



これから先、機械やプログラミングされたものを見ると全然自分の中の感動が変わってしまうような授業でした。

私がゲーム作成に取り入れたいと思える作品や意外性を持った作品が多くあって自分自身の作品の欠点やもっと工夫したい点に気づくことができました。



プログラミングを行う際は「想像力」が非常に重要である。

実際に機材に触り、試行錯誤をしたことで、今後MESHやScratchを扱ったことで、普段自分たちが触れているゲームや電化製品がどのような仕組みになっているのかが理解できた。



実際に作品を作ることでプログラミングの特徴や考え方、分からない時の苦勞、完成した時の達成感を感じることができた。大学の授業の中で一番楽しい授業でした。



プログラミングのプレゼンで受講生のレベルの高いプログラミングを見てとても驚いたし、初心者でも結構やれるんだなと感じました。

プログラミングは難しいけれど、プログラミングの特徴を理解し、自分自身が明確な目標を持って手順を考えながら試行錯誤をして作品を作ることで愛着が生まれ、工夫したところを評価してもらうことによりやりがいと喜びを感じた。



受講前よりは「なるほど」と感じる所が多くなりました。他の人の発表も見て、皆んな自分なりのこだわりポイントがあって発表を聞くのが楽しかった。



受講した学生達の振り返り

教員の
皆さんへ

集中講義を限定公開!

小学校プログラミング教育概論 3月受講者募集

ビジュアルプログラミング言語の初心者または準初心者を対象に、小学校プログラミング導入背景とねらいを念頭におきながら実際に教育現場で利用されている言語を体験し、意図した動作をするプログラミング作品を製作することができるようになる講義です。後半の作品プレゼンテーションと相互評価によってプログラミング教材に対する鑑識力や洞察力も養うことができます。2024年度3月の集中講義では、学部学生と一緒に受講できる小学校教員を5名限定で募集します。こどもたちの作品を楽しみながらもしっかり見取れる力を養ってみませんか。

お申し込みは下記フォームから、お問合せは担当岡本までご連絡ください。

日時: 2024年3月14・15日 2日間

場所: 琉球大学教育学部本館101号室

担当: 新垣学・日熊隆則・濱田栄作・小野寺清光・岡本牧子

準備: Wi-Fi接続可能なノートPCを準備してください
ネットワーク情報は当日通知します

概要: 14日(1日目)

8:30-15:30 ドリトル, scratch, micro:bit, MESHの体験
15:30-16:30 作品コンセプト、作品制作教材決定

15日(2日目)

8:30-12:00 作品制作
13:00-15:00 作品プレゼン及び評価、
15:00-16:00 総括

詳細は「小学校プログラミング教育概論 I シラバス」をご確認ください。

小学校プログラミング教育概論 I
シラバス



申し込みフォーム

定員(5人)に達し次第受付終了



<https://forms.gle/zpPD4WWkr1tdFhTH9>



琉球大学教育学部

おきなわ教員研修高度化フォーラム

問合せ先: makiko_y@edu.u-ryukyu.ac.jp (担当: 岡本)