



～ 2019年度 夏 実施レポート ～

概要

プログラミングサマースクール in 与那原町・西原町

期 間：第1期 3日間プログラム (7/29・7/31・8/1)
第2期 3日間プログラム (8/12・8/14・8/15)
第3期 3日間プログラム (8/19・8/21・8/22)

定 員：20名

対 象：与那原町立小学校 児童
西原町立小学校 児童

会 場：沖縄女子短期大学 6F パソコン教室

主 催：沖縄女子短期大学 どもICT推進協議会 準備室

共 催：与那原町教育委員会・西原町教育委員会・岐阜女子大学・(一社)ツクル

事務局：沖縄女子短期大学 産学連携推進室

スクールの構成

プログラミング学習ツールである「スクラッチ」を活用したゲームプログラミングを学習し、作品作りに関する「キャラクター制作」、「ゲームシナリオ」等のオリジナルゲーム制作することで、「知識及び技能の習得」・「思考力、判断力、表現力等の育成」を身につけることを目指す。3日間のプログラムで完結するプログラムの構成とし、参加児童は、1回の申し込みで3日間の連続性をもって学習するものとする。



生活に欠かせなくなったIT技術。それらは、プログラミングによって作られていてプログラマーには熱い視線が注がれています。2020年に小学校で必修化されるプログラミング教育に先駆けて、ゲームプログラミングを体験し、その魅力を学びましょう！

ゲームをプレイするだけでなく、ゲームを作ろう！

事前予約
参加費
無料

**1日目 迫り来る
ドラゴンから逃げろ！**

簡単なゲームを作りながらパソコンの使い方やプログラミングの仕組みを学べます。



**2日目 恐ろしい
迷路からの脱出！**

マウス操作で障害物を選択するゲームです。いろいろなアレンジが出来るのが特徴。



**3日目 オリジナルの
ゲームを作ろう！**

1日目と2日目の学習を活かしてオリジナルゲームを作りましょう！



1回目	7/29(月) 31(水) 8/1(木)
2回目	8/12(月) 14(水) 15(木)
3回目	8/19(月) 21(水) 22(木)

3講座で一つのクラスとなりますので、ご参加は1日だけではなく3日間となります。
お申し込みの際は、1回目か2回目か3回目かお選びください。

お申し込みから



時間 10:00～11:30

場所 沖縄女子短期大学 6F 〒901-1304 与那原町東浜1
※日程によっては他の校舎へ変更する場合がございます。

注意事項

事前予約が必要です。定員(20名)になり次第募集を終了いたします。お子様だけの参加でOK！終了時にアンケートにお答えしていただきます。筆記用具をご持参ください。
満席が予想されますので、お早めのご予約をお願いいたします。

事前予約・お問合せ | 沖縄女子短期大学産学連携推進室 TEL: 098-882-9001

主催：沖縄女子短期大学 どもICT推進協議会 設立準備室

共催：与那原町教育委員会・西原町教育委員会・岐阜女子大学・一般社団法人ツクル

動画教材を活用した学習プログラム

沖縄女子短期大学は、2020年度より小学校教育で開始される文部科学省学習指導要領改訂におけるプログラミング教育の円滑な実施に向けて、2016年度より企業との共同研究として実施している。

なお、2018年度からは動画教材の開発とそれを活用した指導方法・学習プログラムの実践を行っている。

本スクールでも、動画教材を活用し、一定水準の指導レベルを確保しつつ、講師・メンター等の負担を軽減し、学習者の主体的なプログラミング学習プログラムを実践した。

Lv.1
1日目

- 動画教材「ドラゴンから逃げろ」を活用
- ゲームプログラミングの構造理解を学習目標とする

Lv.2
2日目

- 動画教材「迷路から脱出」を活用
- ゲームプログラミングの構造を理解した上で、さらに複雑なプログラミングの構成を思考し、判断することを学習目標とする

Lv.3
3日目

- 2日間で製作したゲームを、各児童がオリジナルゲームとして変容する表現力を身につけることを学習目標とする



実施実績

参加児童合計 50名



第1期 サマースクール (7月29日・30日・8月1日)

- ・ 申込児童 21名
- ・ 参加児童 19名



第2期 サマースクール (8月12日・14日・15日)

- ・ 申込児童 26名
- ・ 参加児童 20名



第3期 サマースクール (8月19日・21日・22日)

- ・ 申込児童 18名
- ・ 参加児童 11名



指導スタッフ（メンター）研修会

7月23日・26日(2日間プログラム) 研修参加者 17名

小学校教諭を目指す沖縄女子短期大学 児童教育学科の学生を中心に指導スタッフ（メンター）の募集を実施。17名の学生より、参加希望があり、2日間のプログラムで研修会を行なった。

研修会では、メンターが児童に対するゲームプログラミングの指導に留まらず、児童が「知識及び技能の習得」・「思考力、判断力、表現力等の育成」を身につけ、どのように学び、何ができるようになるのかという観点の元、IT・情報教育における意義を理解し、指導することを目標設定を設けた。

スクールの運営に際して、1日あたり5名程度のメンターが参加し、各日程のスクール終了後は、メンターとしての目標達成について適宜確認を行った。

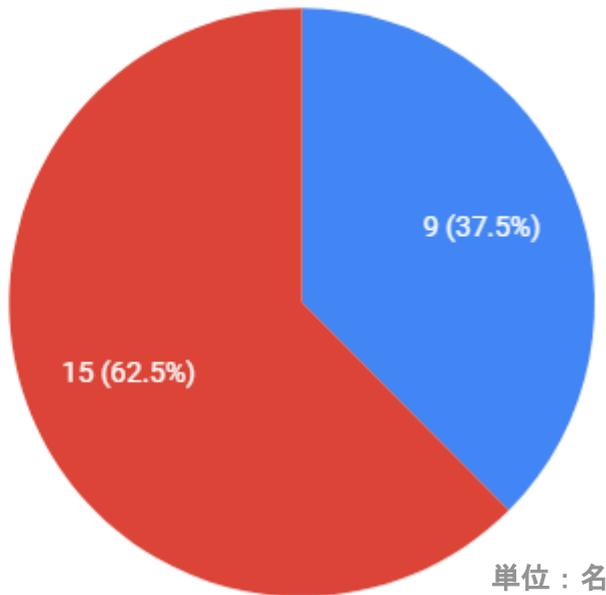
また、サポーターとして与那原町教育委員会 ICT支援員（2名）に本スクールの運営を協力いただいた。



参加児童の分布

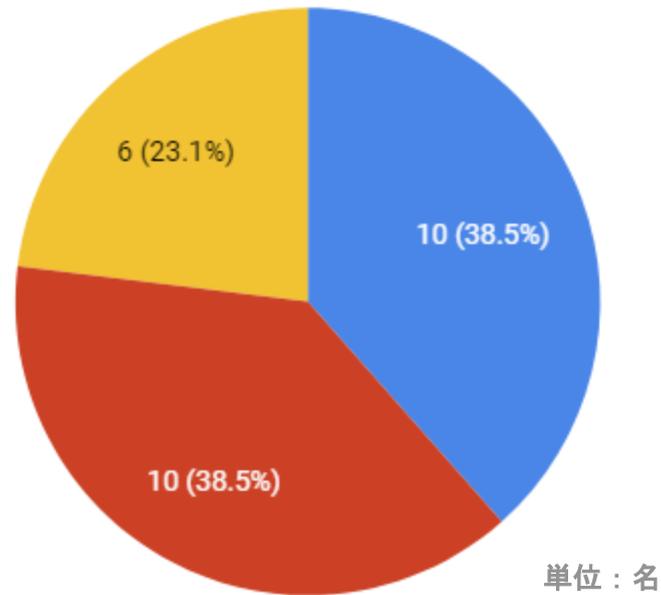
与那原町の児童

- 与那原小学校
- 与那原東小学校



西原町の児童

- 西原東小学校
- 西原南小学校
- 坂田小学校



参加児童の声（与那原町立小学校）



与那原小学校 4年生

1日目は、ゲームを完成させることができなかったけど、2日目は、動画を見ながら、完成させることができました。動画は分かりやすく、やりやすかったです。私が社会に出る頃には、プログラミングがたくさん使われてると思うから大切だと思いました。

与那原東小学校 5年生

最初は、自分にできるのかと思っていたけど実際にやってみたら、自信が持てて楽しかったし、自分の中で上手くできたと思ったから、8月1日の最後のプログラミングで、ガイコツ、ティラノサウルス、地球、勇者を使ってゲームを作りました。とても楽しかったです。



与那原小学校 6年生

最初は、プログラミングは難しいかなと思ったけど、やってみると、文章を組み合わせるプログラミングをするので、簡単で楽しかったです。また、工夫して作ったゲームで遊ぶのも、楽しかったです。

参加児童の声（西原町立小学校）



西原東小学校 6年生

自分でゲームが作れて楽しかったです。説明も動画があって分かりやすかったし、友達のゲームを見て、「こうしよう」とかアイデアがわいてきて楽しかったです。来年も機会があればやりたいなと思いました。

西原南小学校 4年生

参加する前は、プログラミングはむずかしいと思っていたけど、動画の説明でやり方が分かったのでおもしろかったです。最後は自由にゲームを作るのがとても楽しかったのでまたやりたいです。



坂田小学校 4年生

プログラミングをやったことがなかったけど、こういう風にやるのかと思いました。想像と全く違ってて、びっくりしました。意外とむずかしかった。想像力も必要なんだと思いました。パソコンが苦手だけど、結構できるようになってうれしかったです。

本取組に関するお問合せ 等



【研究者】

- ・ 新垣 さき（児童教育学科）



【産学連携推進室】

- ・ 比嘉 勇太（産学連携コーディネーター）

【連絡先】

TEL : 098 - 882 - 9001

MAIL : sangaku@owjc.ac.jp

H P : <https://www.owjc.ac.jp/sangaku>