

プログラミングを体験しよう 6月20日(月)2・3校時

6年生は、クロムブックを使って自分の自己紹介をプログラミングし、Pepper (ソフトバンクの方から、ホームページ等では「くん」をつけずに商標名で表示するよう話がありましたので、今後は「くん」は付けませんが、校内では愛称を込めて「くん」付けて呼びます。)に自己紹介してもらう学習を行いました。

まず始めに、授業者の教員があらかじめプログラミングをしておいたものを子どもたちに紹介しました。

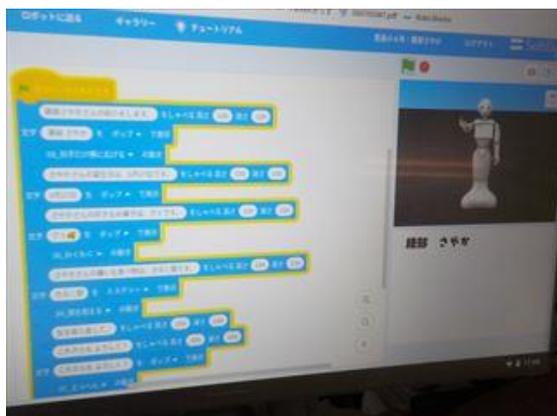
プログラミングの内容は、

- ① 言葉
- ② 声の速さ
- ③ 体の動き
- ④ 画面への表記
- ⑤ BGM などなどです。



その後、プログラミングの仕方を学び、一人一人がクロムブックの「Robo Blocks」を使用し、ドラック&ドロップでブロックを操作しプログラミングに挑戦しました。

子どもたちはそれぞれにワークシートをもち、好きな動物などにメモをしたことをプログラミングしました。



1/2ページ		
③	好きな動物は犬です。	わくわく いぬ
④	好きなおやつはグミです。	わくわく グミ
⑤	よろしくおねがいします。	おじぎょ よろしくおねがいします。

その後、グループごとに自分がプログラミングした内容を発表し合いました。



そして、グループの代表者、合計7名が実際に Pepper で自己紹介をしました。



授業の振り返りでは

「最初は難しかったけど、やっていくうちにつれて、簡単にできるようになったので良かったし、発表するときもうまくいったのでうれしかったです。」

「うまくいったことやもう少しだったことがあったから楽しくすることができたなあと思いました。自分の思いをパソコンやコンピュータを使って表せる時代になったことにも驚きました。」

「思い通りに自己紹介ができて良かったけど、構成をするのが難しかったし、まだまだ書きたいことがたくさんあったので、またやってみたいです。」

「Robo Blocks を組んで動かすのが難しかったけど、いろいろな組み方があったことが分かりました。みんなの発表を見ているとみんなの個性がでていて面白かったです。しゃべらせる速さをかえたり動きをつけたりするとさらに面白かったです。」

など、プログラミングの多様性や仕組みについて学び、それを楽しんだ子が多かったようです。

子どもたちの力は無限大です。今日のこの授業が、ICTへの興味・関心を高める一助になればと思います。