



NEWS LETTER



江戸川区立上一色南小学校でソビーゴを使った研究授業を実施

2018年11月22日、東京都のプログラミング推進指定校である江戸川区立上一色小学校で、「ソビーゴ こどもブロックプログラミング」を使用した研究授業が行われました。

実施したのは3年生の「総合」の時間。「プログラミングをしよう」という単元名で、日常の中でコンピュータやプログラミングが用いられていることを知ること、コンピュータを意図した通りに動かすためには必要な手順があるということ、プログラミングの体験を通じて学ぶことを狙いとしていました。

今回のクラスの児童がプログラミングの授業を受けるのはこれが初めて。まずは先生が、「プログラミングとは何か？」を子どもたちに丁寧に説明しました。それから、日常の中でプログラムが用いられているものを例示し、生活の中のあらゆる場所でコンピュータやプログラムが働いていることを皆で確認しました。

そのあとは、プログラミングにおける「逐次処理（順番に指示を出すこと）」の体験として「人間プログラミング」を実施。児童の一人がコンピュータ役になり、自分の席から先生のいる場所まで、周りの子どもたちが「〇〇歩、前に進んで！」とお願いをし、うまく先生のところまで行かせる、というチャレンジです。

体を動かして「コンピュータへのお願い」を体験した後は、ソビーゴのブロックを使い、絵の描かれたシートの上で、人形を動かす体験をしました。今度は人形をコンピュータに見立て、お願い（コマンド）が描かれたブロックを上から順に組み合わせて、プログラムを作るという活動です。

子どもたちは2人1組や4人1組のグループになり、シートの上で定められたゴールへ人形を動かすことや、自分たちでスタート地点とゴール地点を決めて人形を動かすことを行ない、コンピュータへのお願い（プログラミング）は、1つずつ順番に、正確に伝えることが必要だということ学びました。

本単元は3時間扱いの授業。次回からはアプリの中で人形を動かすことにチャレンジしていきます。



授業者インタビュー

ソビーゴを使った感想は？

色とりどりのブロックは見た目のワクワク感があり、普段はあまり授業に対して積極的ではない児童も、楽しく取り組むことができていました。体を動かしたり、手を動かしたりする時間も多かったため、皆前向きに取り組むことができていたと思います。各グループが組んだブロックの例示方法などの細かい授業の進め方については、今後の改善ポイントだと感じています。



こども達の声

・プログラミングは、はじめて見たからつまらないかなと思ったけど、やって楽しかったです。

・身のまわりにあるもの(せんたくき、ゲームき、スマホ)などもプログラミングだということをはじめて知ったのでもっとプログラミングのものをさがしたいです。

スタッフの一言

「情報活用能力育成」の中に位置付けられるプログラミングの授業において、本日の授業はコンピュータやプログラムを身近に感じてもらえる第一歩となる授業だったと思います。カラフルなブロックを用いた授業は、「順序立てる」「正確に伝える」等のプログラミングの基礎をシンプルに指導でき、教科に応用できる「プログラミング的思考」の素地の育成を始めることができたと思います。