

「子どもたちが目を輝かせるプログラミング教室」

団体名●キッズプログラミングアカデミー／代表者名●新出真奎(人間科学部こども学科4年)

はじめに

小学校の教育界において、2020年は大きな変化の年である。中でも注目されるのが、「プログラミング」の必修化だ。これにはコンピューターなどを使いこなす「ITスキル」が国際的に必要になっているという背景があり、小学校の子どもたちにこれから最も育んでほしい力の一つである。しかし、学校現場にはプログラミングを十分に学ぶ環境は十分に整うにはまだまだ時間がかかるだろう。

そこで、学生にとってはプログラミングを教える技術を身につけ現場に生きる力を身につけること、そして参加してもらう児童には「プログラミングが楽しい」と思ってもらうことをゴールに掲げ、これから教職を目指す学生、プログラミングが好きな学生を中心に活動をすることにした。

活動内容

レゴのマインドストームというプログラミングのロボットを使い、小学校での出前授業などを行うなどの活動を行った。小学校は大野町小学校、諸江町小学校に行き、3年生から6年生に向けて、ロボットの前進・後進・曲がるなどの基本の動かし方、基本の動かし方を組み合わせたコースでの動かし方などについて授業を行った。小学校の出前授業以外には、出前授業で使うコースづくりなどの準備や流星祭・児童館でのプログラミング教室などの活動も行なった。



写真1 レゴマインドストーム (EV3)

成果、結果の考察

今年度は、二回の教室と小学校での授業を行った。1回目の教室も子ども達の満足度は高かったが、回を重ねるたび、コースの難易度やテーマ、教室の時間配分などについて工夫を行っていくと子ども達の満足度もより上がっていった。また、メンバーの技術面に関しては、子ども達へ教えることを通して、基礎技術を身につけて行った。今年度の活動を通して、初年度ながら子ども達の参加が多いと感じた。プログラミングをしたい！学びたい！と思う子ども達は多いため、この教室は需要のあるものだと感じた。



写真2 2月1日 プログラミング教室の様子

今後の課題、展望

小学校でのプログラミング授業では、興味を示さない児童もいた。レゴマインドストーム自体に興味を示さない児童に対してどのようにプログラミング教育をアプローチしていくかが課題の1つだと考える。

活動の後にレゴを動かしたというイメージだけで終わらせないように、プログラミング的思考がどのようなものであるのかが分かるような場面を活動の中で取り入れることが必要だと感じた。その例としてNHK for schoolの「テキシコー」を用いプログラミング的思考を身近に感じてもらうことが挙げられる。