

松山市立浅海小学校でアプリ作成授業を開催

《 Scratch(スクラッチ)を使って生き物図鑑の電子ブックをつくろう》

四国情報通信懇談会(会長 松田 清宏(まつだ きよひろ) 四国旅客鉄道株式会社相談役)は2月2日(金)、5日(月)、6日(火)の3日間、松山市立浅海小学校においてアプリ作成授業「Scratch(スクラッチ)を使って生き物図鑑の電子ブックをつくろう」を開催しました。

「子供たちの論理的思考力や創造性を高める観点から、プログラミング教育の実施モデルを開発・普及」(世界最先端IT国家創造宣言・官民データ活用推進基本計画(平成29年5月閣議決定))することとされています。

四国総合通信局(局長:吉武 久(よしたけ ひさし))では企画の検討や講師の紹介など、このアプリ作成授業の開催に当たり支援を行ってまいりました。

この授業では4、5、6年生16名がマサチューセッツ工科大学メディアラボが開発した子ども向けのプログラミング言語「Scratch(スクラッチ)」を利用して、学校内で飼育・栽培している動植物を紹介する「生き物図鑑」のアプリ作りに挑戦。自分が操作したプログラムにより、キャラクターが回転したり、跳ったり、音が出たりするのを楽しんでいました。

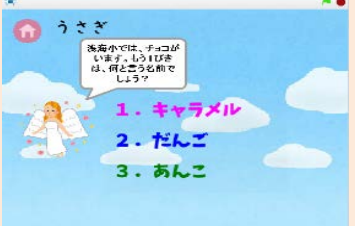
授業を受けた子どもたちは「スクラッチははじめてだったけど、これからも使っていきたい」、「いろんなアプリを作りたい」などと感想を述べ、プログラミングを身近に体験することができました。

作成したアプリはScratch(スクラッチ)のサイトで閲覧(<https://scratch.mit.edu/projects/202258729/>)や加工が可能なことから、他校が共有することや、内容を充実してよりよい教材として活用、成長させることが期待できます。

四国総合通信局では今後とも同様の勉強会や映像制作研修会を開催し、ICTを身近に体験できる取組を進めてまいります。

実施日	授業内容
1日目	・生き物図鑑のデモを操作し、体験。 ・二人一組になって校内で飼育・栽培している動植物の中から、何をどのように紹介するかを企画し発表。 その後校内で紹介する動植物の写真を撮影。
2日目	・Scratchの基本的な操作方法を学ぶ。
3日目	・電子図鑑のフォーマットを利用し、画像や説明文を加えた上で、プログラミングにより動きや音を加え、独自の図鑑を作成する。 ・作成した生き物図鑑をみんなで発表する。 ・Scratchサイトへの登録し、閲覧可能な状態にする。

作成した「生き物図鑑」の画面



Scratchの基本を学ぶ



素材の相談をする児童たち



花を撮影する児童たち



プログラミングに挑戦