

～「子どもたちの夢中を応援」する、完全無料の参加型投稿サイト～
「ワンダースクール」内に新コンテンツ

「ワンダースクール プログラミング部」登場！

ワクワクするようなエンターテインメント×プログラミングを体験しよう

2018年2月28日(水)より提供開始！

<https://thewonder.it/bukatsu/programming/>

株式会社バンダイ(代表取締役社長:川口勝、本社:東京都台東区)は、2015年から「子どもたちの夢中を応援」をコンセプトに、参加型投稿サイト「ワンダースクール」を運営しています。このたびワンダースクールでは、2020年から小学校で「プログラミング教育※1」が必修化されることを受け、新たに「プログラミング学習※2」をインターネット上で楽しみながら体験できる新コンテンツ「ワンダースクール プログラミング部」の提供を、2018年2月28日(水)より開始します。

※1 コンピューターに意図した処理を行うように指示することができるということを子どもたちに体験させながら、将来どのような職業に就いても普遍的に求められる力としての「プログラミング的思考」などを育む教育。

※2 プログラミングのコードを書くのではなく、論理的な考え方を習得するため、視覚的な操作で考え方が身につくゲーム感覚の学習。

■「ワンダースクール プログラミング部」とは

バンダイが得意とするエンターテインメントを盛り込んだ、さまざまなプログラミングコンテンツを、子どもから大人まで楽しめる、プログラミングの学びと実践の場です。気軽に楽しめるゲームや動画で「プログラミング」に携わる機会を創出します。



▲「ワンダースクール プログラミング部」ロゴ



▲「ワンダースクール プログラミング部」画面イメージ
※実際の画像とは異なります

■「ワンダースクール プログラミング部」提供開始の背景と目的

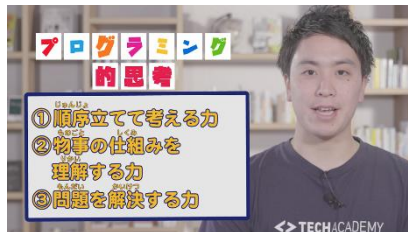
世の中のIT化が進み、子どもたちの身の回りには想像以上に「プログラミング」され働くロボットや機械があふれています。そのようなIT環境に囲まれた子どもたちに求められる21世紀型のコミュニケーション能力のひとつが、「プログラミング的思考※3」と言われています。この背景を受け、バンダイでは、子どもたちが「プログラミング的思考」を身につけることで将来の可能性や選択肢を広げ、より多くのことにチャレンジするきっかけをサポートすること、またプログラミングを通じて親子や家族でのコミュニケーションが増えることを目的に、「ワンダースクール プログラミング部」を立ち上げました。

※3 論理的思考力・創造的思考力で、大人や子どもにかかわらず、日常生活や自己表現において時代を超えて普遍的に求められる力。

■ワンダースクール プログラミング部の主なメニュー

①【動画】 動画で学ぼう！プログラミングとは？(全4本)

オンラインプログラミングスクールTechAcademyの樋口隆広氏を先生に迎え、「プログラミング教育」や「プログラミング的思考」とは何なのかを、楽しく分かりやすく解説するオリジナル動画です。親子で楽しみながら、プログラミングの理解を深めることを目的に、全4本を公開。その他、親子で簡単に「プログラミング的思考」を体験することができる体験型動画も公開いたします。



<樋口隆広氏プロフィール>

キラメックス株式会社 取締役

オンラインプログラミングスクール TechAcademy の事業に従事。子どもを対象とした TechAcademy キッズの事業責任者。

②【ゲーム】『ドラえもんひらめきパッド』“プログラミング学習”体験版(全10問)

『ドラえもんひらめきパッド』とは、バンダイが2017年9月より発売しているドラえもんと一緒に楽しく学んで遊べるタブレット型の知育・学習液晶玩具です。この商品で遊べるプログラミング学習(全60問)のうち、体験版として10問をワンダースクールで遊ぶことができます。



©藤子プロ・小学館・テレビ朝日・シンエイ・ADK

③【ゲーム】ワンダースクール オリジナルプログラミングゲーム「すたたんのおかしのめいろ」(全10問)

スイーツが大好きな主人公「すたたん」と一緒に、大好きなクッキー探しの旅にでかける、プログラミングのブロックゲームです。邪魔をしてくる敵「イガガ」や落とし穴に気を付けながら、目的達成に向けて試行錯誤しながらゲームを楽しむことで、問題解決力などの「プログラミング的思考」を育みます。またその他、飛行機で世界中を旅するオリジナルプログラミングゲーム「ぶんぶん世界旅行！」(全10問)も、同時に公開いたします。



④【作品投稿】ワンダースクール Scratch(スクラッチ)アルバム



Scratch アルバムでは、ビジュアルプログラミング言語のひとつである「Scratch」で制作した作品(オリジナルゲームやアニメーションなど)を投稿することができます。投稿することで、「ほかの人に見てもらいたい」「楽しんでもらいたい」をモチベーションに、子供たちの創作意欲をより高めることを目的としています。プログラミングを用いた作品作りは、「プログラミング的思考」を育むと同時に、子供たちが自分の思いを表現する新たなメディアになると考えます。

<参考>「プログラミング教育に関する調査」結果

■調査結果トピックス

TOPIC① :子どもにパソコン・スマートフォン・タブレットのいずれかのデバイスを、使わせて(遊ばせて)いる割合は 63%

TOPIC② :2020 年の小学校でのプログラミング教育必修化認知度は 50% !

TOPIC③ :子どものプログラミング教育について、具体的な対策を取りたいと考えている家庭は 52% !

プログラミング教育という言葉を見聞きしたことがあるのは 66%と、過半数以上の親が認知していました。子どもたちは日常的にデバイスを使用する機会があり、親は 2020 年からの小学校での必修化に向けて、具体的な対策を検討し始めている様子が伺えました。

■調査概要

【調査目的】 「プログラミング教育」に関する認知・対策状況を探る

【調査地域】 全国

【対象者条件】 4~10 歳の長子を持つ、20~49 歳の母親

【調査手法】 インターネット調査

【調査企画】 株式会社バンダイ

【実査機関】 株式会社クロス・マーケティング

【実査期間】 2017 年 11 月 24 日(金)~11 月 27 日(月)

【サンプル数】 1800 人

【構成】

	未就学児	小学1・2年生	小学3・4年生
男子	300人	300人	300人
女子	300人	300人	300人



■「ワンダースクール」とは

「ワンダースクール」は、「子どもたちの夢中を応援」をコンセプトに株式会社バンダイが運営する子ども向けの完全無料の参加型投稿サイトです。子どもたち自身で興味のあることを見つけ、自分の作品や成果の写真や動画を投稿することができます。

学びの動画を公開する「授業」、写真や動画などの投稿を楽しみ挑戦する「コンテスト」、今回新設する「プログラミング部」の他、ガンダム部やイラスト部など、テーマ別にコンテンツをまとめた「部活」、無料でアニメ動画を楽しめる「動画」や、ワンダースクールを楽しむと集まるワンスコインを使って応募ができる「プレゼント」などで構成しています。

ワンダースクール プログラミング部: <https://thewonder.it/bukatsu/programming/>

ワンダースクール 公式サイト: <http://thewonder.it/>

バンダイホームページ: <http://www.bandai.co.jp/>

※本プレスリリースの内容は2018年2月28日のものであり、予告なく変更する場合があります。