

# 令和6年度 子ども大学わらび プログラミングで「算数」講座

## 1. 実施体制

子ども大学わらび	学長	-
	副学長	-
子ども大学わらび実行委員会	実行委員長	加納 克彦 (蕨市教育委員会教育部次長生涯学習スポーツ課長)
	実行委員 (関係団体)	蕨パソコン支援隊、蕨市立中央公民館
	問合せ先	048-433-7729 (直通)

## 2. 事業内容

開催回数	3回	開催期間	令和7年3月19日、21日、25日			
参加者数	16名	内訳	小学4年生	5名		
			小学5年生	11名		
			小学6年生	0名		

### 3. 実施内容

子ども大学わらび	1 日目	開催日時	3月19日（水） 13:30～16:00	
	会場	蕨市立中央公民館 1階パソコンルーム		
	講義名	講義 1「基本操作 & 算数①」		
	講師	蕨パソコン支援隊隊長 中村 和弘 蕨パソコン支援隊員 大貫 芳枝		図形の面積を求める
子ども大学わらび	2 日目	開催日時	3月21日（金） 13:30～16:00	
	会場	蕨市立中央公民館 1階パソコンルーム		
	講義名	講義 2「算数②」		
	講師	蕨パソコン支援隊隊長 中村 和弘		XY座標とは？

### 3. 実施内容

3日目	開催日時	3月25日（火）	
		13:30~16:00	
子ども大学わらび	会場	蕨市立中央公民館 1階パソコンルーム	
	講義名	講義3「算数③&修了式」	
	講師	蕨パソコン支援隊隊長 中村 和弘	
			配列とは？

## 4. 参加者の声

参加した子供の声 (感想)	<ul style="list-style-type: none"><li>・プログラミングで初めて習った内容がたくさんあってよかった。</li><li>・家でも習った内容を復習した。</li><li>・プログラミングのやる気につながった。</li><li>・すごく楽しかった。内容についてもちょうどよく更にプログラミングについて関心をもつきっかけになった。</li><li>・3日目の内容が難しかった。1・2日目までは内容が理解できたので楽しく取り組むことができた。</li><li>・春休みの期間中に学校のタブレットを使ってプログラミングを自主的に行い、「ジガク」という自分で設定した研究テーマについて学校で発表する宿題で初日に習った猫のイラストを用いたプログラミングや文章を発表し先生に褒められた。(一部抜粋)</li></ul>
保護者の声 (感想)	<ul style="list-style-type: none"><li>・もともと本人がプログラミングには興味があったが、何から始めたらよいかわからない中で子ども大学を受講した。参加してみて本人が楽しそうで、帰宅してからもプログラミングに取り組んでいる姿をみれてよかった。</li><li>・同じ小学校の参加者もいたので本人が緊張せずに参加出来たところがよかった。プログラミング未経験だったが、帰宅後、子どもと一緒にプログラミングについて勉強することができたのでよい機会だった。</li><li>・三角形の面積を求めたり、ビンゴをしたりして作ったプログラムを見せてくれました。ゲーム作りの本を買って、スクラッチで熱心にゲームを作って遊んでいます。とても楽しかったようで、授業を楽しみにしていました。</li><li>・昨年も受講させてもらい、今回は忘れていないか・・・という復習という意味も含めて参加できたらいいねということで申し込みました。覚えていることが多くて「簡単だった～」という声もありましたが、回を重ねていくごとに「わかったけど難しかった」というのもありました。プログラミングにより関心が高まったようです。ありがとうございました。</li><li>・以前、プログラミング教室に通っていたことがあり、興味がある内容で是非通いたいということで参加しました。他のお友達と一緒にプログラミングを学べて、とても楽しそうにしていたし、難しかったところもあって充実していた様子でした。(一部抜粋)</li></ul>