

小学校プログラミング教育実施レポート

令和2年度から必修化された小学校プログラミング教育の実施の様子を紹介するものです。
 未来の学びコンソーシアムにて実施内容の精査を行うものではありません。

学習活動名	ビオトープを未来へつなぐ
学年	小学校第6学年
目標	ビオトープを未来へつなぐために下級生や先生方等多くの人に、4年間、生物のにぎわいを取り戻す活動を行ってきた自分達の思いやビオトープを作った当時の児童の思いを発信する活動を通して、人とのつながりに気付かせ、自分たちの活動に自信と誇りを持つとともに地域や社会をよりよくしようとする気持ちを育む。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch (スクラッチ)
環境	PC室に設置してある40台の端末を使用
都道府県	千葉県
実施校	佐倉市立染井野小学校
学習活動の概要・児童の様子(プログラミングの活動を中心に記載ください。)	<p>本実践「ビオトープを未来へつなぐ」は、ビオトープの変容を嘆いていた教育実習生の思いを受けとめ子供たちが、それを復活させ、未来へつないでいこうと自分達で探究し続けた4年間に及ぶ活動の最後の1年の学びである。</p> <p>本実践は、単元の中にプログラミング体験を位置付け、プログラミング教材 Scratch (スクラッチ) を使い、自分達で創り上げた台本をもとに映像作成し、開校20周年記念行事で下級生や先生方、地域の方等、より多くの人に自分たちの思いを発信するといった概要となる。</p> <p>まず、①学校紹介②3年時の活動③4年時の活動④5年時の活動⑤6年時の活動⑥水の管理、掃除の仕方⑦ビオトープのこれから、の7つのグループに分かれ、伝えたいことを付箋に書きだし、組み合わせやつなぎの文章を考えて、自分達で発表台本を考える。その後台本に合わせた映像を作成するため、Scratch を体験する。子供たちは、Scratch を使うことにはじめ不安はあったものの、慣れてくるにつれて意欲が高まっていった。プログラミング体験後、作成するものを平面で考える。そこにScratch の体験が重なってくることで、必要なものが浮かび上がり、スクリプトの言葉や動きの特徴を考えながら、動画のもととなる図を作成することができた(資料1)。</p> <p>次に、Scratch を用いて1人1つずつ映像を作成(資料2)した。作成したものについては、flv形式に変換後、さらにmpeg形式に変換し、それをWindows Media Player でつなげ、発表映像を作成した。式典当日に、その映像に合わせて発表した。</p>
成果と課題	自分たちのビオトープに対する思いを伝えたことで、下学年や先生方、地域の方等に多くの方たちへビオトープを引き継いでいくことができたのではないかと考える。また、発表を創り上げていく過程で、一緒に作った友達の良さに気付くことができ、協働の良さを実感できたと感じる。

