

できることが増えると、表現も広がります

そうさんクラスで取り組んでいるプログラミング活動も、年間カリキュラムの**ちょうど中間地点**を迎えました。

iPadの扱い方やプログラミングアプリ（ScratchJr）の基本操作を知ることや、「スタートブロック」や「方向ブロック」を使って画面の中のキャラクターが動く楽しさに触れるところからスタートし、これまでに、方向・ジャンプ・回転・大きさ・速さなど、さまざまな動きのブロックの使い方を学びました。

カリキュラムでは、かざぐるま、かけっこ、シャボン玉、ハロウィンなど、子どもたちにもイメージしやすい身近なテーマを取り入れながら、「**この動きはどうやったら表せるかな？**」と考え、ブロックを組み合わせて表現することに挑戦しています。

最近では使えるブロックも少しずつ増え、先生の説明を聞いて操作するだけでなく、子どもたち自身が試行錯誤する姿が増えてきました。

「**どうしたら思った通りに動くかな？**」

「**どのブロックを使ったらいいかな？**」

と、自分で考えながら夢中になって取り組む姿に、大きな成長を感じています。

プログラミング活動の楽しさは、キャラクターを動かすことだけではありません！

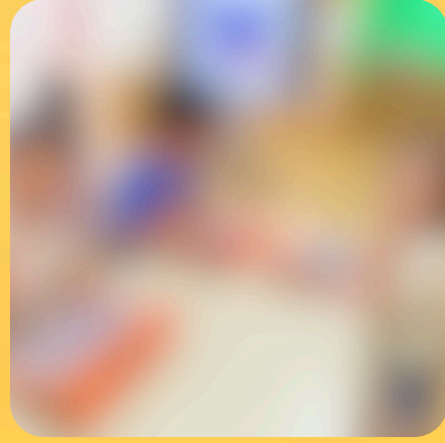
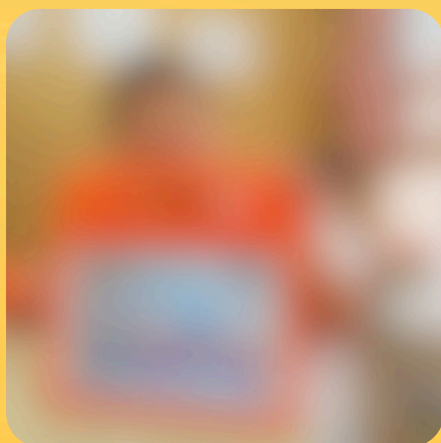
自分でイラストを描いたり、キャラクターの色を変えたり描き足したりしながら、作品を自由にアレンジすることも子どもたちの楽しみの一つです。

「**どんな色にしようかな**」

「**こんなふうを描いてみよう**」

と、ペイント機能を使って色や線の太さを変えるなど、表現方法も豊かになってきました。

それぞれの頭の中にあるイメージを形にして、一人ひとりが自分らしい作品づくりを楽しんでいます。



「うまくいかない」も大切な学び

プログラミングでは、一度で思い通りに動くとは限りません。

「もう少し進ませたい」

「こっちじゃなかった」

「速すぎた！」

そんな時には、ブロックを変えたり、数を増やしたりしながら、もう一度試してみます。

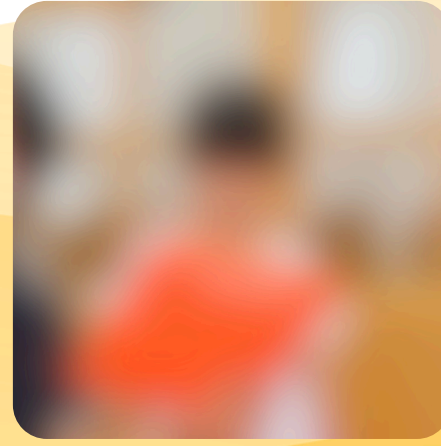
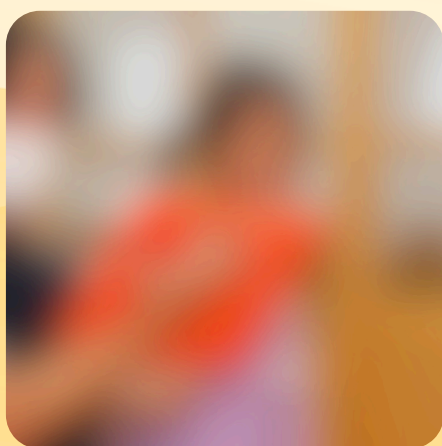
やってみる → 動きを見る → 考える → 直してみる

この繰り返しを通して、自分で考え、試し、工夫する経験を大切にしています。



活動の中では、先生がすぐに答えを教えるのではなく、子ども自身が考えながら操作できるように関わることも大切にしています。

指導案の中でも、先生がタブレットを直接操作するのではなく、子ども自身にやってもらうことが示されています。



自分の作品を「伝える」時間も大切に

活動の最後には、自分が作った作品を大きなモニターに映し、みんなの前で発表する時間を設けています。

発表では、まず自分の名前を言ってから、先生がインタビューする形で進めます。

「がんばったところはどこですか？」

「むずかしかったところはどこですか？」

などの質問に、子どもたちは自分の言葉で答えています。

自分の作品を友だちに見てもらうことも、子どもたちにとって大きな楽しみの一つです。

画面に自分の作品が映ると、うれしそうな表情を見せたり、少し照れながらも一生懸命説明したりする姿が見られます。

また、友だちの作品を見ることで、「そんな動かし方もあるんだ！」と新しい発見につながることもあります。

こうした発表活動を通して、自分の考えを言葉で伝えること、友だちの話を聞く姿勢も大切に育んでいます。

これからは、これまで覚えてきた操作やブロックを組み合わせながら、さらに自分のイメージを自由に表現する活動へと進んでいきます。

今後も、子どもたちが「できた!」「もっとやってみたい!」と楽しみながら挑戦できるプログラミング活動を進めていきたいと思います。