



# NEWS LETTER



## 町田市立小山中央小学校でソビーゴアプリを使った授業を実施

2018年12月6日、2020年のプログラミング教育実施に向けて様々な研究授業を行っている町田市立小山中央小学校で、ソビーゴオリジナルのビジュアルプログラミングアプリ「ソビーゴの日曜日」を使用した授業が行われました。

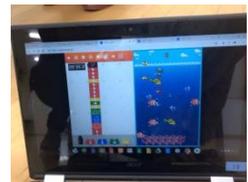
実施したのは第2学年の国語科「お話の作者になろう」という単元。先生がまず「はじめ」と「おわり」の2つの場面を掲示して、子どもたちは「なか」の場面を考え、オリジナルのストーリーを作るという活動です。「ソビーゴの日曜日」の中にあるステージクリエイト機能を使って、1人1人が個性あふれる場面やストーリーを作ることにも挑戦します。

「ソビーゴの日曜日」では、条件分岐や論理和論理積などのプログラミングの基礎知識を、海やキャンプ場などのステージ画面を使って学んでいきますが、最後にあるステージクリエイト機能では、背景やアイテムなどを画面上に配置して、自分で自由にステージを作成することができます。作ったステージ上でプログラムを組み、キャラクターを動かすこともできるので、様々な動きのあるストーリーを作ることができます。

児童は、アイテムを置いたり消したりしながら、「海に潜るソビーゴくん」や「川で遊ぶ」などの場面を作っていました。その後、ブロックを組み立て、ソビーゴくんを実際に動かしながらストーリーを考えている子どもたちもいました。

ステージが完成した子ども同士で、どんな場面でのようなストーリーを考えたのか共有する時間もありました。「海を泳いでお魚たちと遊ぶ」や「パーティをする」といったとても面白いストーリーが浮かんでいました。

ステージ作りを積極的に進める児童が多かった今回の授業。次回以降はストーリーを文章にする活動を進めていきます。ソビーゴ こどもブロックプログラミングは、アプリの学びを活かして様々な教科と絡めた展開をすることが可能です。これからも色々な学校で研究授業を行なっていく予定です。



### 授業者インタビュー

ソビーゴのクリエイト機能を使った感想は？

2年生の子どもたちに扱えるかどうか不安であったが問題なく使うことができて良かった。同じアイテムでも、子どもたちによって使い方や配置の仕方がそれぞれ異なっていたので、創造性を感じられた。



### こども達の声

- ・自分たちでステージを作ることができて楽しかった。
- ・カメラやサメをたくさん置くことができるので、他のものもたくさん置いてステージを作った。

### スタッフの一言

「ソビーゴの日曜日」の特徴でもあるステージクリエイト機能を活用した授業。魚や木を置いたり消したりと熱心に取り組んでいる子どもたちの姿が印象的でした。ステージを自由に作成したり動きをつけたりすることで、考えや創造性を育むきっかけとなっていたと感じました。今後、ストーリーを文章化することで、「ただ楽しかった」ではない国語の授業になると思いました。

