

## プログラミング教育再考

新聞にプログラミング教育の記事が掲載され続けている。

特に、経済に強い全国紙に多いように感じるが、それだけ、産業界には必要感や関心が高いのだろう。学校教育において指導する立場にとっては、どこで、どれだけ、どの様に指導計画を立てるのに関心がある。今後、文部科学省からの解説書に期待したい。

さて、先日、ゲームセンターのあるゲームに興味を持った。



おなじみのゲームである。

すでに、プログラミング教育の実践例で自動販売機が示されていたが、このゲームもプログラミング教育の教材にもってこいではないかと。

まず、子供が、知っている、操作したことがある、興味がある、学びにはもってこいの教材である。

X・Y・Z軸で空間の位置を定め、つかむ、離すなど、比較的簡単でわかりやすいパラメタで制御できる。画面でゲームをつくるよりも実用的で、今後の数学の学びや、機械工学や物品の管理の学習にもつながっていく。

そして、大切なことは、プログラミングの学習の場だけではなく、日頃、社会の中で、プログラミングの知識が活用されていることに気付くことであろう。

いま、とかく平面の画面上のゲームづくりなどの体験に脚光が注がれているように感じるが、学校外の身近なところでプログラミングの学びの場がたくさんあるように感じている。

したがって、家庭で、家族が、ちょっとした話題を共有することで、プログラミング教育が実現できると考えている。

プログラム言語習得、ルーティンは、専門的な学習の段階でも遅くはないと思う。

大切なのは、発見、気づき、創造、つまり思考なのである。