



「プログラミング学習作品発表会」を開催しました



11月30日（木）に、理数科2年生による「プログラミング学習作品発表会」を実施しました。理数科2年生は、9月から、学校設定科目「SSH 情報」で、プログラミング言語「Scratch」による学習に取り組んできました。4人で協力して、タッチペンでラケットを操作する卓球ゲーム、Android 端末のセンサーを活用してタブレット PC 上でのキャラクターの動きを制御するゲーム、声やセンサーの傾きによって動きを制御するロボット等、自分達で考えて製作しました。発表会では、プログラミングで工夫したところや苦労した点をお互いに説明しました。

九州工業大学教養教育院長 西野和典 先生からは、「問題とは現実と目標とのギャップであり、そのギャップは大きすぎる場合が多い。だから、ギャップを分割して、一つひとつを解決していく。その解決法を統合する過程で、協働して取り組むことが大事になる。このようなプログラミング的思考は全ての教科の学びの基礎になるものであり、社会に出ても役立つから、今後も主体的に取り組んでほしい。」との講評をいただきました。

また、プログラミング学習で指導いただいた、同大学4年生 田中太志朗 先生からは、「Scratch」はプログラミングの初歩的なものだが、そのしくみはどの言語にも共通する。今後も、プログラミングに親しんで、学んでいってほしい。」とのお話がありました。

この学習では、PDCA サイクルによる課題発見・解決の経験を重ね、課題発見・解決に係わる資質・能力を身に付けることがねらいの1つです。この経験を今後の研究活動にも生かしてほしいと思います。

