

にこにこプログラミングプロジェクト

～デジタルの世界へきみもチャレンジ!～

仙台白百合女子大学 熊谷健二ゼミ (ベアーズラボ)

実施日:10月29日(土) 11月5日(土) 12月3日(土) 9:30~12:00

【目的】本事業を通してプログラミングを学ぶ機会を提供し、地域や費用によるプログラミング教育の格差是正を目的とする。大学生との学習を通して、IT分野への興味を引き出し人材育成につなげる。対象は小学4~6年生とする。

micro:bitを使ってプログラミング! 電子作品を作成

10月29日 光る剣とギターを作成

12月3日 ギターとバイオリンを作成



～活動内容～

第1回・第3回はmicro:bitを使ってプログラミングを行い、光る剣と音を鳴らすことができるギターとバイオリンを作成した。各々にデコレーションを楽しんだ後は、オリジナルの作品を発表。最後にmicro:bitを使った宝探しを行い、無線通信機能について学んだ。



クルマ型ロボット・ドローンプログラミング 11月5日



～活動内容～

ロボットプログラミングでは障害物を避ける、線上を走るプログラムを作成。ライントレースを行った。ドローンプログラミングではドローンの仕組みについて学び、「離島へ荷物を届けよう!」というゲームを通して5つの目的地(離島)にドローンを飛ばすプログラムを作成した。

【ワークショップ実施までのスケジュール】

ポスター作成
チラシ作成
教材準備

参加者募集
資料作成

大学祭にて
電子作品の展示
参加者募集

第1回実施
第2回の準備

第2回の実施
第3回の準備

第3回の実施

【まとめと今後の課題】

子どもたちに交流と学習の場を提供し、プログラミングの楽しさを知ってもらうことが出来た。地域の複数の小学校に出向き募集したことで、プログラミング教育の場を周知させることが出来た。SNSによる宣伝効果が小さく、参加者が少なかったため募集方法について今後検討していく必要がある。