

校内実習の実践報告 「スクラッチで『ゆきキャッチ』をつくろう！」

2021年4月21日(水)

本校教育部

本校教育部では、昨年度末に愛知県の企業と連携して「在宅就労を疑似体験する」ことをテーマに、校内実習を行いました。企業からそれぞれの生徒に個別の課題をいただき、PCを活用して解決するというものでした。

ある生徒は「スクラッチというプログラミングソフトの楽しさを小学校低学年に伝えるための教材をつくる」というハイレベルな課題をいただきました。そして、計9日間にわたる2回の校内実習を経て、「スクラッチで『ゆきキャッチ』をつくろう」という教材を作り上げることができました。「ゆきキャッチ」は、画面を自由に舞う雪の結晶にマウスポインターを合わせ、クリックできればクリアというシンプルで子どもにもわかりやすいゲームです。

そこで、今年度はその教材を使って生徒が「先生役」となってスクラッチの授業をするという実践をしました。授業には校長先生をはじめ、たくさんの先生が「小学校低学年の子ども役」として参加してくれました。



○ワークショップ形式による発表

授業をする生徒はPCとプロジェクター、スクリーンを2台ずつ使う発表形式で発表に臨みました。授業を受ける「子ども役」の生徒も教員も楽しみでいっぱいです。「どう言うのが子どもには伝わるかな。」「どこで発問をするのがいいかなあ。」そんなことを考えながら授業の準備に取り掛かってくれました。



○「先生、質問でーす!」

「子ども役」の皆さんにも一台ずつPCが用意されており、「先生役」の生徒の授業を真剣に聞きながらスクラッチの操作を学んでいます。授業は順調に進んでいるかのように見えたが、PCの操作が難しくなるにつれて「先生、質問!」「あれ、うまく動きませーん!」とたくさんの声があがるようになってきました。その度に「子ども役」の方々の近くに駆けつけ、丁寧に教えてくれました。



○教えることの難しさ・喜び

スクラッチについて知識や経験が全くない方々へ教えるということはとても難しいものです。授業をしてくれた生徒は「自分でわかってることで、それをどう伝えたらいいのか…。言葉選びも、とても悩みました。」と話してくれました。それだけでなく、『わかった!』と言われたり、『ああなるほど!』と言われたりしたときは、すごく嬉しかったです。」とも話してくれました。



○実践を振り返って

無事に全員がスクラッチで「ゆきキャッチ」を作ることができました! 実践を振り返る中で、たくさんの先生からアドバイスをいただきました。「専門用語をできるだけ易しい言葉で置き換えることの大切さ」「誰もが質問しやすい雰囲気づくりの大切さ」「見通しを立てて話を進めていくことの大切さ」などです。頷きながら真剣に話を聞いている生徒を見て、大変頼もしく感じました。



○スクラッチの魅力を伝えたい

「スクラッチの魅力を知ってもらうために、もっと自由に触ってみてください!」と自由時間がスタート。絵も背景も動きも全て自由にプログラミングしていいということで、創作意欲が掻き立てられます。もちろん「先生役」の生徒が最後まで親身にサポートしてくれました。「先生役」の生徒も、「子ども役」の生徒や教員も互いに学びあえる、貴重な経験となりました。