

学校応援プロジェクト「プログラミング教育」 八王子市立第二小学校活動報告

2019年12月18日(水)、学校応援プロジェクトとしては初めてとなる小学校における活動として、八王子市立第二小学校の6年生(2クラス)の授業でプログラミング体験を行いました。授業の進行は商学部・斎藤正武教授、進行サポートを学校応援プロジェクトの学生3名が務めました。

今回は、授業時間2コマの中で、プログラミング言語「スクラッチ」を用いてひとりひとりがプログラミングを行い、「バナナキャッチ」というゲームを完成させました。「バナナキャッチゲーム」は、空からランダムに降ってくるバナナを地上で待ち構えているサルが左右に動きながらキャッチします。バナナをとれば1点、落としたり、降ってくるリンゴにあたったりするとゲームオーバーです。授業計画の段階では指導内容が多く、2時間の授業の中では完成しないのではないかと心配しましたが、みなさんとても熱心に取り組み、ほとんどがほぼプログラムを完成させることができ、余った時間を使って自分で作ったゲームを楽しみ、大盛り上がりとなりました。



多くの児童のみなさんにとってスクラッチでゲームを作ることは初めてだったようです。プログラミングをしていく課程では、小学生ではまだ学習していない座標やマイナスという言葉も出てきますが、目の前のゲーム作りに夢中になるなかで抵抗なく受け入れてくれます。とはいっても、実際にプログラムを動かしてみると、空から降ってくるはずのリンゴが右から左に流れたり、バナナが空中で消えてしまったりと様々な症状が表れました。スタッフの学生が、プログラムの中身を確認し間違いを直接ではなく上手に示すと、y座標を指定しなければいけなかったプログラムにx座標を指定したためにリンゴが横に流れていたことなどに気づき訂正します。プログラムがどういう理論で組まれているかがわかってくると、バナナやリンゴが落ちる速さを変えたり、バナナの数を変えたりする工夫もみられるようになり、小学生の柔軟な思考に驚くばかりでした。

体験終了後のアンケートでは、95.3%の児童がプログラミングの授業が「楽しかった」「面白かった」と回答し、97.6%の児童が「お手伝いの大学生がいてくれてよかった」と回答してくれました。また、「プログラミングがどういうものなのかわかったし、すごくおもしろかったです。また、このような機会があればやりたいです。」「貴重な体験をさせてもらい本当にありがとうございました。」「困った時は教えてくれてありがとうございました。プログラミングは初めてやったけど、楽しくて面白かったです。」といった感謝の声をたくさんいただきました。今回スタッフを務めた3名の学生は、全員が教員採用試験の合格者でした。春から教壇に立つこととなる学生にとっても、児童と直接接し指導をする貴重な体験となりました。

八王子市立第二小学校のみなさん、ありがとうございました！これからもプログラミングを楽しんでくださいね！

