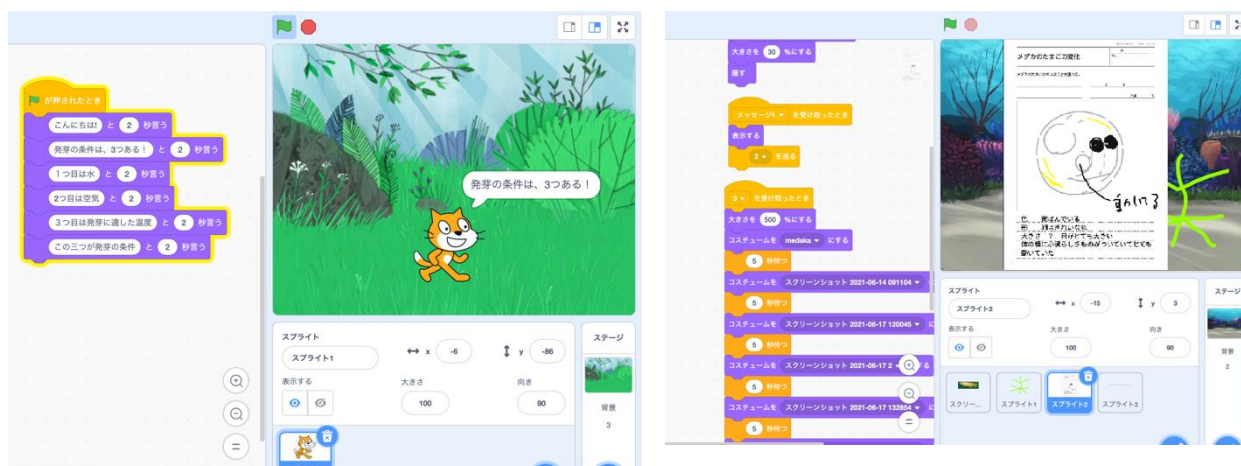


# Scratch でリフレクション！

小学校高学年理科学習成果をプログラミングでまとめる  
プログラミングをより身近に使うための方法、それは Scratch をノートとして使うこと。



理科で予想や考察、そして振り返りの場面で、ネコのキャラクターに自分の考えをしゃべらせる「だけ」、そして、背景を変える「だけ」から始めた。スプライトに自分の考えを話させるだけでしっかりと振り返り、考えを俯瞰したメタ認知となった。

さらに、5年生の「メダカのたんじょう」では、メダカの卵が順番に変化していく様子を Scratch に記録した。とにかく観察して自分で撮った写真やスケッチをスプライトにしてコスチュームに追加し、それを数秒ごとに変える「だけ」である。これを自分の考えとともにアニメーションとして示した。

普段使いのプログラミングは、プログラミング的思考の育成だけでなく、子どもたちの発想力や探究心を育てる方法になると考えている。（内田 卓：つくば市立吾妻小学校）

## 識者コメント

理科の学びを表現する方法としてプログラミングを採用しています。慣れ親しんだプログラミングだからこそ手軽に、そして子どもたちの自由な発想も生かされます。このような表現学習はきっと他の学習場面においても生かされることでしょう。

茨城大学・小林祐紀