

すずのや

News Letter VOL.01

発行/2020年2月1日 発行者/すずのや 〒880-0053 宮崎市神宮2丁目1-30神宮プラザ3F <https://suzunoya.space>

宮日プログラミングアワードファイナリスト決定



すずのやから6名が1次を通過しました

昨年の10月に宮日ジュニアプログラミングアワード2020の作品募集が始まってから、低学年は「楽しくなるもの」高学年は「人の役に立つもの」というテーマでそれぞれ作品を頑張って作ってきました。今年はチームでの参加やロボットプログラミングでの参加もできるようになったため、グループで色々話し合いながらゲームのストーリーを決めたり、音楽などを選んだり、みんなで協力しながらパソコンに向かっていく姿が印象的でした。応募した作品はそれぞれとても魅力のあるものでしたので、ここで惜しくも本選出場を逃した作品を紹介したいと思います。

「グリフィンのかぎ」



1年生のNさんとRちゃんが2人で一緒に作ったゲームです。操作するキャラクターが画面にあるかぎをとるとゲームが進んでいきます。最後に「おめでとう！」のメッセージと2人でかいた絵が見れます。

「SPACE DRAGON」



2年生のCくん、Rさんと3年生のTくんが作ったシューティング風ゲームです。Cくんがキャラクターや画面の絵をかき、RさんとTくんが音楽を探して作り上げました。案外難しく楽しいです。

休憩部屋の本が増えました

普段は下校後にそろばんや宿題をしていると読書までしている時間がないため、すずのやの蔵書はそれほど多くありませんでした。夏休みなどの長期休みは図書館の本をたくさん借りてきて飽きないように工夫していますが、お正月に小説と漫画を30冊ほど購入しました。

この他に図書館の本なども定期的に借りてきています。

プログラミングのペア学習を始めました

すずのやではそろばんがある程度できるようになった子から順番にプログラミングの勉強を始めていましたが、プログラミングに興味を持っている子が多いため、ペアでの学習を1月から本格的に始めました。1人1台ずつのパソコンで、「同じ課題を協力して進める同学年のペア」

「異なる課題をし、下学年の子が分からないときは上学年の子が教えるペア」で勉強しています。人に教えることで、自分が本当に理解できているか確認でき、理解できていないときは復習できるため、とても学習効果があるようです。また、「ドラえもんプログラミング用パソコン」を購入し、遊び感覚でプログラミングやタイピングの練習ができるようにしました。

今後は、お子様の特性に合わせてScratchではなく、ロボットプログラミングなどをお勧めすることがあります。その場合、ご家庭から材料を持ってきていただくことがありますので、ご了承ください。

宮崎神宮で巨人軍にあいました

1月31日(金)、宮崎神宮に巨人軍が参拝に来ました。すずのやの窓から巨人軍のバスを見つけて子どもたちはテンションアップ! 急遽神宮まで見学に行きました。参拝を終えてバスに戻る原監督から手を振られたり、握手をしてもらったり、外国人選手などがサインをもらってみんな大満足でした。

