

メンターの感想（一部抜粋）

(1) 児童の変化

- ・児童は講座の初めの頃は電源を入れることですぐに動くOzobotに関心を向けていた。コースを作成する過程になり、児童は自分が作ったコースで動かしたいと思うようになった。どうすれば楽しい動きをさせることができるのかという考えのもとプログラムを作っていた。そこでOzobot本体からプログラムに意識が移ったように感じた。
- ・自分で作ったプログラムを見て、不具合が見つけれられるようになっていった。
- ・第1回講座時はプログラミングという言葉に親しみがない為か少し緊張気味でしたが、だんだんと講座内容を楽しんでいる様子が見られました。講座中に発言の機会があったのですが、回を重ねる度に、積極的に発言するようになっていました。最終日、児童たちにプログラミング講座の感想を聞くと、「楽しかった。もっとこの講座続けてほしい。」等、積極的な姿勢が見られました。
- ・はじめはプログラムについて、とっつきにくいものだと感じていた児童が多く見受けられ講座に対して受動的な姿勢でした。しかし、講座が進むにつれて能動的になり、児童自身がトライ&エラーを行い自発的な学習ができたと感じました。
- ・プログラミング講座を重ねるにつれ、プログラミングの自由度を理解していき、自発的に自由に作品を作るようになっていった。

(2) 児童の反応

- ・第4回目の講座の、自分たちだけでプログラムを組んで、たこ焼きロボットを動かすルートを考えるときに、複雑な道順で作ろうと提案した子がいたり、シンプルで簡単なルートを作ろうとした子がいたりして、話し合いながら工夫して最終的にルートを作り出していたこと。
- ・エラーが出た箇所を、自分なりに考察し改良してプログラミングをおこない、達成できたときの笑顔がとても印象的でした。
- ・児童同士が相互に意見を言い合えるようになっていった。
- ・理解しはじめたからは、自分からもっと知ろうとする。
- ・新しいが、過去に学んだことと類似したことが出てきたときに「こうすればいいんじゃないか？」といった反応があった。

(3) 指導上の工夫点

- ・工夫した点は、児童がどのような解答をしても決して否定せず肯定的なコメントをすること、小学5年生が理解しやすい言葉で説明すること、私たちメンターも楽しみながら講座に参加することです。
- ・児童に対して答えを教えるのではなく、まずは自分で確認させるようにした。
- ・なるべく、児童自身が考えるようにトライ&エラーを意識しました。とりえず間違っているのがわかっているにもかかわらず、動かなかったときに「なぜ動かなかったのか」「どうすれば動くようになるのか」ということを児童自身で解決できるように指導していきました。
- ・難しいカタカナ語や単語が多く、わかりやすく言い換えることには意識しました。
- ・声を大きく、はっきりと。指示を細かく区切り、生徒が親しめる話し方を心がけた。

(4) 意見・要望

- ・今回用いたロボットとビジュアルプログラミングでの教育は、子どもたちに評判がいいように感じていたので、今後も同様な方法でプログラミング教育を普及させていただきたいです。
- ・まだ始まったばかりのプログラミング教育の最初のプロジェクトにかかわることが出来て非常に光栄なことで感謝しかありません。意見というほどのことでもありませんが、私が思ったのが様々な年齢、職業の人たちが授業を考えていければ良くなると思うと共に、これからも児童のことを第一に考えプログラミングは楽しいと思ってもらえるような授業にすれば、必ず児童達にとって良い刺激になると信じています。
- ・小学校教員だけでは間に合わないため、講師資格のある人で、現在教師をしていない人たちにプログラミング教育を学んでもらい2020年に備えたらいいと思う。
- ・今現在教員として働いている人を対象にしたプログラミング教育をすべきだと考えている。2020年からの学習指導要領なので、これから教員になる人はもちろんのことながら、既に教員である人の教育をどのようにするべきかは大きな問題である。今後は、そちらに目を向けたプロジェクトも考えていただきたいと思う。
- ・生徒に1から10まで全て説明することは時間がかかる。生徒が能動的に活動しにくいという状態が生まれる。そのため基本的に行う内容は簡単に、発展をさせやすい教材がいいのではないかとと思う。