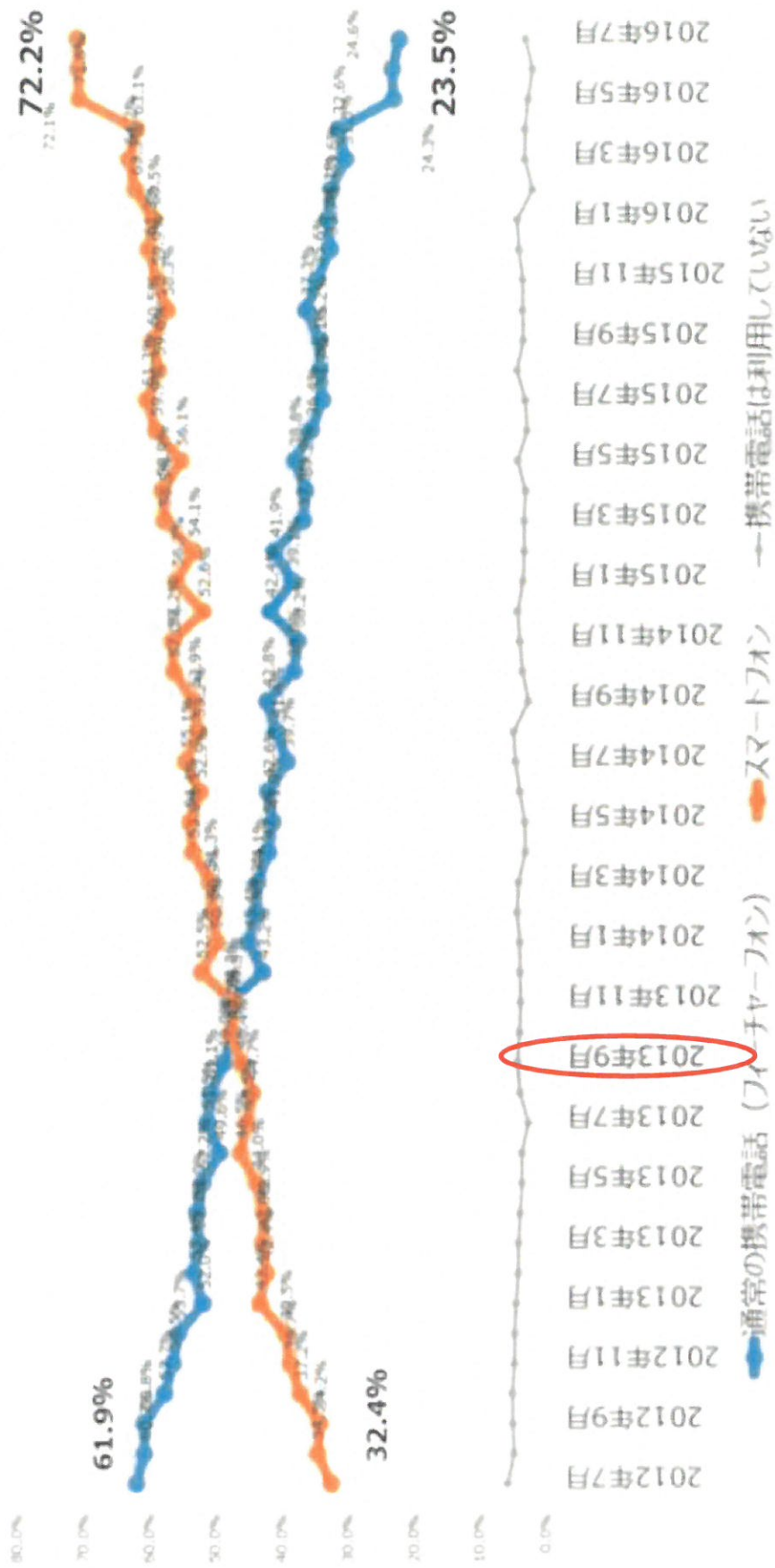
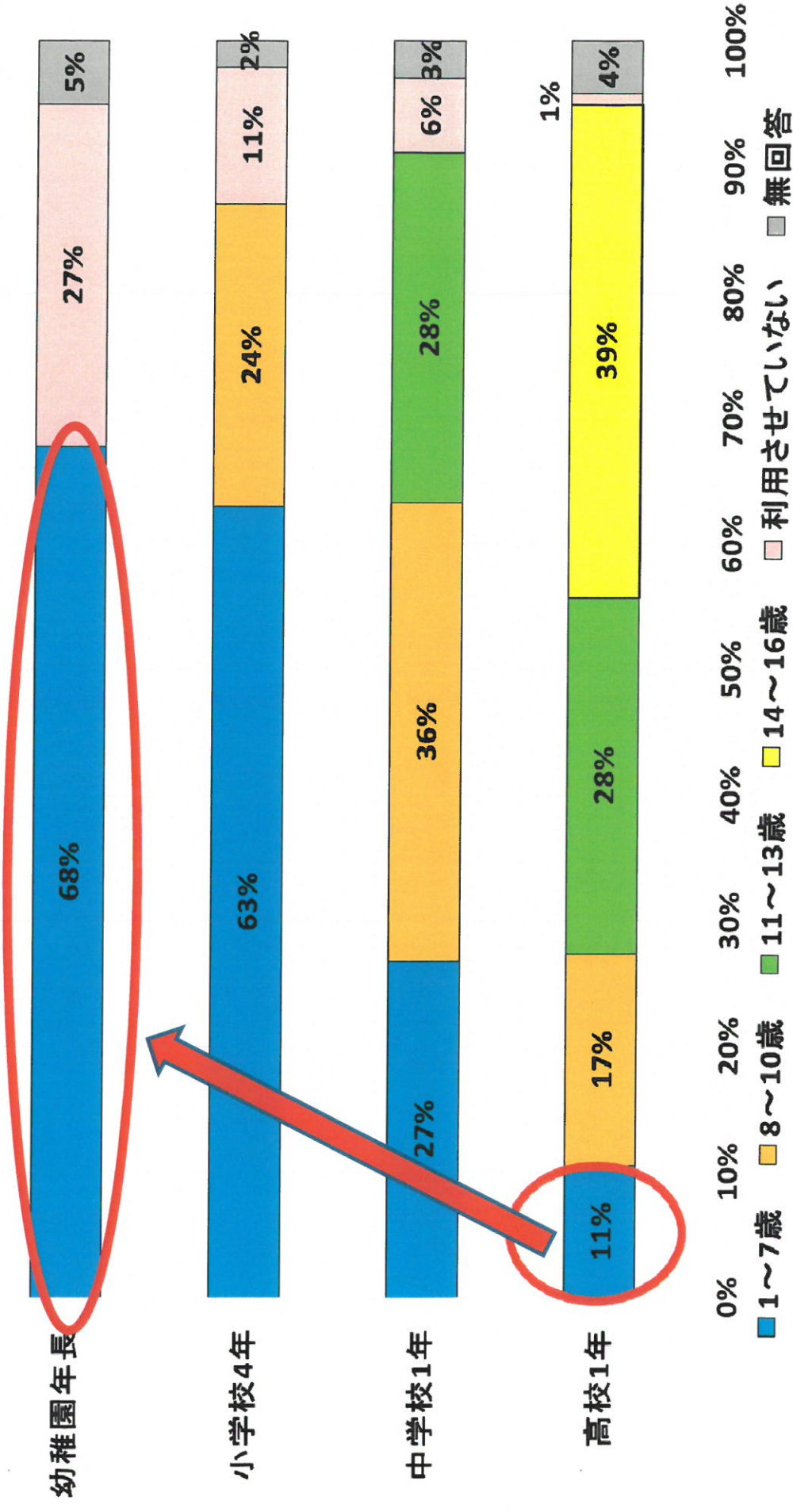


フィーチャーフォンとスマートフォンの利用推移



マーケティング リサーチ キャンプ 資料より

質問 お子さん(幼稚園年長、小学校4年、中学校1年、高校1年)は、何歳からスマートフォンやゲーム機などを利用していますか。



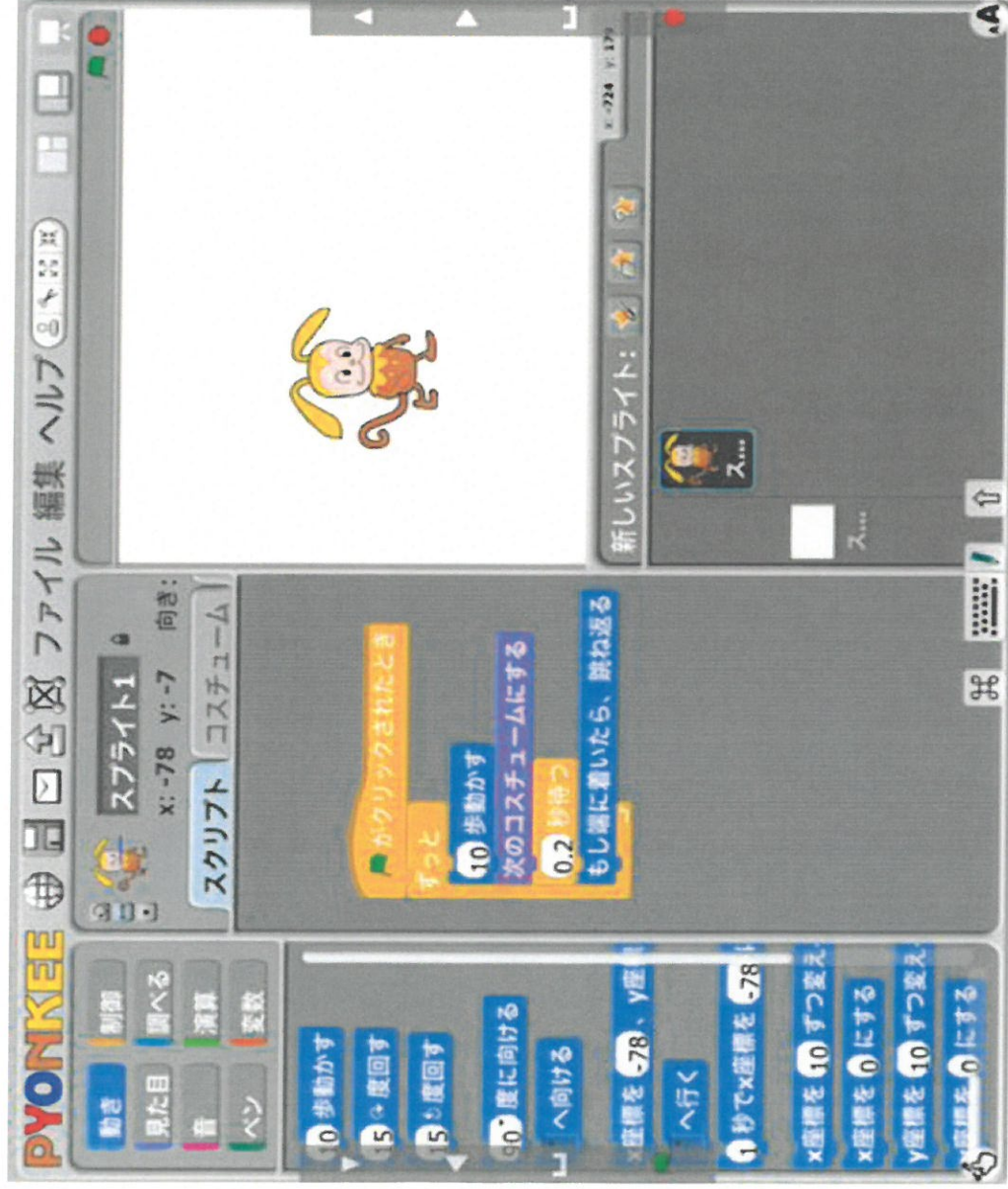
スマートフォン等の利用に関する調査 香川県教育委員会 平成29年5、6月

文部科学省は、プログラミング教育を通して「プログラミング思考」を育てるとしています。

プログラミング思考とは、自分が意図する一連の活動を実現するために、どのような動きの組合せが必要であり、一つ一つの動きに対応した記号を、どのように組み合わせたらいいのか、記号の組合せをどのように改善していけば、より意図した活動に近づくのか、といったことを論理的に考えていくかと定義されています。

Scratchという 言語

Apple社の
iPad上で、
Scratchを動か
すPYONKEE
というアプリ
を使ってプロ
グラミング



PYONKEEの画面

たいせつにしてほしいこと

ためしてみよう	さがしてみよう	いっしょにやってみよう	ためしてみよう
ためしてみれば、うまくいくかどうか、自分が考えたようになっっているかどうかかわかりません。うまくいかなくても、だいじょうぶ。プログラムはかんたんに作りかえることができるし、しやんもとりなおせませす。たくさんうまくいかないほうが、『うまくいく』に近づけることができます。 だから、思いついたことは、どんどんためしてみよう！	Scratchには、いろんなブロックやスプライト (Scratchの中のキャラクターのこと)、絵、音があります。 いろいろさがして面白そうなものをみつけよう！ ためてみたら、新しいアイデアがうまれるかも？	ひとりではむずかしいことも、いっしょにやるとできるかも。だれかとそうだんしながら作ったら、自分には思いつかないアイデアがでてくるかも。人が作ったプログラムを見せてもらったら、自分もやってみたいことがあるかも。もちろん、ひとりでプログラムをつくる時間もたいてせつにしながら、いっしょにいるともだちといっしょにやってみよう！	おたがいに声をかけることが、すごいプログラムのきっかけになるかも。「いいね！」「すごいね！」「かっこいいね！」「かわいいね！」「おもしろいね！」「もっと〇〇にしてみようよ！」「こんなのはどうかな？」と声をかけあって、みんなでのしくかつどうしよう！

参加者に伝えた4つの「たいせつにしてほしいこと」