

江東区とうきょうすくわくプログラム活動報告書

施設所在地	東京都江東区有明二丁目1番4号
施設名	武蔵野大学附属有明こども園

1 活動のテーマ

〈テーマ〉

響き合う心（発見と感動） ICTたいむ（プログラミング）を通して

〈テーマの設定理由〉

本園の子どもはタブレット等に触れる機会も多く、ICT機器への興味関心も高い。ICTたいむで、ICTでどのようなことができるのか伝えながら、さらに興味関心を高め、様々な発見と感動から一人一人の発想を広げ、深め創造力を高めていく。

2 活動スケジュール

9月10日	プログラミング	1	うごかしてみよう
9月24日	プログラミング	2	自分をプログラムしよう1
10月29日	プログラミング	3	自分をプログラムしよう2
11月26日	プログラミング	4	発表会
12月10日	絵本づくり		物語をつくろう1
1月28日	絵本づくり		物語をつくろう2
2月28日	絵本づくり		発表会

3 活動のために準備した素材、道具及び環境の構成

・SCRATCH JR ・ビッケのつくるえほん ・タブレット
年長組（3クラス）を2クラス編成に組みかえ、3から4人グループで活動。講師、保育者が指導・支援

4 探究活動の実践

〈活動の内容〉

プログラミングの基本を学びながら、貼り付けの仕方、移動の方法知り、各自で自分の顔写真を取り込み、それを移動させるなどのプログラムを作成する。最後の発表会を行い各自の作品で工夫したことや苦労したことなどを発表する。
絵本づくりでは、グループでどのような物語を作るかを相談し、登場人物や背景などを設定し、学んできたことを生かしながら画面に取り込んでいき作品を完成させる。動きが出るようにプログラムして、数ページにわたる物語を作り、全体に発表する。

〈活動中のこどもの姿、声、こども同士や保育者との関わり〉

子どもたちはタブレットを操作することにとっても意欲的に取り組んでいる。特に友達と一緒に物語を考えたり力を合わせて作品を作ったりすることで、共同して行動する姿や言葉による伝え合う姿が多く見られた。また、イメージを膨らませ自分の思いを表現する楽しさを味わっていた。最初なかなか自分の考えを言えなかった子も徐々に表現できるようになり共同作業に入れるようになった。保育者も子どもの思いを受け止め、それを具現化できるような助言を行いつつ子どものやる気を引き出していた。子どもたちは作品を完成させた達成感や満足感が得られたようであった。



5 振り返り

〈振り返りによって得た先生の気づき〉

子どもたちの興味関心が今後さらに高まり、継続的に探究活動が行われるように常に環境を整えていくことが必要だと考える。今回の活動で得たことを将来生かせる機会があることを願っている。