

# 教育コミュニティづくり通信

令和4年1月8日

令和4年1月8日土曜日、泉佐野市レイクアルスタープラザ・カワサキ生涯学習センターで、市内1・2年生を対象としたおおさか元気広場が行われました。布マスクの参加者に不織布のマスクを提供し使用してもらうなど、しっかりと感染対策を行って実施していました。今回はおおさか元気広場企業・団体プログラムより江崎グリコ株式会社の協力のもと「GLICODE® (グリコード)」というプログラムを実施しました。今回は保護者と一緒に参加する形で行われました。

## クイズを交えて説明

まずはクイズを交えての説明です。「ビスコの名前はどこからきたの？」など、グリコに関するクイズをしたり、「プログラミングとはどんなものなのか」といった内容を楽しく、わかりやすく説明してくださいました。



参加者の子どもたちや保護者からは「知らなかったぁ」「へーそうなんやぁ」といった声があがっていました。

## 大人も子どもも夢中になるプログラム

いよいよグリコ独自のアプリを使ってプログラムが始まります。子どもたちが早く始めたくてワクワクしている様子が伝わってきました。このアプリは、主人公の「ハグハグ」というキャラクターが泣いている女の子のところに駆けつけるゲームで、そのハグハグが女の子の所へ駆けつけるためのプログラミングを行うというものです。最初は操作の仕方がわからず、困っている様子も見られましたが、保護者

に加え、江崎グリコの方が7名、泉佐野市のスタッフが3名など、多くの大人が丁寧に教えてくださり、すぐに操作にも慣れ、子どもたちから「わかった！逆や」「できた。イエーイ！」「あかんやん。もう一回やる」といった言葉が出てきました。また、夢中になっているのは子どもたちだけでなく、教えていた保護者も「それで本当にええか？違うんちゃう？」「お父さんにもやらせてみ」「わからなくなってきた」など子どもと一緒に楽しく遊ぶ姿が見られました。クリアした時にはハイタッチをして喜んでいました。

このプログラムを通して、プログラミングを学ぶとともに、大人も子どもも一緒に楽しい時間を過ごすことができました。

## アンケート結果と感想(児童・保護者各18名)

実施後のアンケートで、児童の17人が「またやってみよう」と答え、保護者の15人がこの講座を「大変良かった」と答えていました。また、「プログラミングってすごいなあと思った。」といった児童の感想や、「子どもも楽しんで学ぶことができ、自身もすごく楽しかったです。」といった保護者の感想もあり、とても楽しく学びの多い時間であったことがわかります。

