

「かなざわ STEAM ラボ for キッズ」における学習サポート

団体名 ● 森永ゼミナール(こどもフィールド演習) / 代表者名 ● 森永秀典(人間科学部こども学科・准教授)

はじめに

「かなざわ STEAM ラボ for キッズ」は、金沢市経済局産業政策課が主催し、金沢市プログラミング教育ディレクターの松田孝氏がファシリテーターとなって進めている講座である。小学校4年生～6年生の10名が参加した。本講座は、IchigoJamBASICを用いたテキストプログラミングを体験する内容となっており、3回の講座で構成されている。参加する子供たちは、初めて顔を合わせるメンバーであるため、高い緊張感の中、講座に参加することが予想される。そこで、本学生が、子供たちの緊張を緩和するために、講座開始時にアイスブレイクを行う。さらに講座の中では、子供たちの学びが活性化されるよう、自律性支援的に関わることで学習のサポートを行う。

活動内容

10月に3回(各2時間)の活動を行った。

アイスブレイク 講座開始時に15分程度のアイスブレイクを行った。活動内容は、「名前伝言ゲーム(1回目)」、「シャッターチャンス(2回目)」、「どっちゲーム(3回目)」であった。参加した子供たちは、終始和やかな雰囲気を取り組んでおり、緊張がほぐれた様子が見られた。

学習サポート 子供たちを3つのグループに分け、各グループに学習サポーターとして加わった。子供たちの困り感に対して直接的に助言やアドバイスをするだけでなく、一緒に考えてながら進めていく姿勢を大切にしている。



学習サポートの様子

成果、結果の考察

(参加学生のふり返りを抜粋する)「うまくいかないときにプログラムの欠陥を一生懸命探したり、より複雑なプログラムを完成させて喜んだりする子どもたちの姿を見ることができました。」「それぞれの活動で子供たちが成功して喜ぶ姿を見ることができたり、子供たちの持つ自由な発想に驚かされたりしました。また、学生自身もプログラミングについて学ぶことができました。」「メンバーとカムロボットを使いながら遊んでいる姿が見られ、課題を解決するために試行錯誤している姿が見られました。私たちが小学生に負けないよう、子供と一緒にどうしたら上手く動くのか考えながら、活動に取り組むことができました。」

以上のように、子供たちの活動のサポートを適切に行うことができた。また、学生自身もテキストプログラミングについての新たな学びを得ることができた。



カムロボットを動かす子供たち

今後の展望

本活動では、アイスブレイクの活動をグループ・アプローチの展開方法を基に計画した。活動をよりよいものにするために、インストラクションやモデリング、エクササイズ中の配慮やシェアリングの促進の質について、さらに高めていくことが求められる。