

情報教育（プログラミング）についての課題探究【生徒作成】

私たちは iC 課題探究αの授業で、「身につけられる情報教育」というテーマで探究活動を1年間行ってきました。小学校でプログラミング教育が必修化されたことや、一昨年度から先輩たちが小中学生対象のプログラミング教室を行ってきたことを知り、私たちもプログラミング教室をやってみようと思い上記のテーマで探究活動を始めました。

1学期から準備を行い令和3年12月18日（土）に岡山一宮高校で小中学生を対象としたプログラミング教室を実施しました。当日は小学生の部も中学生の部も2時間構成にして、1時間目はアンプラグドプログラミング（パソコンなどを使わずにプログラミング的思考を学ぶこと）を使った授業を行い、2時間目は「ピクトグラミング」というアプリケーションを使った授業を行いました。

私たちは小中学生が楽しみながらプログラミング的思考を学ぶことができるように、自分たちでオリジナルのアンプラグドプログラミング教材「Let's poppin go!」を作成しました。教材の目的や内容を一から自分たちで考え、教材キットも全て手作りで用意しました。自分たちでテストプレイを繰り返し何度も作り直しながら完成を目指したことで、試作段階より一回りも二回りも効果的な教材を作り上げることができました。



プログラミング教室では、授業をすることの難しさを実感しました。経験のない私達には小中学生の前に立ち、時間の制約がある中で小中学生に理解してもらえる説明をすることがとても大変で難しいものでした。そのような中でもメンバーで力を合わせ精一杯やり遂げることができました。

この一年間を通して多くの場面で感じたことは、計画を立て、きちんと実行することの難しさとても大切です。自分たちの納得いくものにしたいと思っても一刻も早く完成させなければならないという現実にもどかしい思いを持つことが何度もありました。また、プログラミング教室や発表会では、伝えたいことはわかっているでもそれを言葉にしているの確に相手に伝えることがとても大変だったことから、相手に伝えることの難しさも学ぶことができました。

