

地図上で学ぶプログラミング学習ツール 新商品「まなっぷ School Edition」の提供を開始

～実際に利用した先生からの要望を新機能として反映し、リニューアル～

株式会社ゼンリン(本社:福岡県北九州市、代表取締役社長:高山善司、以下ゼンリン)は、地図上でプログラミング学習ができる新商品「まなっぷ School Edition」を、2022年3月17日(木)よりゼンリン公式オンラインショップ ZENRIN Store にて提供開始しました。

本商品は、小学校の様々な単元や学校行事で利用いただける、地図を活用したプログラミング学習ツールです。2021年3月22日(月)に提供を開始した小学校向けプログラミング教材「まなっぷ」を実際に利用した先生からの要望を新機能として反映し、リニューアルしました。登録初年度は無料でご利用いただけます。

■「まなっぷ School Edition」とは

ブロックを組み合わせてプログラミングを行うことで、写真や地図記号の表示、線の描画など、地図上で様々な表現ができる Web ブラウザ型のプログラミング学習ツールです。地図を使う授業で幅広く活用でき、授業の学びを深めると同時に、児童のプログラミング的思考を育成することが可能です。

2020年度より必修化された「プログラミング教育」について、授業の方法に悩む教育現場に貢献することを目指しています。



■「まなっぷ School Edition」主な新機能

①先生・児童 1人あたり、1IDを発行可能

先生・児童各個人に専用IDが発行されることで、一人一人の作品を保存することができます。

②チュートリアル機能を搭載

学習にあたって必要な機能別に、「まなっぷ」の基本的な操作を動画で学べるチュートリアル機能を搭載しています。



▲チュートリアル機能 イメージ画面

③学習指導案の追加

新たな単元を追加した「学習指導案」を、プログラミング教材とセットで提供します。先生の授業準備の手間を省くだけでなく、プログラミング教育を既存の教科に取り入れることができます。なお、学習指導案は今後も適宜追加予定です。

■「まなっぷ School Edition」商品概要

商品名	まなっぷ School Edition	提供開始日	2022年3月17日(木)
価格	全ユーザー 登録初年度無料 ※翌年度以降の利用料に関しては、商品サイトのお問い合わせフォームよりお問い合わせ下さい。		
ご利用ID	先生・児童 1人あたり、専用のIDを発行可能		
商品サイト	https://www.zenrin.co.jp/product/category/education/manap/es/index.html		

<参考資料>

■【しくみデザイン×ゼンリン】2社共催で、ICT 端末活用に関するイベントを学校関係者向けに開催！

学校現場での ICT 端末活用における疑問や、不安を抱える先生方の声を踏まえ、授業の学びを深める効果的な ICT 端末活用についてのイベントを、3月25日(金)19時から20時30分まで、オンラインにて開催します。

ゼンリンは、「手間が省けて楽しく学べる！デジタル地図を使った授業アイデアとは？」という題のもと、今回新たに提供を開始した「まなっぷ School Edition」を活用し、先生の授業準備の手間を削減しつつ、児童が楽しみながら、地図学習の学びをより深めることができる活用事例を紹介します。

イベント名	紙からデジタルへ！ICT 端末を活用！授業の学びを深める STEAM 教育実践セミナー ゼンリン「まなっぷ」×しくみデザイン「Springin' Classroom」		
日時	2022年3月25日(金)19時から20時30分まで	参加費	無料
対象	学校関係者、その他教育関連企業関係者	開催方法	オンライン(Zoom)
お申込みフォーム	https://springinclass.org/posts-seminar/220325		
イベントに関する ニュースリリース	https://www.shikumi.co.jp/posts-seminar-220325-2/		

■「まなっぷ」提供開始後のゼンリンの取り組み

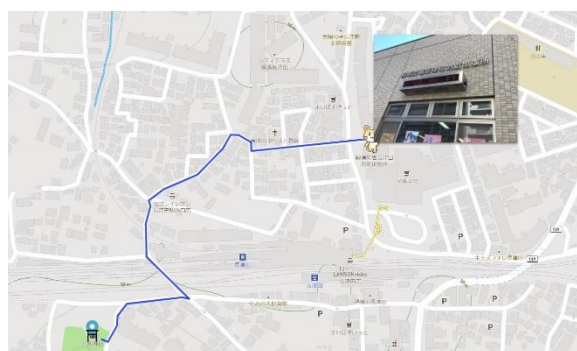
2021年3月22日(月)の「まなっぷ」提供開始後、実際に小学校の先生・児童のみなさんにご利用いただき、ヒアリングを行ってまいりました。様々な単元で活用いただいたほか、地図上でプログラミング学習ができることについて評価いただきました。また、いただいた改善点は今回の新商品に反映されています。

【授業での活用例とその概要】

授業内容	運河について学んだことを地図にまとめよう	まちたんけんの様子をまとめよう	1年生に安全な登下校を教えてあげよう	「水害」から身を守るために
学年	3年生	3年生	3年生	4年生
まなっぷを活用しどのようにまとめたか	運河学習での成果を、写真などを用いて表現。	まちたんけん(学校周辺)で歩いたルートや学んだことを、撮影した写真を用いて表現。	登下校のルートで危険な箇所をまとめ、3年生が1年生に発表。	想定浸水区域を表示させながら、適切な避難経路をプログラミング。



▲森村学園初等部の児童が「まなっぷ」を操作している様子



▲同校の児童が、学校周辺のフィールドワークの結果を「まなっぷ」でまとめた作品

【実際に利用した先生の声】

評価点	<ul style="list-style-type: none"> ・校区内の地図を閲覧、印刷できるので自分ごと化しやすく、地域学習に使いやすかった。 ・デジタル地図を操作するため、紙地図への書き込みとは異なり、何度でも試行錯誤することができた。 また、1人1台ずつPCで取り組むため、密にならずに学習することができた。 ・「Scratch」のUIが採用されているため、マニュアルを見なくても直感的に使い方を理解できた。
改善点	<ul style="list-style-type: none"> ・1回の登録につき1クラス分のID付与(=IDを共用)だと、他の児童の作品を見ることが出来てしまう。 ・ブロックの数が多いため、プログラミングなどデジタルに苦手意識がある先生にとっては、難しそうに見える。 ・もっと幅広い授業で活用したい。