

2019

「おおえ新聞号外」が出ましたね。なんと教育長に直接インタビュー。すごいな～。行動力がありますね。保護者へのアドバイスで「子どもに選択する力を」という記事があり、これも家庭で身に付ける本校の教育目標「自分でどうにかする力」だなあと思いました。つまり思考力・判断力・行動力です。

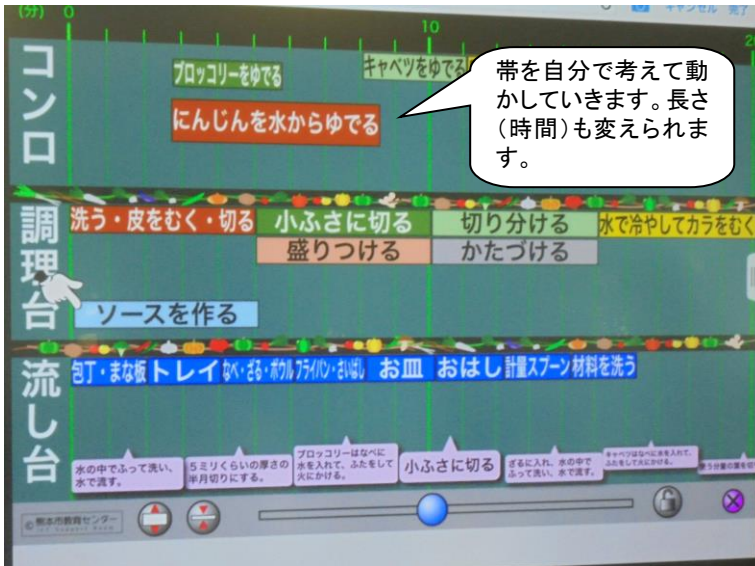


大江の風

6月17日
No. 24



5年生の家庭科で・・・



5年生がカラフル野菜サラダを作るのに「段取り」を一人一人考えていました。タブレットを使って「にんじんを水からゆでる」という帯を動かして順番を考えたり、帯の長さを変えて調理時間を決めたり、「卵をゆでる」という帯とどうからめていくか、しっかり考えたりしていました。そしてお互いの段取りを見せ合って、意見を出し合い学び合っていましたよ。タブレットで説明するとわかりやすいですね。修正もすぐできます。紙に書いていたら、修正することに消しゴムで消して



時間もかかるし汚くなります。タブレットだったら何回もやり直しができます。本当に便利です。

「プログラミング的思考」は、「自分が意図する一連の活動を実現するために、どのような動きの組合せが必要であり、一つ一つの動きに対応した記号を、どのように組み合わせたらいいのか、記号の組合せをどのように改善していけば、より意図した活動に近づくのか、といったことを論理的に考えていく力」と説明されています。これからいろいろな教科で育てていきます。

なぜ小学校にプログラミング教育を導入するのか

【文科省 小学校プログラミング教育の手引より】

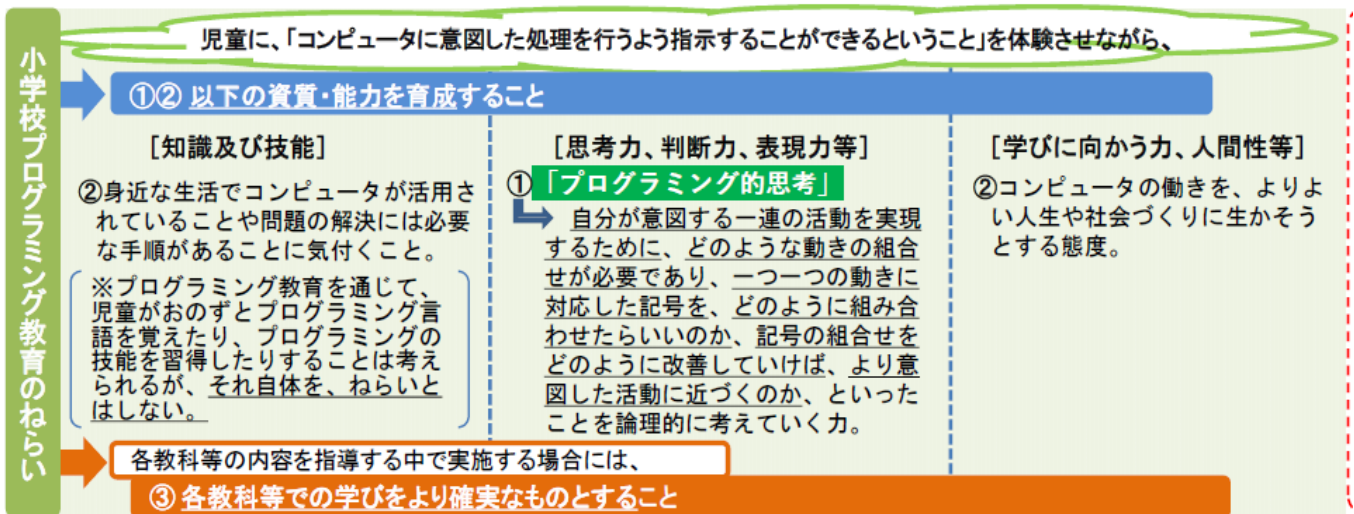
今日、コンピュータは人々の生活の様々な場面で活用されています。家電や自動車をはじめ身近なものも多くにもコンピュータが内蔵され、人々の生活を便利で豊かなものにしていきます。誰にとっても、職業生活をはじめ、学校での学習や生涯学習、家庭生活や余暇生活など、あらゆる活動において、コンピュータなどの情報機器やサービスとそれによってもたらされる情報とを適切に選択・活用して問題を解決していくことが不可欠な社会が到来しつつあります。コンピュータをより適切、効果的に活用していくためには、その仕組みを知ることが重要です。

コンピュータは人が命令を与えることによって動作します。端的に言えば、この命令が「プログラム」であり、命令を与えることが「プログラミング」です。プログラミングによって、コンピュータに自分が求める動作をさせることができるとともに、コンピュータの仕組みの一端をうかがい知ることができるので、コンピュータが「魔法の箱」ではなくなり、より主体的に活用することに

つながります。プログラミング教育は子供たちの可能性を広げることにともつながります。プログラミングの能力を開花させ、創造力を発揮して、起業する若者や特許を取得する子供も現れています。子供が秘めている可能性を発掘し、将来の社会で活躍できるきっかけとなることも期待できるのです。

このように、コンピュータを理解し上手に活用していく力を身に付けることは、あらゆる活動においてコンピュータ等を活用することが求められるこれからの社会を生きていく子供たちにとって、将来どのような職業に就くとしても、極めて重要なこととなっています。諸外国においても、初等教育の段階からプログラミング教育を導入する動きが見られます。こうしたことから、このたびの学習指導要領改訂において、小・中・高等学校を通じてプログラミング教育を充実することとし、2020年度から小学校においてもプログラミング教育を導入することとなりました。

○小学校プログラミング教育のねらい



小学校プログラミング教育で育む力

小学校におけるプログラミング教育のねらいは、非常に大まかに言えば、①「プログラミング的思考」を育むこと、②プログラムの動きやよさ、情報社会がコンピュータ等の情報技術によって支えられていることなどに気付くことができるようにするとともに、コンピュータ等を上手に活用して身近な問題を解決したり、よりよい社会を築いたりしようとする態度を育むこと、③各教科等での学びをより確実なものとする ことの三つとすることができます。プログラミングに取り組むことを通じて、児童がおのずとプログラミング言語を覚えたり、プログラミングの技能を習得したりするといったことは考えられますが、それ自体をねらいとしているのではないということを、まずは押さえておいてください。

これら①、②、③の三つのねらいの実現の前提として、児童がプログラミングに取り組んだり、コンピュータを活用したりすることの楽しさや面白さ、ものごとを成し遂げたという達成感を味わうことが重要です。「楽しい」だけで終わっては十分とは言えませんが、まず楽しさや面白さ、達成感を味わわせることによって、プログラムのよさ等への気付きを促し、コンピュータ等を「もっと活用したい」、「上手に活用したい」といった意欲を喚起することができます。さらに、学習活動に意欲的に取り組むことにより、「プログラミング的思考」を育むとともに、各教科等の学びも充実していくことが期待されます。このことから、学習指導要領に示すとおり、児童がプログラミングを「体験」し、自らが意図する動きを実現するために試行錯誤することが極めて重要となります。