

「プログラミングで遊ぼう」講座のご提案

下記講座の実施をご提案させていただきます。

- 【講座名】 こんにちは！プログラミング プログラミングで遊ぼう
【対象】 小学1年～4年生（目安）
【時間】 約1時間半（講義10分 実習80分）
【目的】 2020年の新学習指導要領から、小学校での必修化が決定したプログラミング。これからプログラミングに触れる入り口として、プログラムとは何か？プログラミング的思考とはどういうものか？をワークショップを通じて実体験として身につけます。講座を受けることにより、プログラミングの基礎概念を知り、「プログラミングって楽しい！」と感じることを狙いとします。

【講座概要】

講義 プログラミングとは？

- 身の回りにあるプログラム（5分）
- アルゴリズムってこういうもの（5分）

実習 ルビィのぼうけんワークショップ

- ダンス、ダンス、ダンス！（20分）

プログラミングにおける要素の1つである「ループ（繰り返し）」について、ダンスを通じて学びます。コンピューターへの命令を、ダンスを踊る人間への命令に置き換えて、「～になるまで／～のあいだ繰り返す」という考え方を体験することができます。

- おしゃれのルール（30分）

プログラミングにおける要素の1つである「条件分岐」について、服装選びを通じて学びます。条件を満たすかどうかによる処理の分け方を、場合による服装の分け方に置き換えて、「もし～なら～する、そうでなければ～する」という考え方を体験することができます。

- こまったこと（30分）

プログラミングにおける要素の1つである「シーケンス（順序）・デバッグ（バグ直し）」について、日常生活の手順を通じて学びます。コンピューターへの命令の流れを、人間の動作の流れに置き換えて、「上から順に実行される・バグがあると正しく動かない」という考え方を体験することができます。

※上記内容を複数回（1回45分程度）に分けての実施や、さらに上級クラスの実施も可能です。クラブ活動、特別授業などで活用できます。

以上、よろしくご検討下さいませ。