

# 令和元年度教育事業 親子でチャレンジ！～プログラミング入門～



## 1. ねらい

令和2年度より小学校において新学習指導要領が全面実施されるにあたって必修化されるプログラミング教育について、親子でプログラミングを体験することにより、親子の交流やプログラミングについての理解を深める。

## 2. 実施日

11月30日(土)～12月1日(日) 1泊2日

## 3. 対象者

親子

## 4. 参加者 / 募集定員

20家族51人 / 20家族50人

## 5. プログラム (要約)

講師の指導により、プログラミングソフト「Scratch」を使用してパソコンのディスプレイにマイ水族館を作ったり迷路を作ったりといったプログラミングを体験した。親子で一緒に体験することで、親子の交流を深めるとともに、プログラミングへの興味関心を高め、次年度からの学校教育への導入に備えた。

### スケジュール

11月30日(土)

- ・開会式
- ・プログラミング①  
プログラミングに触れよう！
- ・プログラミング②  
迷路を作ろう！

12月1日(日)

- ・プログラミング③  
ロボットを動かそう！
- ・閉会式



### 【1日目】

開会式後、講師の田中強一氏がプログラミングソフト「Scratch」を用い実習を進めた。プログラミング①では、自分で描いた魚をディスプレイ上で泳がせる「マ

イ水族館」をプログラミングした。最初は講師が細かく解説をしながら進めた。開始早々は分からないことが多く、難しそうな顔をしていましたが、親子で協力して水族館を完成させたときにはたくさんの笑顔が見られた。



プログラミング②では、「マイ水族館」で習ったことを活用しながら迷路作りを行った。この頃には、プログラミングに慣れてきたのか順調に作り上げていく親子が多く、中には子どもが親に教えながら作成している場面も見受けられた。実習の後半には、出来上がった迷路を全員の前で発表し、家族間で作品の交流をした。

予定していた時間を過ぎても楽しそうな表情を浮かべパソコンから離れられずにオリジナルの迷路作りに没頭している参加者や出来上がった迷路を何とかクリアしようと挑戦している姿が見られた。

### 【2日目】

1日目の続きをする親子とロボットのプログラミングを体験する親子の2つのグループに分かれて実習を行った。ロボット



は宇陀市教育委員会から借用した「mBot」を使用した。1日目の続きをするグループは、迷路にたくさんの仕掛けを施し難易度を上げたり、他の親子の迷路で遊んだりして前日以上に盛り上がった。

また、ロボットを使うグループでは、ラジコンのように動かせるモードで遊んだり、プログラミングをしてロボットを動かしたりして親子で楽しんだ。

閉会式では「またやってほしい」「今度は家族みんなで遊びに来たい」「自分の子どもがこんなにもプログラミングに興味を持つとは思わなかった。新しい一面を見つけた」という感想があった。親子で一緒に活動することによって、良い関係作りを行う場にもなった。



## 6. まとめ

子どもたちは、親がついていけないくらいのスピードでプログラミングの技術を身に付けていた。親子で顔を近づけながらパソコンの画面に釘付けになっていたり、子ども同士で楽しんでいたりする様子が多く見受けられた。プログラミング教室の継続的開催を望む親子や、中級編を希望する親子もいた。今後学校教育で必修化されるプログラミング教育の先駆けとなる良い機会となった。

(事業推進係 佐藤 優人)