

# ～プログラミングでわくわく学習～ こんなことを学んでいます

1月17日(木) 晴れ

町では、昨年度から田代友愛小  
学校を実証拠点校に、プログラミ  
ング教育本格導入に向けた、取組  
みを進めています。

プログラミング教育に広く関心  
を持ってもらうため、1月17日同  
校で、「プログラミング教育実証  
研究公開発表」を開き、町議会議  
員、教育委員、小中学校の教員の  
ほか、西郷村の教育委員、教員な  
ど120人が参加しました。授業  
(1年・3年・6年)をとおして、  
授業の組み立て方や指導法など  
の成果を発表しました。

## 1年 「ロボットをうごかす プログラムをつくる」



「命令カード」の指示どおり、給食台  
を出し、みんなで台を拭いています

朝の用意や職員室の入り方、給  
食当番の仕事など「学校生活に関

わることを止しく伝えよう」をテ  
ーマに、4月に入学する新1年生  
が、学校生活に早く慣れることがで  
きるプログラミングを行いました。  
グループで「命令カード」を作って  
組み立て、他のグループの児童を  
カードの順番どおりに動かし、意  
図した動作を効率よく行えるか  
を考えました。

## 3年 「部首とつくりを動かして 漢字ゲームをつくる」



大人にも、自分が作ったゲームの説明をしました



プログラミングのアプリ「ビスケ  
ット」を使い、各児童が漢字の部首  
とつくりを合わせるゲームを作り、  
そのゲームで友だちと交流しまし  
た。部首やつくりの意味、漢字を組  
み立てる楽しさだけでなく、自分  
のプログラムしたゲームを言葉で  
説明することの難しさや、友だち  
からの助言に耳を傾けること、自  
分が作ったものを改善することの  
大切さを学びました。

## 6年 「角柱と円柱の体積を 求めよう」



1人で考えるだけでなく、  
みんなで話し合いながら、  
答えを求めます



プログラミングのアプリ「教育  
版マインクラフト」を使い、教室に

置かれた、空洞の1立方メートル  
の体積をどのように求めるか、公  
式を導き出しました。

また、実際に表現しづらい大き  
さの体積を視覚的に捉えること  
で、さまざまな図形の知識を深め  
ました。

## 自立につながる教育



同日、「プログラミングが創ること  
れからの学びの世界」と題し、平井  
聡一郎氏（文部科学省ICT活用  
教育アドバイザー）が講演。参加者  
らに「今までの学習指導では、子ど  
もたちが大人になったとき、必要  
となる3つのスキル(技術)、コミュ  
ニケーション(人との交流)、クリエ  
イティブ(創造)、スペシャリティ(特  
殊な技能)を身に付けることは難  
しい。世界で活躍する人を育てる  
ために、プログラミング学習をと  
おして自分で考え、決断・実行し、  
協働して、新たな価値を創造する  
とともに、問題を発見・解決する  
力を身に付けることが重要。その  
ような教育が子どもたちの自立に  
つながる」と話しました。