



令和6年度
学校だより

吉井小学校だより

輝くよしいっ子

9月

20日 第35号

文責：小西貴仁

ビスケットのアプリを使っての プログラミングの学習!(2年)

9月18日(水)、学校ICTボランティア支援出前授業で「プログラミングの学習」を2年生が行いました。

この日は、公益財団法人とくしま“あい”ランド推進協議会の方を講師としてお招きし、ビスケットアプリを使って、「漢字シューティング」のプログラミングの学習を行いました。まずはじめに、ビスケットのアプリを起動し、「ビスケットで遊ぶ」の機能を使ってプログラミングを学びました。今回は、漢字を書くのに、「漢字シューティング」のゲームの組み立て方を使ってプログラムを組んでいきました。①画面を組み立て(発射台)②めがねの組み立て(動作プログラム)③漢字を変える(どのような漢字が作れるか)という手順で学習を行いました。詳しくは、2年生の子どもたちに教えてもらってください。子どもたちは、漢字の「へん」や「つくり」、「かんむり」などいろいろと設定(プログラミング)することで、ゲームを作るような感覚で漢字に親しみながらプログラミングの学習を行うことができました。今回は、2年生がビスケットのアプリの「漢字シューティング」を使ったプログラミングの学習でしたが、他にもスクラッチのアプリを使ったプログラミングの学習などがあり、学年や発達段階に応じた学習を行うことができるそうです。



今回2年生が出前授業で行ったプログラミングの学習は、物事を考えるための「論理的思考」の育成に繋がる学習です。物事の筋道を考えながら、いろいろな方策を模索し、どのような方法が良い方法なのかを試行錯誤しながら考え、物事のゴールにたどり着くといった、「問題解決型の思考」を育成することにも繋がるものだと考えております。