

社会体験型「Kebbiプログラミング実験室」

(敬称略)

【第1弾タイアップ企業】



実施校：中学校1年生 9クラス（315名）期間：7月8日～9月末

1限目 オリエンテーション

■総合学習時間にてZOOMを活用して、全9クラスに向けて丸善ジュンク堂様より会社紹介・仕事紹介

イメージ



学校各クラスにて電子黒板で配信。

■書店での様々な仕事場面を知った上で、Kebbiをプログラミングすることで、もっと楽しいサービスや新しいサービスをイメージして生徒からアイデアを収集。

■そのアイデアの中から、いくつかのテーマを抽出。生徒に数種類のプログラミングテーマとグループ分けを発表。

1年組 番氏名 _____

私が開発者！

双方向性のあるコンテンツのプログラミングによる問題解決

1 問題の発見、課題の設定

●発見した問題	買いたい本をすぐに調べたい。
●設定した課題	ケビー君で最新の本を検索できるようにしたい。

2 設計・計画

●情報処理の手順（アクティビティ図、フローチャートなど）

```
graph TD; A[調べたい本を入力する] --> B[入力用のタッチパネルを表示する]; B --> C{入力された本があるか検索する}; C --> D[買いたい本を表示]; C --> E[ありませんでした。]; E --> C; D --> F[本棚の分類コーナーを表示];
```

2 限目～ プログラミング学習（基礎編）

- プログラミング基礎学習の「Kebbi宇宙ミッション」をユニット選択し、前半はプログラミング基礎を学習。



『夏休み中』は実際に書店に訪れてお客様観察や従業員の仕事観察で仕事をもっと知り、気づきを得て頂きます。
→書店でも色々なアドバイスを頂いたり、プログラミングに触れてみたり（予定）生徒とのコミュニケーションを図って頂きます。



プログラミング学習（グループ開発編）

- 基礎学習や実際の書店視察を活かして実際選択したテーマをグループでプログラミング・検証



最終日 プログラミング発表

- 社会体験型プログラミング授業最終日に、丸善ジュンク堂に製作したサービスをプレゼン
プログラミング披露→選定されたサービスは実際に店頭で公開予定。
- 大府中学校では、10月の文化祭にて学内でも発表。

本プロジェクトの目的

- 実際の社会体験を通じて、子供達にプログラミングの仕組みを深くより実践的に学んで頂きます。
- プログラミングするサービスを自身で考えることで、必要な情報・スキルを自ら学習する力を養います。
- 個人学習だけでなくグループ学習を組み合わせることで、お互いの強みを活かし、弱みを補完する必要な協調性を体感します。
- 実際の会社環境、社会人と関わることで、社会でのコミュニケーション機会、社会体験を通じて、気づきの場面を多く提供します。
- ICT教育を身近な課題や環境で取り入れ、日常の中で学ぶことでITリテラシーを自然な形で体得します。
- 多くの様々な業種・業態の企業や組織、団体にも参画頂くことで、多くの子供達が、体験学習の機会を得て、これからの時代を堂々と背負って頂ける子供達を輩出します。

小学校・中学校・高校と様々なステージの子供達に多くの有益な機会を提供して行きたいと存じます。