

# EdTech導入補助金 効果報告

2021年3月

ジャパン・トゥエンティワン株式会社





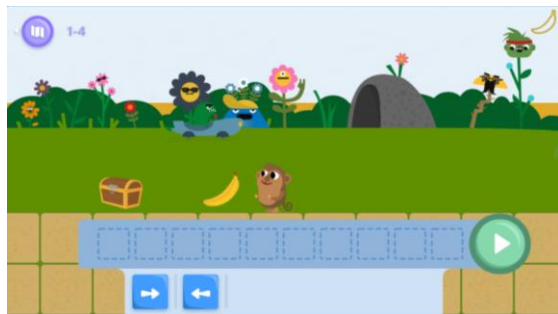
# 事業者について

ジャパン・トゥエンティワン株式会社	CodeMonkey Studios Inc.
愛知県豊橋市、1992年設立	イスラエル国、2014年設立
イスラエルを中心に世界の技術や製品のビジネス開発を日本で展開	学校教育用のプログラミングゲームの開発と運営、全世界で展開
2015年 コードモンキー事業開始 2017年3月、総務省「若年層に対するプログラミング教育の普及推進」事業採択 2019年4月、キツザニア甲子園にてプログラミング体験イベント開始 2020年8月、経産省「EdTech導入補助金」交付対象事業採択	2014年2月「コードモンキー／コードの冒険」公開開始 2016年11月「ゲームビルダー」 2019年7月「バナナ・テイルズ」 2019年8月「コードモンキーJr.」 2019年12月「ビーバー・アチャーバー」
<a href="https://www.japan21.co.jp">https://www.japan21.co.jp</a>	<a href="https://www.codemonkey.com/about-us/">https://www.codemonkey.com/about-us/</a>





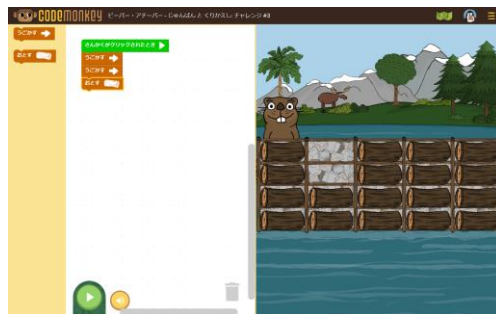
# 主な3つのコース



コードモンキーJr.

未就学児～

矢印などの簡単な記号ブロックを  
並べてプログラミング



ビーバー・アチャーバー

小1～

ひらがなを用いたブロックを  
並べてプログラミング



コードの冒険

小3～

簡単な英単語を用いた  
テキストプログラミング

# コードの冒険

簡単な英単語を用いたテキストプログラミングで学ぶ145ステージ/420ステージ

順次・繰り返し・条件分岐

オブジェクト・配列・変数・関数

真理値、論理式、比較、戻り値

イベントトリガー

CODEMONKEY チャレンジNo.30

```
1 step 10
2 3.times ->
3 step 10
4 step -10
5 turtle.step 10
```

①

前進、後退、カメを前進

stop turn left right turnTo times

CODEMONKEY チャレンジNo.30

```
1 step 10
2 3.times ->
3 step 10
4 step -10
5 turtle.step 10
```

②

3回繰り返します

stop turn left right turnTo times

CODEMONKEY チャレンジNo.30

チャレンジNo.30クリア

素晴らしい!

星3つで満点!

次チャレンジ

stop turn left right turnTo times

## 「コードモンキー」シリーズの特長や強みについて

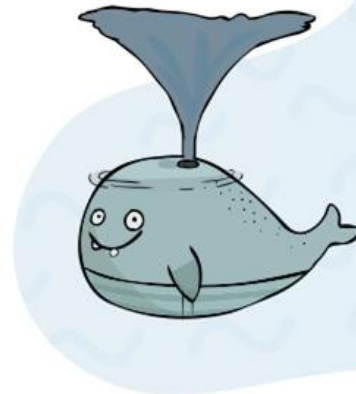


- 世界的に実績のある課題達成型プログラミング教材
- パズルゲームのステージをクリアしていくような感覚で楽しみながら学べる
- 学年やレベルに応じた数々のコース
- プログラミングの経験がない先生でも、自身で一度解くことで、児童・生徒にアドバイスできる



## 「コードモンキー」シリーズの提供スタイル

- 必要機材: インターネット接続されたPCおよびMac  
(一部コースはiPad、Andoroidタブレット対応)
- インストール: 不要
- 契約方法: サブスクリプション、6カ月、1年





## 本事業にて教材導入いただいた学校教育機関

### 学校名

静岡県西伊豆町立仁科小学校 小3～小6

静岡県西伊豆町立田子小学校 小1～小6

静岡県西伊豆町立賀茂小学校 小1～小6

静岡県河津町立南小学校 小1～小6

茨城県立東海高等学校 情報科 1、3年

茨城県立江戸崎総合高等学校 情報科



# EdTech導入補助金における成果

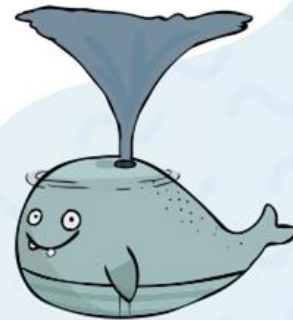
## 課題:本年度より小学校にて必修化されたプログラミング教育の円滑な導入



- 教材付属の指導案に準拠した「レッスンモード」の導入を予定していた
- 現場で求められていたのは、全学年への早急な対応が可能な、より導入しやすい授業形態だった
- 「コードモンキーJr.」「ビーバー・アチーバー」「コードの冒険」と学年やレベルに応じたコンテンツを利用することで課題は達成できた



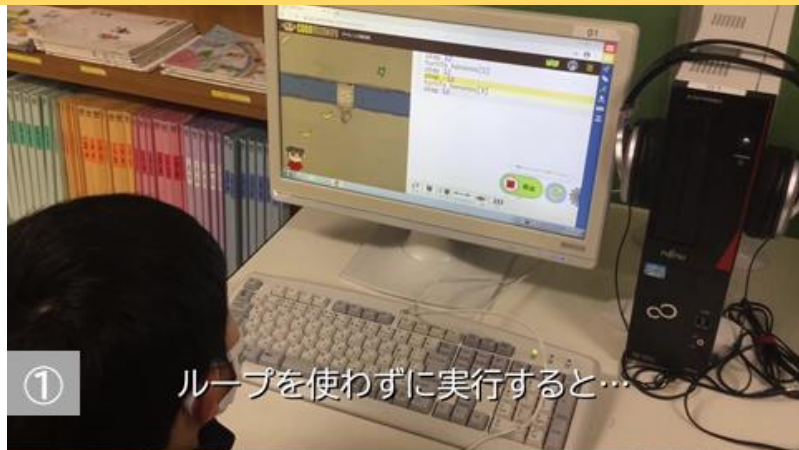
## 課題:ひとりひとりの理解度に応じた新しい授業形態



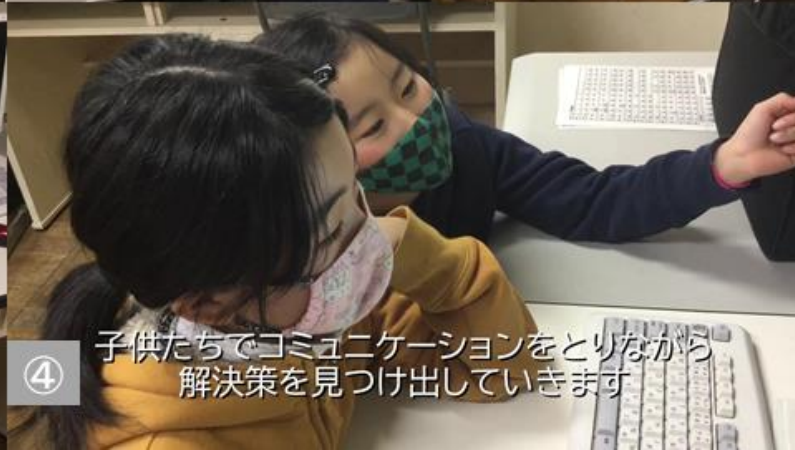
- ダッシュボードを用いた児童の進捗に応じたアドバイスを予定していた
- 教室で行う講義形式で、かつ、プログラミング教育を導入し始める状況下においては、大きな画面に問題を表示して、先生が解き方や考え方を説明したり、児童の考え方を披露してもらいながら、いくつかのステージを一緒に解き、共に学んでいくスタイルが適していた
- プログラミングが得意な児童・生徒については放課後や自宅で、教室で用いるのとは異なるコースを学んでもらうなどの対応が必要



ループ処理などの新しい概念を教わっても、すぐに使いこなせるわけではありません。先生がついていなくても、システムが子供たちの気づきを促し、進んで再挑戦していく姿が見受けられました。



すぐに対策を思い付いたとしても、考えが足りていないことも多くあります。子供たちでコミュニケーションをとりながら、トライ&エラーを繰り返し、最後には正解にたどりつく姿が見受けられました。





① スクリーンの問題をみんなで考えます



② 自分の考えを言葉で説明します



③ 1人でPCを使って挑戦します

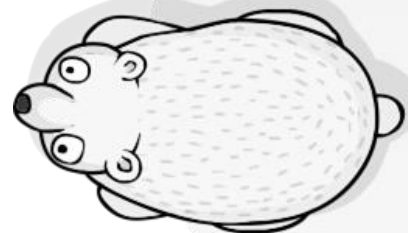


④ 困ったら、先生がヒントをくれます

子供たちは積極的に、解き方を自分で考えて皆の前で発表してくれます。その後は、1人または2人でPCに向かいます。困ったときには担任の先生がヒントを与えている姿が見受けられました。

## 導入から運用における課題とそれを克服するための創意工夫

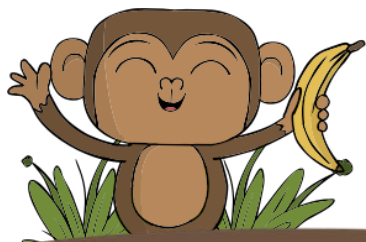
- 先生方にとっても自習可能な教材ではあるが、短い時間でもお集まりいただき、説明を聞いていただく中で、自ら体験いただくことが重要
- 先生方が行う他の授業と同様に、児童に楽しく有意義な時間を与えられるという自信と実感をもってもらえた
- 感染対策を十分にとった上で、一度は実証校を訪問し説明を行う機会が重要
- 校長先生方によるトップダウンの協力を得られたことで円滑に導入が進んだ



## 今後の対策や展開・事業計画、国に期待する支援策について

- 継続的な経済的支援
- インターネット設備やPCの更改への協力
- 先生方向けの勉強会などへの協賛





THANK YOU!

ジャパン・トゥエンティワン株式会社

