

幼児期のプログラミング

園長 山中 文

これは何をしているところでしょうか？

実は、今年度、年長さんにキットを用いた体験型プログラミング活動を少し取り入れました。これはその時の様子です。

幼児教育施設では、プログラミング活動にまだなかなか根強い反対もあるようです。2021年の調査では、「幼児にプロ

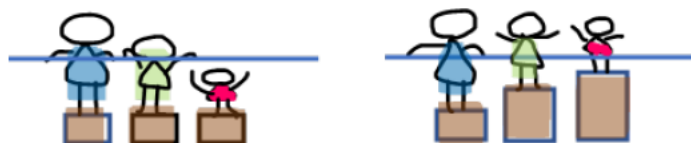


gramming的思考を育成する必要性」について調査園所の67%が否定的だったと出ています*。

意図するものを実現するためにどのように組み合わせたり改善したりしていけば良いのかを考えることをプログラミング的思考と呼ぶとすれば、それは幼稚園の遊びの中で多く展開されていることです。ですから、これまでの保育で充分達成できていると考える園所が多いということも頷けることではあります。

しかし、そのような組み合わせたり改善したりするといった様子がその場ですぐに共有できるプログラミング活動であれば、それは、幼児期にとって面白い活動になる可能性があります。本園では、その趣旨から、mTiny (Makeblock Japan社、写真中のパンダのようなキットです) というキットを使ったプログラミング活動を年長さんで行ってみました。これは、PCやタブレットを使用せず、キットを、指令カードを組み合わせる動かすタイプのもので、グループで矢印のカードや表情のカードなどを組み合わせる指令し、キットを「竹」まで動かして食べさせたり、「ベッド」まで連れて行って寝かせたり笑わせたりするといった体験をしました。やってみると、どの子どもも夢中になりました。みな覗き込むようにしてキットの動きに集中し、何度も指令カードを置き換えたり新たに持ってきたりしてやり直し、意見が飛び交います。その場ですぐにみなで状況を把握し、すぐにやり直したりその結果を見届けたりしようとする、という面では、たしかに、このような体験型プログラミング活動は優れているかもしれません。

「平等」なのか「公平」なのかということについて、よく下のような絵で説明されます。一斉教育は、左の絵のようにどの子どもにも「平等」に台を用意しますが、個人差があり、必ずしも同じ景色は見えません。しかし、先のような活動では、課題解決のために、それぞれの知識や力を分け合います。つまり、「公平」に同じ景色が見えるように、自分たちで台を用意しあう活動になるかと思えます。遊びも同じです。どちらも、その面から大事にしていきたいものですね。



*橋本忠和 (2021)、幼児教育でプログラミング活動を実施する課題点についての一考察：国立大学附属幼稚園と北海道内幼児教育施設へのアンケートの分析を通して、北海道大学紀要、教育科学編 72 (1)、577-592