

本日の授業内容説明

テーマ：「プログラミング」とはなんだろう？

信号機の過去から現在

信号機の説明を通して、ITとプログラミングにより、生活や仕事の在り方が変わることを題材にしました。
そして、レゴブロックで信号機のデモを行いました。

信号機デモのねらい

過去と現在を比較し、IT化の流れを実感してもらいます。

IT化に伴う、光と影を“すこし”でも知って貰うことがねらいです。

光	影
未来を便利に人を幸せにできる道具であること。	IT化に伴い、仕事や雇用が無くなります。現在ある仕事の半分は無くなるそうです。 (例：コンビニのレジ 2023年までには全コンビニで 自動レジ導入)

少子高齢化の流れは変えられません。影を恐れて、IT化を避ける余裕はありません。

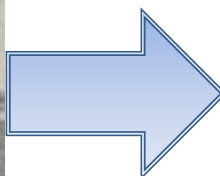
子供たちが大人になるころ、労働人口の減少は確実にITと共存しないと生き残れません。

政府も日本の将来、子供たちの未来を考え、2020年からのプログラミング授業の必修化に舵を切りました。

子供のころから、ITの「現実、役割、可能性」を知ることは大きな財産になると考えております。

身の周りの“あたりまえ”を“なぜ？”に変えるきっかけにもなります。

普段から「こういうものがあったら便利なのに」と考えるクセがつくと考えております。



スクラッチでゲームを作る側の視点を！

スクラッチでネコのキャラクターをプログラミングで操作しました。
ゲームのキャラクターが”なぜ？”動くのかを体験してもらいました。
ゲームを作る側の視点を伝えました。



今後の授業予定

- ・キーボード入力練習 + 英語／ローマ字の学習
基礎英語をキーボード入力し、英語学習の効果も図ります。
- ・スクラッチで作品作り
例)ピアノをつくってみよう(音をだします)

授業内容はホームページに公開しています

<https://www.hitoprog.com/blog/teach-report/>

