所で見することもできます: rpf.io/code-club-course

メンターの募集

Code Clubは、自分だけで始めることも、メンターのチームと一緒に始めることもできます。

メンターはクリエイターの学習をサポートし、励まします。また、セッションのセットアップ、チケットの管理、クラブの宣伝も手伝います。

必要なメンターの数、会場の規模とセッションに参加するクリエイターの数によって異なります。

セッションに参加できない場合に備えて、メンターを共同指導者または副指導者に任命することをお勧めします。

メンターを集める手助けに使えるよう、メンタリングの利点を以下に挙げます:

- ・ 楽しみのため、または専門能力開発のために新しいスキルを学ぶことができる
- ・ 新しい人との出会いがあり、友達を作ることができる
- ・ 若者が将来のためにスキルを身につける手助けができる
- ・ 地域社会に還元することができる
- ・ 知識、情熱、経験を共有することができる

メンターの募集に役立つ役割説明テンプレートもこちらに用意しています: rpf.io/role-description

さまざまなスキルや背景を持ったひとがメンターになることができます。コーディングやテクノロジーの専門家である必要はありません。あなたのクラブが必要とするサポートとスキルの種類を考えてみましょう。

メンターは、次のようなさまざまな所から集めることができます:

- ・ 学校、大学、短期大学
- ・ コミュニティセンターと公立図書館
- ・ テクノロジー企業のオフィスやビジネスセンター

クラブメンバーの両親や保護者にメンターになってくれるかどうか尋ねることもできます。

新しいメンターに、当社の Web サイト codeclub.org/mentor

から登録して、Code Clubへのボランティアをリクエストするよう依頼してください。

リクエストを承認すると、メンターとして開始する前に準備できるように、いくつかの情報をメールでお送りします。

開催場所を探す

Code Clubは、誰でもアクセスできる安全な場所であれば、どこでも開催できます。これには、学校や、青少年クラブ、図書館、オフィス、メーカースペースなどのコミュニティ施設が含まれます。個人宅では開催できません。

13 歳未満のクリエイターの親または保護者には、セッションが学校外で開催される場合、同席することをお勧めします。

会場に必要なもの:

- クリエイター用のテーブルと椅子。
- コンピュータ用の電源ソケット。
- お住まいの地域で必要な場合は、適切な保険(例: 賠償責任保険)。多くの会場ではすでにこれ装備されているので、まず確認してください。
- 非常口などの適切な健康と安全対策。

コンピューターやその他のテクノロジーへのアクセス:

- **コンピューター:** Code Clubはコンピューターにアクセスできることが必要です。これらは会場で提供することもできますし、クリエイターに自分のデバイスを持参するよう依頼することもできます。
- **インターネット:** インターネットにアクセスできると、Code Clubの運営が容易になり、より幅広いアクティビティを提供できるようになります。ただし、インターネットへのアクセスが制限されているか、まったくない場合でも、効果的なCode Clubを運営することは可能です。コンピューターがソフトウェアをオフラインで実行できることを確認し、リソースの印刷や USB フラッシュ ドライブの使用を検討する必要があります。
- **その他のテクノロジー:** 会場内で物理的なコンピューティング デバイスやメーカー スペースなどの他のテクノロジーにアクセスできる場合は、Code Clubが提供できるアクティビティの範囲が広がります。

クリエイターの年齢層

Code Club は、世界中のすべての学齢期の子供たちが利用できます。ただし、個々のクラブでは、状況に応じて適切な年齢範囲を設定できます。

学校の環境では、特定の学年を対象にするのがよい場合があります。コミュニティの設定では、より広い年齢層を対象にしてもよいかもしれません。サポートする年齢は、メンターとその経験によっても異なります。

クラブや会場の最大定員を設定する必要があるかどうか検討してください。あなたが教師であるか、クラブに教師が手伝っている場合を除き、10 人の若者に対して少なくとも 1 人の大人の比率を推奨します。

クラブの開催時期

Code Clubは、通常は毎週、2 週間ごと、または毎月、定期的に開催されます。

クリエイターとメンターが参加計画を立てやすいように、すべてのセッションを同じ日の同じ時間帯に開催するようにしてください。

セッションの長さは通常 1 ～ 2 時間です。クラブの開催頻度が少ない場合は、セッションを長くするとよいでしょう。また、サマースクールの一環としての連日セッションなど、より集中的なアクティビティとしてCode Clubを開催することもできます。

あなたのCode Clubを登録する

クラブの開催日時と場所が決まったら、Code Club の Web サイトでクラブを登録します。これにより、私たちのすべてのリソースにアクセスできるようになり、セットアップのお手伝いができるようになります。

登録するには2つの手順があります。

1. Code Club ウェブサイトでアカウントを作成します

これはクラブのアカウントではなく、あなた用のアカウントです。自分自身のメールアドレスと名前を使用してください。

2. Code Clubを登録します

クラブの詳細がすべて決まっていなくても、早めに登録していただければ、こちらからご案内や、ご質問への回答ができるようになります。

クラブを登録すると、情報を確認して数日以内に承認またはフォローアップのメールをお送りします。何か問題がある場合は、問題の解決をお手伝いします。

アカウントの作成、クラブの登録はこちらから: codeclub.org

あなたのCode Clubの宣伝をする

クラブを登録すると、Code Club の Web サイトにリスト ページが作成されます。これを使用して、クラブの場所、連絡先の詳細、今後のイベント、ソーシャル メディア リンクを共有することができます。

プライベートな Code Club を運営している場合でも (プライベートな Code Club については以下で詳しく説明します)、リストを作成して、地域の他のクラブに、自分が地元のクラブ コミュニティの一部であることを知ってもらうことは役に立ちます。

リストページは多くの人があなただけのクラブを知る場所なので、必ず最新の状態にしておいてください。

クラブの詳細の更新はこちらから: rpf.io/update-club

ソーシャルメディアの利用

ソーシャル メディアは、メンター、クリエイター、親、保護者がCode Clubの存在を知るための優れた手段です。

多くの学校や会場はすでにソーシャル メディア アカウントを持っています。彼らはあなたの投稿をフォローと共有し、より多くの人にあなたの投稿を届けられるようにすることができます。

若者の写真を撮って共有する

ほとんどの国では、青少年の写真を撮影して共有するには、親または保護者の許可が必要になります。

現地の法律の要件に従わなければなりません。これには、画像がどのように保存され、使用され、一定期間後に削除されるかを説明する同意書に親や保護者が記入することが含まれる場合があります。

多くのクラブは、クリエイターを後ろから撮影したり、画像を加工してから公開したりすることで、若者の身元が特定できない写真を使用しています。

プライベートCode Clubの宣伝

クラブが学校内にある場合、一般には公開されない可能性があります。若者は通常、招待されるか、すでに学校に関連付けられています。

プライベート Code Clubを宣伝するには、次の方法があります。

- 両親、保護者に直接メールを送信する
- 関係者のメッセージボードにメッセージを投稿する
- 掲示板にポスターを掲示する
- 学校の集会や会議でCode Clubを紹介する

セッションの計画

Code Club セッションでは、若者は通常、コードを使用してゲーム、アプリ、Web サイトなどのプロジェクトを作成します。

クリエイターは一人でもグループでも作業できます。

あなたのクラブのためのプロジェクト

Code Club プロジェクト サイトには、クリエイターが試すことができるガイド付きプロジェクト パスと単独のプロジェクトが多数用意されています。

これらのプロジェクトは経験豊富な教育者によって作成され、広範囲にわたってテストされているため問題なく動作することがわかっています。これらはクリエイターが自主的に学習できるように設計されており、プロジェクトをカスタマイズすることでさまざまなテクノロジーを使用してアイデアを実現できるようにサポートします。

最も人気のあるプロジェクトとプロジェクト パスでは次のような技術を使います。

- **Scratch:** Scratchはブロックベースのプログラミング言語で、シンプルなビジュアルインターフェースを備えています。コードに対する動作をすぐに確認でき、テキストベースのコードを入力したり覚えたりする必要がないため、初心者や小さなお子様に最適です。
- **Python:** Pythonはテキストベースのプログラミング言語です。英語の書き言葉に似ており、他のテキストベースのプログラミング言語よりも理解しやすいため、人気があります。Python は、ある程度のタイピングスキルを持つ若者に適しています。

- **Webデザイン:** HTML、CSS、およびJavaScriptプロジェクトは、クリエイターがWebページを構築するのに役立ちます。これらは、Web 開発の優れた入門編であり、いくつかの問題解決方法も含まれます。これらのプロジェクトは、ある程度のタイピングスキルを持つ若者に適しています。

コーディング プロジェクトとプロジェクト パスについては、次のサイトをご覧ください:

projects.raspberrypi.org

セッション構成の例

クリエイターにとって最適と思われる方法で各セッションを構成します。次のセッション構造の例は、初めて開催する際に役立ちます。

1. セットアップ: セッション開始前の 30分以内

クラブのリーダーとメンターは早めに到着し、クラブのスペースを準備します。これは、セッションで取り上げる予定の内容を確認するのに適した時間です。

クリエイターが到着したら、挨拶し、デバイスを電源とインターネットに接続するのを手伝います。

- クリエイターが共同作業できるスペースを設定します。
- クリエイターが類似のプロジェクトやテクノロジーに取り組んでいる場合は、一緒に座らせます。
- クリエイターが到着したら、名札とピンまたはストラップを渡します。
ヒント: 誰かがソーシャルメディア上の画像に登場する許可を得ている場合は、名前タグにその旨を記載してください。

事前に準備できない場合は、クリエイターが到着したときに最初に行うタスクになります。

2. あいさつ: 5分

自分自身とメンターを紹介します。

セッションまたは一連のセッション中でクリエイターが作成するものの例をいくつか挙げます。

あなたのCode Clubが複数のアクティビティを提供している場合、それらについて説明し、興味のある活動の場所に座ってもらうよう、クリエイターに頼んでください。

若者が積極的に参加し、協力し、コードを書くのに役立つ行動について話し合います。さらに詳しい情報については、このリーダーガイドの「若い人たちを指導する」セクションをお読みください。

3. アイスブレイカー: 15分まで

アイスブレイカーは、新しいクリエイターを他のクラブメンバーに紹介し、コミュニケーションを促進し、帰属意識を醸成するのに最適な方法です。セッションに新しいクリエイターがいる場合は、アイスブレイカーアクティビティを実行することをお勧めします。

アイスブレイカーアクティビティの例は、以下をご覧ください: rpf.io/icebreakers-ja

4. コードで作成: 90分まで

セッションの大部分は、クリエイターがコードを使用してプロジェクトを作成する作業を行う時間になります。

Code Club プロジェクトに取り組むことも、独自のプロジェクトを作成することもできます。独自のプロジェクトに取り組む場合は、わたしたちのデザインワークシートが役立ちます:

rpf.io/coolest-worksheets

若者の指導に関する詳しい情報は、このリーダー ガイドの「若い人たちを指導する」セクションをご覧ください。

5. 作品を共有する: 20 分まで

セッションをとおしてクリエイターが取り組んだ内容を共有してもらいます。クリエイター同士が作品を共有し、互いに感謝しあうことを促すことは、彼らが学び、自信を高め、他者を刺激し、コミュニケーション能力を育むのに役立ちます。

クリエイターの中には、人前で話す自信がない人がいるのも当然です。プレッシャーをかけずに励ますことをお勧めします。短い内容でもよく、質疑応答のディスカッションとして扱い、何に取り組んだか、どのような課題に直面したかを尋ねることができます。

6. まとめ: 5分

参加してくれた皆さんに感謝して、今から次のセッションまでの間、自宅でも継続してコーディングできることを伝えてください。次のセッションが予定されている場合は、その日時を全員に伝えます。

7. 会場の片付けとレビュー: 15 分

クラブのリーダー、メンター、クリエイターが機材を梱包し、会場を片付けます。

会場が片付けられ、クリエイターが帰った後、メンターに感謝の意を表し、うまくいった点と次回のセッションに向けて改善できる点について簡単に報告します。

若い人たちを指導する

参加者全員が楽しめるセッションにするために、参加前に保護者の方にはお子様と一緒にCode Clubのルール例を読んでいただくことをお勧めいたします: rpf.io/cc-rules

良い行動を促進するには:

- えこひいきを避け、一貫して公平に賞賛する
- 興味や経験レベルに適したプロジェクトを支援することで、若者を関与させ、モチベーションを高めましょう

クリエイターと協力して行動規範を作成し、クリエイターがそれに従うように促すのもよいでしょう。

クリエイターがセッション中に迷惑行為をした場合は、親または保護者に相談してください。プロジェクトに不満を抱いていたり、外部のストレス要因に反応していたり、サポートされていない他の要望があるのかもしれません。

指導スキル

激励

前向きな姿勢と励ましは、若者が最初は難しいと感じた何かを学ぶことに誇りを持つのに役立ちます。

例えば:

- 「プロジェクトをここまでやり遂げたのは素晴らしいですね。コードの最後の数行を見て、どこに問題があるのか確認してみましょう。」
- 「このプロジェクトを完了できてよかったです。セッション終了時にグループと共有して、あなたが作った作品を見て学ぶことができるようになれば素晴らしいことです。」

質問

思考を刺激するために、思慮深く誘導的な質問をします。これらの質問により、クリエイターは問題を解決するための新しい手法を検討し、記憶を促し、資料を理解しているかどうかを確認することができます。

例えば:

- プロジェクト: 「なぜこのプロジェクトを選んだのですか? 最初のアイデアは何でしたか?」
- コード: 「このセクションのコードは何をしますか? なぜこのアプローチを取ったのですか?」
- プロセス: 「プロジェクトのどの部分が最もうまく行きましたか? プロジェクトを進めていって、何が変わりましたか?」
- 結果: 「計画通りの成果が得られましたか? フィードバックまたはテストにより、プロジェクトを変更しましたか? プロジェクトをもう一度始めるとしたら、何を变えますか?」

自立を支援する

私たちは「3 人に聞いて、それから私に聞いて」というモットーを使って、若者がメンターに尋ねる前に自助戦略を試すように奨励しています。

クリエイターに次のことを奨励します。

1. 自分自身に問いかける(コードをテストし、エラーを見つけようとする)
2. 同僚に聞く
3. 検索エンジンに聞く
4. それでも助けが必要な場合は、メンターに相談してください

直接的なガイダンス

クリエイターが行き詰まり、より具体的なフィードバックが必要な場合は、直接指導を行います。これは、自分で答えを見つけることができない、またはタイプ入力経験が不足している若いクリエイターにとって特に有効です。

例えば:

- 「この 30 行目に、問題の原因と思われるコードエラーがあります。それは何だと思いますか？」
- 「Scratchの紫色の「見た目」ブロックを使ってスプライトのコスチュームを変えることができます。「見た目」ブロックを自分で確認して、プロジェクトに最適だと思うものを選んでください。」

直接指導

直接的指導は、クラブ全体または大規模なクリエイターのグループに対して、概念、トピック、または何らかのロジックを紹介する場合に役立ちます。ただし、このアプローチをあまり頻繁に使用しないことをお勧めします。そうしないと、クラブが学校のように感じられるようになります。

年齢や能力の異なるクリエイターを支援する

クリエイターをグループ化する

経験や年齢に基づいてクリエイターが席についていれば、お互いをサポートしやすくなります。

クリエイターがペアでプロジェクトに取り組む場合は、ペアプログラミングを使用できます。詳細はこちら: rpf.io/pair-programming

若い学習者

一般的に、年齢が若い子供は集中力が持続する時間が短い傾向があります。

クラブに若いクリエイターがいる場合は、コーディングセッションを短い作業時間枠に分割したり、アクティビティを変更したり、メンバーを移動させたり、休憩を挟んだりしてみてください。

クリエイターの興味に焦点を当てる

クリエイターが興味のあることに取り組めるようにすれば、より有意義な学習体験を生み出すことができます。

クリエイターの成功を称える

クリエイターの功績と Code Club への貢献を称えることは重要です。たとえば、プロジェクトの進捗状況や他のクリエイターへのサポートを評価します。可能であれば、結果ではなく努力と作業に焦点を当てるようにしてください。

メンターが個々のクリエイターに直接フィードバックを提供するだけでなく、Code Club 全体が互いの成功を認識し、称える時間を作り出すことができます。

補助と包摂性

Code Clubは、すべての年齢、背景、能力のクリエイターとメンターを歓迎します。

あなたのクラブには、障害を持つ人や補助が必要な人がいるかもしれません。

Code Club をより幅広い人に使いやすくする:

- **クリエイター、親、保護者の声に耳を傾ける:** クリエイターを最も効果的にサポートする方法を学びましょう。連絡先情報が最新であることを確認し、メール受信トレイを定期的に確認してください。
- **適切な調整を行う:** クリエイターをサポートするために行える調整と、支援技術や補助具を最大限に活用する方法について話し合います。
- **包摂的な言葉を使う:** 肯定的で差別や固定観念のない言葉を使います。不快感を与える可能性のある言葉や、クラブの他の会員から個人を排除したり孤立させたりする言葉は避けてください。クラブの他のメンバーも包摂的な言葉遣いをすることが重要です。
ヒント: 人が自分自身をどのように表現するかをよく考えるのは良いことです。そのために、相手が最も快適に感じる表現を尋ねるとよいでしょう。

次のような調整が考えられます。

- テーブルと椅子の配置を変えて、作業しやすいスペースを作ります。
- 静かなコーナーを指定します。
- セッションの開始時に書面または視覚的なスケジュールを提供します。
- 視覚障害のある人のために、より大きな画面を提供します。
- 説明は大きく読みやすいフォントで印刷します。
- 何かを説明するときに、ゆっくりと明確に伝えるようにメンターに依頼します。
- 定期的に参加するメンターをクリエイターに紹介し、名前でその人を覚え、親しみをもって接することができるようにします。
- 活動の中断を認める。たとえ活動が魅力的だと思っても、長時間座り続けるのは困難だと感じる人もいます。

障害を持つクリエイターが多数いる場合は、こうした調整を監督するアクセシビリティ担当者としてメンターを任命することもできます。

文化的包摂性

- 使用する教材では、コンピューティングを誰にでも開かれた活動やキャリアとして紹介する必要があります。
- トピックを紹介するときに使用する言語と心に描かれるイメージを考慮してください。
- コンピューティングに関連する歴史的な固定観念は避けてください。

私たちの学習教材は包摂的であり、クリエイターに文化的アイデンティティを表現する機会を与えるように設計されています。クリエイターが自らの知識、文化、伝統を取り入れたプロジェクトを制作できることが重要です。私たちが作成したものでない素材を使用する場合は、特に注意してください。

宣伝用の教材では公平性を促進し、学習者が自分自身の考えが表現されていることを確認する必要があります。メンターが全員の個々の貢献を重視することも重要です。

安全保護とリスク管理

あなたのCode Clubはすべての関係者にとって安全な場所であるべきです。

私たちは、安全保護のベストプラクティスに従い、クラブのリーダーとメンターが若者の安全を守る方法を確実に理解できるように努めています。

安全保護のトレーニング

すべてのCode Clubリーダーとメンターは、安全保護トレーニングモジュールを受講する必要があります。このモジュールでは、安全な学習環境の構築に役立つ安全保護に関する実践的なアドバイスを提供します。

トレーニングはオンラインで無料で、完了するのに必要な時間は約 30 分です。

トレーニング モジュールの場所はこちら: www.raspberrypi.org/safeguarding

英国とアイルランドの学校で働くクラブのリーダーやメンターは、クラブを勤務先の学校で運営する場合、トレーニング モジュールを受講する必要はありません。

安全保護スポンサー

Code Clubを開始するときは、安全保護スポンサーを指名する必要があります。

安全保護スポンサーとは、クラブリーダーと協力して、Code Clubの若者の安全をサポートし、監督する人です。

保護スポンサーには以下のことが必要です:

- 過去3年間に安全保護に関する研修を受講したことがある
- 安全保護に関する経験がある

クラブリーダーは安全保護スポンサーになることはできません。なぜなら、スポンサーは、リーダーが若者向けのクラブを運営するのに適切な人物であるかどうかを問われることになるからです。また、会場が若者にとって安全かつ適切であるかどうかを確認することも求められます。

英国とアイルランドの学校を拠点とするクラブは、保護スポンサーを指定する必要はありません。代わりに、学校の安全保護要件に従う必要があります。

安全保護スポンサーについて詳しくはこちら: rpf.io/sg-span

安全保護に関する懸念事項

誰もいかなる種類の虐待も受けるべきではなく、人々の安全を守るのは私たちの責任です。

このリーダーガイドに加えて、最新のサポートはいつでも次の場所で見つけることができます:

www.raspberrypi.org/safeguarding

5つのR

私たちは安全保護に関する懸念に対処するために 5 つの R を採用しています。

- 認識(**Recognise**): 虐待の兆候を見つける方法を知る。
- 応答(**Respond**): 発覚に対してどのように対応するかを知る。
- 報告(**Report**): できるだけ早く保護責任者に相談する。
- 記録(**Record**): 言われたことや観察したことを明確に記録する。
- 委託(**Refer**): Raspberry Pi Foundation の安全保護チームに知らせる。私たちはいつでもあなたをお手伝いいたします。

開示への対応

若者があなたと話すときは:

- 冷静に反応すること。強い反応は若者を驚かせ、不安や罪悪感を増大させる可能性があります。
- 注意深く耳を傾け、若い人と真剣に向き合うこと。
- 若者があなたに相談したことは正しいことであったと安心させること。
- 特に秘密保持や守秘義務に関しては約束しないこと。
- 彼らがあなたに話したことが彼らの安全や健全性が危険にさらされていることを示している場合は、彼らの安全と健全性に責任がある他の人に伝える必要があることを説明すること。
- 青少年にむやみに話を繰り返すように求めないこと。
- 質問は明確にするためにのみ行うこと。支援を行いながら、誘導的な質問をしたり、若者が話した以上の親密な内容を聞き出したりしないようにすること。
- あなたが理解したことが正確であるかどうかを若者に確認すること。
- 虐待の疑いや虐待の加害者について、意見を述べないこと。

安全保護に関する懸念事項の報告

若者の安全や健全性について懸念がある場合:

- クラブ会場を管理するスタッフに声をかけてください
- 安全保護報告フォームを使用して、Raspberry Pi Foundation チームに報告してください

メールでお問い合わせいただくこともできます。緊急の場合は、24 時間対応の無料安全保護電話番号にお電話ください。

最新の連絡先については、以下をご覧ください。 www.raspberrypi.org/safeguarding

リスク管理

会場を使用するすべての人の安全を考慮し、潜在的なリスクを軽減するための措置を講じる必要があります。

リスクアセスメント

Code Clubのリスクアセスメントを実施することが重要です。

- 参加者全員のさまざまな要件と能力を考慮してください。
- 会場、アクティビティ、機器を使用する際に害を及ぼす可能性のあるリスクを特定します。
- リスクを管理するための措置を講じます。これは、たとえば、つまずかないようにケーブルをきちんと配置することを意味する場合があります。

会場によっては独自のリスク評価を行っている場合もあります。もしそうなら、コピーを要求して、それをよく理解してください。

事故の記録

事故や事件を日誌に記録します。これは将来のリスクを軽減するのに役立ちます。

以下の内容を記録する必要があります。

- 日付と時刻
- 会場内の場所
- 事件を経験した人
- 事件を記録している人
- 何が起こったのかの説明
- 怪我や治療、対応
- 損傷した機器
- 親または保護者に通知する必要があるかどうか
- 将来のリスクを最小限に抑えるためにとった行動

会場の安全確保

- このリーダーガイドの「あなたのCode clubを始める:開催場所を探す」セクションに記載されている要件を満たす会場を選択してください。
- 避難プロセスのコピーを取得し、すべてのメンターがそれを読んでいることを確認し、セッション中、それを表示します。
- 応急処置用の器具が利用できることを確認してください。
- 会場の最大収容人数を超えないようにしてください。

緊急連絡先

メンターと同伴者のいない若者全員に、緊急連絡先の電話番号を必ず用意しておいてください。

セッションリソース

- 信頼できるウェブサイトとオンラインプラットフォームのみをクラブで使用します。セッションで使用する前に、適切かどうかを確認してください。
- 可能であれば、セキュリティ設定とファイアウォールを通じて不適切なコンテンツへのアクセスを制限してください。
- セッション中は、青少年が不適切なコンテンツにアクセスしないように注意深く観察してください。
- 寄付されたコンピュータを使用する場合は、使用前にハードドライブが消去されていることを確認してください。

会場への行き帰り

- 参加者はクラブまでの往復の交通手段を自分で確保する必要があります。参加者を乗せたり、旅行に同行したりしないでください。
- クラブメンバーと一緒にCode Club会場から出ないでください。他の会場への移動、イベント、アクティビティを計画している場合は、目的地で会うように手配してください。
- 公共交通機関に頼っている若者がいる場合は、クラブの時間を地元の交通機関に合わせて、若者が適当な時間に帰宅できるようにしてください。
- 若者が暗くなってから帰宅することを避けるために、夜遅くにセッションを開催するのは避けるようにしてください。特に冬場は気を付けてください。

身元確認

- すべてのクラブリーダーとメンターは、Code Club でメンタリングを行う前に身元調査を受ける必要があります。例えば:
 - アイルランドのクラブリーダーとメンターは、Code Clubを通じてGarda Vettingチェックを申請する必要があります。詳細はこちら: rpf.io/garda-vetting
 - 英国のクラブのリーダーとメンターは、自国に関連する身元調査を受ける必要があります。詳細はこちら: rpf.io/background
 - 他の国では、地元の政府または警察から身元調査の仕組みを調べ、そのアドバイスに従ってください。それに関する情報がオンラインで入手できるかもしれません。
- 身元調査を受けていない大人、訪問者、ゲストは、若者と同伴しないままにしないでください。

その他の安全に関するアドバイス

- 若者が到着したら入室を記録し、退室したら退室を記録して、誰が、何人部屋にいるかを把握できるようにします。
- 定期的に人数確認を実施し、若者が知らない間に退出しないよう注意してください。
- 学校でクラブを運営している教師でない限り、13 歳未満の若者には親または保護者が同伴することをお勧めします。
- 13 歳以上でも追加のサポートが必要な人は、大人の同伴が必要になる場合があります。
- 学校でクラブを運営している教師でない限り、若者 10 人に対して大人 1 人以上の割合にすることをお勧めします。

Code Clubを成長させる

事前に計画を立てるために:

1. 目標を設定します:

- クラブの活動では、プログラミングスキル、問題の解決、コミュニケーションなど、クリエイターのニーズや興味に合った成果に焦点を当てます。
- クリエイター、メンター、親、保護者と話し合っ、カバーするスキルやプロジェクトを決定します。

2. セッションのリズムを計画する:

- 可能な限り前もってセッションを計画し、親、保護者、メンターと日時を共有します。
- [Coolest Projects](#)などのショーケースやチャレンジに合わせてセッションを予約します。
- ゲストによる講演や、地域や全国の祭りを祝うテーマ別セッションなどの活動を企画します。

3. 進行の準備をする:

- Code Club プロジェクトを使用して、段階的にスキルを身に着けます。基本的な概念から始めて、徐々に高度なプロジェクトに移行します。
- 提供するものを時間とともに広げるため、さまざまなプログラミング言語、ツール、プラットフォームをどのように取り込むかを計画します。
- 定期的にクリエイターと話し合い、彼らが活動を楽しんでいることを確認してください。

4. 評価と適応:

- クラブの目標達成の進捗状況を定期的に評価します。
- クラブメンバーからのフィードバックを収集し、必要に応じてあなたのアプローチを適応させます。柔軟性を保ち、時間とともにクリエイターのニーズと興味に応えるようにします。

不利な状況にある人々を支援する

Code Clubは無料ですが、Code Clubのような機会に参加することが困難になる障壁が他にもあります。

例えば

- **クラブの開催時間と場所:** 人々が公共交通機関または徒歩でクラブに来られることが理想です。それを可能となるよう、開始時間と終了時間を設定するようにしてください。
- **保護者の参加:** 大人の参加が任意の場合、クリエイターは保護者が参加できないときでも参加できます。学校でクラブを運営している教師でない限り、13 歳未満の方は大人と一緒に参加することをお勧めします。
- **宣伝用の教材:** 宣伝用の教材には包括的な内容が含まれていることを確認します。技術用語は不快感を与える可能性があるので避けてください。
- **デバイス:** 自分のものを持ち込むことができない人のためにコンピューターまたはデバイスを提供します。クラブを宣伝するときにこれについて言及してください。
- **バディ システム:** 新しいクリエイターと、いくつかのセッションに参加したことのある人をペアにして、お互いにサポートできるようにします。

- **他者から学ぶ:** クラブが学校で運営されていない場合は、地域の青少年クラブや団体に、不利な状況にある若者とどのように関わっているか尋ねてみましょう。

Coollest Projectに参加する

Coollest Projects は、若いデジタル クリエイターと、彼らがテクノロジーを使って生み出す素晴らしい作品を表彰するものです。毎年、世界中の若者を対象としたオンライン ショーケースがあり、いくつかの国では対面式の Coollest Projects イベントも開催されます。

クリエイターがプロジェクトのトピックを決定します。たとえば、地域の問題の解決に取り組むこともできますし、純粋に楽しみのために何かを作ったりすることもできます。参加者は Code Club で作成したプロジェクトを使用できます。何か新しいものを始める必要はありません。

詳細はこちら: online.coollestprojects.org

資金調達と寄付

資金集めを始める前に、あなたの地域で何が許可されているかを確認してください。

助成制度

一部のクラブは、地方自治体、教育機関、技術イニシアチブ基金から助成金や資金援助を受けています。あなたの地域でこれらが利用可能かどうかを確認する価値があります。

企業スポンサー

- **現物による支援:** これは、会場、機器、インターネット アクセスの使用、メンターの関与など、製品またはサービスの寄付を意味します。金銭の取り扱いは運営を複雑にし、クラブリーダーの作業を増やすため、このタイプの支援は通常、財政援助よりも優れています。
- **財政的支援と寄付:** 保険や設備などの費用を賄うために、組織から財政的寄付や支援を受け入れることができます。

Code Clubでの資金調達について

Code Club はすべての若者が無料で参加できるオープンな場であることが重要です。

クラブのリーダーやメンターは、すべての寄付が任意であり、誰にも寄付を強制する圧力がかからないことを確認する必要があります。

資金を調達する際のヒントをいくつか紹介します。

- **親または保護者からの寄付:** 寄付が必要な理由を広く告知し、寄付してくれる人たちのために募金箱を置いておくことをお勧めします。
- **売店:** 一部のクラブは売店で果物や飲み物、その他の軽食を販売して収益を得ています。
- **ローカルショーケース:** ローカルショーケースを運営し、コミュニティの人々を招待することを検討してください。クリエイターは自分のプロジェクトを公開し、自分が何をしているのかを人々に伝えることができます。ベークセールを開催したり、募金箱を置いたり、入場時に寄付をお願いしたりすることもできます。
- **ウィッシュリストを作成する:** クラブに必要なもののリストを作成し、リストにあるアイテムを寄付するよう人々に依頼します。

さらなるトレーニングとサポート

このリーダー ガイドに加えて、Code Clubを運営していくのに役立つさまざまなトレーニングとサポートも用意されています。

無料のトレーニング、ウェビナー、コミュニティ イベントを開催しています。イベントページで探す:

codeclub.org/en/events

Code Club パートナー

私たちは多くの国の組織と提携して、それぞれの地域のCode Clubをサポートしています。あなたの国にパートナーがいるかどうか、またそのパートナーと連絡を取る方法については、次のリンクをご覧ください: codeclub.org/en/our-partners

クラブのメンターを支援する

継続的なトレーニングでメンターをサポートすることで、メンターを維持し、質の高いクラブを運営することができます。

あるメンターがほかのメンターが持ちたいスキルを持っている場合、その分野でより多くの責任を与えることができます。たとえば、次のようなことが可能です。

- 自分が知っているトピックについてのセッションをリードする
- チケットシステムで次のCode Clubイベントを作成する
- クラブスペースを設定し、親、保護者、クリエイターを歓迎します

メンターは、個人またはグループの一員として、Code Club トレーニングに参加することもできます。

評価されること

メンターが自分の時間を割く選択をすることを評価することが重要です。こんなことができます:

- 何か良い影響を与えた具体的な行動に対してメンターを褒める
- Code Clubのウェブサイトから無料の証明書を印刷してメンターに与える
- 一連のセッションの最後に、感謝の気持ちを表すカードを送って、助けてくれた人々を評価する。

お問い合わせ

ヘルプとサポート ページはこちら: codeclub.org/help

または、ご質問がある場合は、次のメールアドレスまでお問い合わせください: support@codeclub.org

Code Club は、若者がテクノロジーを使って創作する方法を学ぶ無料のコーディング クラブのグローバル ネットワークです。

Code Club は、地域の状況や文化を反映するように適応できる柔軟なモデルです。

この憲章は、すべてのコード クラブで共有される原則を定めたものであり、すべてのクラブ リーダーとメンターは、運動に参加する一環としてこの憲章に従うことを約束します。

Code Club は Raspberry Pi Foundation によってサポートされており、この憲章には Foundation の皆さんへのコミットメントも記載されています。

Code Club のリーダーまたはメンターとして、次のことに同意するものとします。

- **若者が次のことを伸ばすのを助けること:**

- プログラミングとデジタル制作におけるスキルと独立性
- 自信、興味、相互信頼意識など、テクノロジーに積極的に取り組むための心構え
- 問題解決、批判的思考、コミュニケーションなどの幅広いライフスキル

- **Code Club がアクセスしやすく、安全で、包括的であることを確認します。これはつまり:**

- 関連するすべての法律と規制を遵守すること
- あらゆる背景を持つメンターや若者を歓迎すること
- あなたは、Raspberry Pi Foundation の [保護方針](#) および [行動規範](#) ([懸念事項への効果的な対処](#)を含む)に従うこと
- すべてのメンターが適切な身元調査を受けているのを確認すること
- コードクラブへの参加は無料ですが、寄付をお願いすることもできること

- **以下を通じて学習をサポートする環境を 作ること:**

- 若者が興味を持ち、自分のスキルを活かせるプロジェクトに取り組めるよう支援すること
- コラボレーション、ピアラーニング、青少年のメンターシップをあと押しすること
- 若者の成果を称え、学んでいることを振り返るよう励ますこと
- 学習を続け、自分自身のスキルを伸ばしていくこと

- **グローバルなCode Clubコミュニティを、以下によってサポートします:**

- Code Clubのブランドや評判を傷つけないように注意すること
- 知識と学習成果を無料で共有すること
- 調査、評価、研究に参画すること

Raspberry Pi Foundation は以下に同意します。

- Code Club の宣伝や、パートナーやクラブが使用できる資産やマーケティング資料の提供など、Code Club ブランドの作成と維持を行うこと
- Code Clubのウェブサイト信頼できる情報源として維持し、クラブリーダーがクラブを登録および管理する場所として維持すること
- 登録されたコードクラブが安全で包括的な空間であることの保証を、クラブの登録、安全保護トレーニングの提供、懸念事項の報告チャネルの提供などを通じて、保護者や若者に提供すること
- 若者がテクノロジーを使って創造する方法を学ぶのに役立つ、無料の高品質なプロジェクト、リソース、学習体験を提供すること
- クラブのリーダーやメンターに指導、トレーニング、サポートを提供し、お互いに学ぶ機会を作ること
- Code Clubの資料をさまざまな言語に翻訳すること
- Code Clubコミュニティにフィードバックをお願いして、Code Clubをさらに良くすること
- コードクラブの影響を評価すること

合意事項

Code Club のリーダーまたはメンターとして登録することにより、この憲章に従うことに同意するものとします。

Code Club の名前とロゴは、クラブを宣伝するための非営利目的で使用できます。

募金活動を含む Code Club に関連するあらゆる活動を行う際には、法律を遵守することがあなたの責任となります。

この憲章の条項が満たされていない場合、Raspberry Pi FoundationはCode Clubのウェブサイトからクラブを削除する権利を有します。この場合、Code Club の名前、ブランド、ロゴは使用できなくなります。

Code Club が実施する活動については、あなたが責任を負うことになります。この憲章に同意することは、Raspberry Pi Foundation があなたの活動を支持することを意味するものではありません。



Raspberry Pi
Foundation

Code Clubは、Raspberry Pi財団（英国登録慈善団体1129409）の一部です。