



プログラミングパークあと少し

4Qのプロジェクト「Programming park project」がだいぶ進んできました。プロジェクトの目的は、次の通りです。

- ・プログラミング（マイクロビット）をつかって一年生が楽しめるお店を作ること
- ・2年生みんなで力を合わせて、最高のプログラミングパークにすること

マイクロビットのプログラミング練習をした1月、お店の計画や準備をした2月、そして今週たくさんのお店が完成しました。

グループで協力してお店を作る中で、協働性が育っている様子を見ることができました。

これまで授業中に遊んで注意されていた子が、友達に「ふざけてないでそろそろ練習するぞ！」と檄を飛ばす姿がありました。ある二人組は、いつもならけんかになりそうになったときに、「ごめんね、一緒にやろう」と自分たちで関係を修復して作業を再開していました。

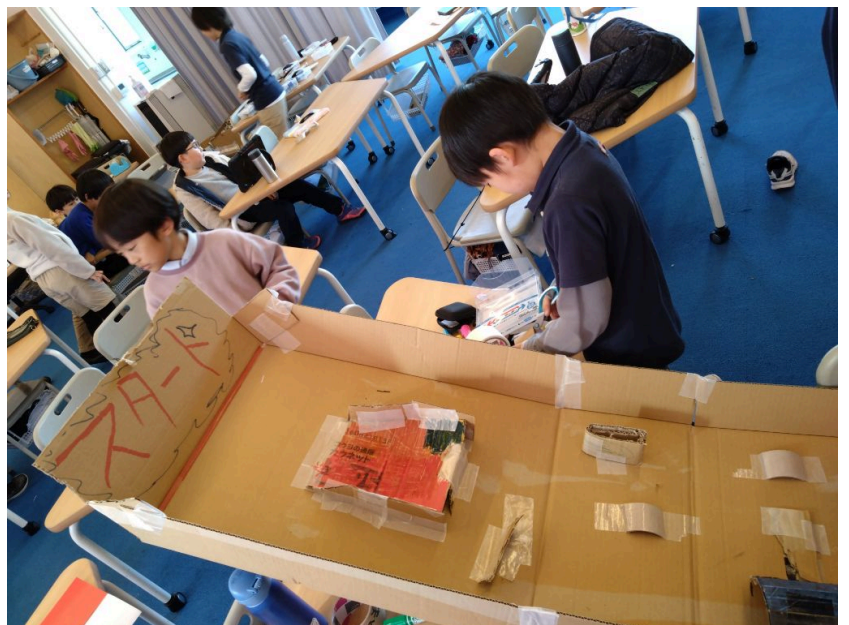
「1年生の子たちのために、こんなお店を作りたい」という夢を実現させるために、一生懸命がんばる様子がとてもすばらしかったです。

ここから、2組のプロジェクトのお手伝いに行った際の写真とともに解説します。

こちらは、「ドロッピング玉当てゲーム」です。

下にマイクロビットの的があり、落とした球が当たると、乱数が表示されます。

これが完成するまで計画、作成と何度も挫折がありましたが、クラスリハーサルでは大盛況で、子どもたちも大きな達成感をもっていました。



こちらは、3組の鎌田先生が2組の子どもと作業をしています。

今回のプロジェクトは、学年の先生たちみんなが各クラスに応援に来てくれています。

子どもたちも先生たちも、学年みんなで力を合わせて一つのことを成し遂げている感じがとてもうれしいですね。

自然と子どもたちが、「ありがとうございます」とお礼を言えることにも成長を感じました。



こちら、子どもたちが集まっているのは社長会議です。

それぞれのお店の出店場所を決めています。

開始時間に遅れる社長は一人もいませんでした。それぞれがお店や仕事に対して責任をもって取り組んでいることが伝わってきました。希望の場所を確保し、友達に「よくやった!」と褒められているのは、微笑ましかったです。



お店で案内や説明をする練習をしています。

笑顔で接客できていてとてもいいですね。

当然ですがお店を開くとたくさんの人と関わるので、自然とコミュニケーション能力も高まるはずです。

本番は1年生が相手なので、とてもよい経験になるでしょう。

来週の学年リハーサル、再来週のプログラミングパーク本番を私も楽しみにしています。

