

プログラミング楽しんで学ぶ

【浦添】浦添工業高校情報技術科3年生6人が13日、沢岷小学校でプログラミングの前授業をした。同小2年2組の児童31人に車型のロボット「マイコンレーサー」のプログラミングを教え、2年生全体の約120人と自作したアプリゲームを楽しんだ。

浦工高生が出前授業



浦添工業高生(右端)の指導で、自らプログラミングしたロボットを走らせる小学生13日、浦添市・沢岷小学校(提供)

沢岷小児童 アプリゲームも体験

情報技術科の課題研究の授業で「地域貢献」がテーマの授業をするのは2回目。本年度から小学校でプログラミング教育が必修となることを踏まえて、2019年度から授業を企画していた。地域貢献班3人のほか、ゲーム班3人が加わった。

出前授業では「走る」「止まる」などの機能を表すブロックを並べることでマイコンレーサーを動かせるプログラミングを実際に体験。子どもたちは浦工高生の手助けを受けながら、壁など障害物もあるボード上に車を走らせ、ゴールを目指した。

同小2年の久手堅ひなのさんは「走る時間を変えたりして、車を走らせた時が楽しかった」と喜んだ。新垣真斗さんは「自分たちでちゃんとコースの角を曲がるように設定できるのが楽しかった」と振り返った。

プログラミングを教えた浦工の友寄若菜さん(18)は「子どもの目がきらきら輝いてい

た」と喜び「少しでもプログラミングが楽しいと思ってもらえたらうれしい」と声を弾ませた。

授業の後は学年集会を体育館で開き、浦工高生が作ったゲームをパソコン画面を舞台上の大スクリーンに映し、代表児童12人が遊ぶ様子を見てみんなで楽しんだ。

空に打ち上げたひよこを地面に落とさないようにするゲームで、制作した中西未来さん(18)は「ゲームが長く続いたり、ひよこが地面に落ちそうになる場面では、一緒に見ている子どもたちも盛り上がり、私も笑顔になった」とうれしそうだった。