

子ども見守りポイント

教室の流れ

教室は、初回はアカウント作成、操作方法の説明が中心。2回目以降は、お手本の冊子を配布して、冊子の中から好きなものを作ったり、各自のオリジナル作品を作ったりして、発表でしめるのが中心です。

参加時の服装は、ビジネスカジュアル(パリッとした普段着)でお願いします。

よくあるミス

数字を全角で入力している
似たブロック「x」と「y」、「にする」と「ずつ変える」などを間違える
プログラムが消えた＝別のスプライトを選択しただけ
動きブロックが無くなった＝ステージを選択しているだけ
スプライトが表示されない＝「非表示」になっている
「すべてを止める」ブロックが動作するとデバッグ困難

一緒に楽しむ

教室では、子供たちには大人を「○○先生」と呼んでもらいます。最初は気恥ずかしいかもしれませんが、すぐに慣れます。

また、先生になった以上は「指導しなくては」、と気負うかもしれませんが、あれこれと細かく言う必要はありません。ヒントは最小限にとどめ、子供たちが考える時間をたくさんとれるようにしましょう。

むしろ多くの子どもは、「このキャラクターを自分の好きなものに変えていいですか?」とか聞いてきます。プログラミングは、好きなことを、楽しく、自由にやるものだ、と言うことを伝えて、一緒に楽しんでください。

プログラミングは何回でも作成&実行ができます。一回で正解する必要はありません。考えて、作って、実行して、直してを、繰り返すことが大切です。そして、試行錯誤を繰り返してできたものが、成功体験となります。

手出しは禁物

子供のタブレットを「操作」しないでください。口頭で教え、指さして、「自分でやるように」促しましょう。それ「違うなあ」と思っても、自分でどうにかしようとしている場合は、静かに見守ってください。手を出す時は、最低限にして、出来る限り自分でやらせましょう。

(ただし、アカウント作成など本質に関係ない部分で困っていたら、すぐに手伝ってあげましょう)

子供たちがお互いに教え合うのも良い事です。人に教えることで理解が進み自信につながります。ただし、子供同士でも「手出しは禁物」。手を出す子には、注意をしましょう。

ボランティアスタッフと児童との対話例

「○○したいけど、どうすればいい?」と尋ねられたとき

どうやればできるか一緒に考えてみよう

そのためには、どうする?(やりたいことを整理して、説明させる)

NG例

こうして。ああして。ちなみにね・・・(「正解」に誘導する。延々と説明する。)

「プログラムが動かない」と相談されたとき

ここを半角で打ち直してみて。(良くある間違いは、指摘して、自分で直させる)

となりのお友達に相談してみよう。(生徒同士で解決を促す)

これは難しいね。○○さんに聞いてみよう(分からなければ、誰かに助けを求めてください)

NG例

直すから待っていて(タブレットを奪ってデバッグする)

子供が作ったプログラムの実行結果に対して
すごいね。どうプログラムしたの？（たずね、説明をうながす）
次は○○もできると面白いかもよ？（ステップアップを促す）

NG例

○○は無いの？これだけ？（否定）

大勢の子供に向かって話をするとき

十分に注意を引き付けてから（体操のお兄さんをイメージ）、大きく明るい声で話しましょう。

子供が理解しているか確認するとき

できた人は手をあげてください（できていない人を確認する）

NG例

ここまでで、何か質問はありますか？（何を聞いてよいかわからない）

～注意点～

シャイな子どもが多いので、「発表しよう」と言うと構えてやりたがらないので、「これいいね～。皆にも見せてくれる」と言う感じに誘うと良いです。

子供（特に低学年）は、考えている事をうまく説明できないことがあるので、答えに詰まっている時にしつこく尋ねると、泣き出しちゃいますので、ほどほどに。