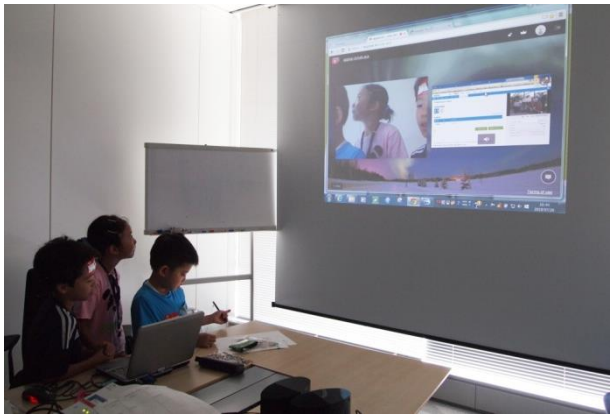
～第2学期の1回目の授業報告 7月26日（日）～

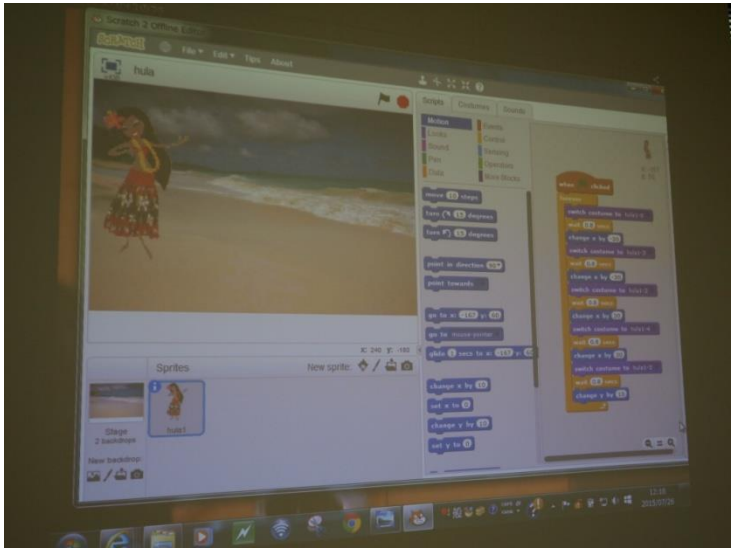
第2学期の授業は、英語でハワイの自然、文化、社会やホノルル動物園のことを学習して、ハワイに留学するための事前準備をします。スキルとしては、英語でプログラミングできることを目指します。今回のファシリテーターは桑原先生です。日本HPの社員でアメリカ人のAmilさんもサポーターで参加してくれました。彼はカリフォルニア州立大学バークレー校を20才で卒業した秀才です！今はセキュリティのエキスパートとして働いています。
桑原先生の指示で、インターネットにアクセスして、Google MAPで日本とハワイを探します。どれぐらい離れているんだろう？ Google MAPの機能を使って、早速確認してみよう。

あれ？PCから呼び出し音がしました。どうもビデオ会議システムからのお知らせのようです。

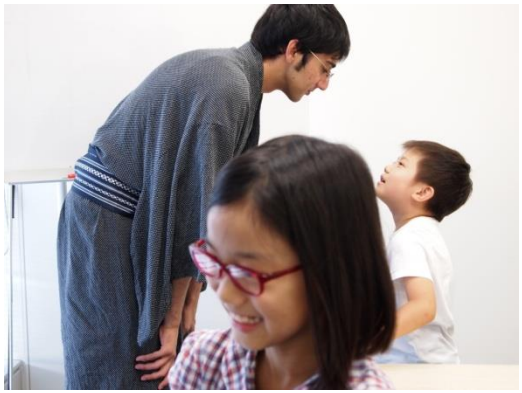
夏休みでスウェーデンに行っている堀井先生が、ビデオ会議で呼びかけてこられました。
“みんなこんにちは！
今、スウェーデンの先生のお友達の子ども部屋にいます。後ろにいっぱいレゴがあるでしょう。見えるかな？日本は10時40分ごろだけど、スウェーデンの時計は見えますか？
朝の3時40分だね。時差があるんだよ。“
堀井先生のお話によると、スウェーデンの小学校では、スクラッチは勿論、マインクラフトをゲーミフィケーションの学習ツールとして使っているんだって。そして、スウェーデンの科学博物館の紹介をしてもらいました。動物が館内を自由に歩き回っているそうです。ビデオ会議システムで資料や写真を共有しながら、説明を受けました。
こんなに離れていても、先生の授業を受けることができて、生徒たちも大喜びです。



堀井先生にお別れして、ハワイの授業に戻りましょう。
ハワイのフラダンスを知っていますか？ハワイの文化について調べた後、各自テーマを決めて、スクラッチでプログラミングをして学習したことをまとめましょう。アニメーションを活用すると判り易く、楽しい作品になります！



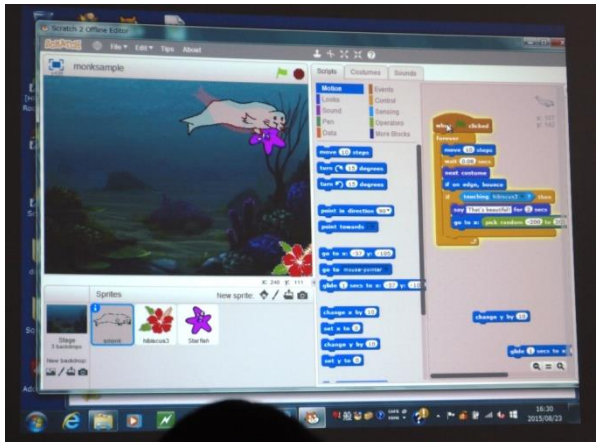
～第2学期の2回目の授業報告　8月23日（日）～



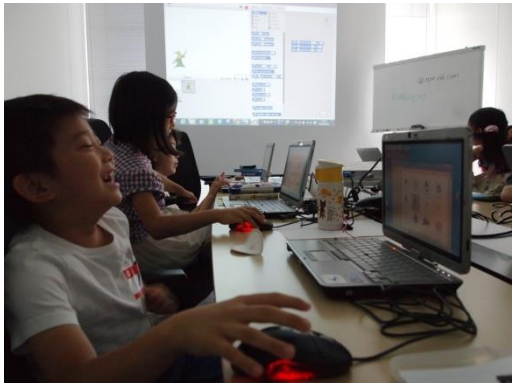
2学期の二回目の授業は、前回のプログラミングの授業から発展して、さらに複雑なプログラミングに挑戦しました。
今回のファシリテーターも前回に引き続き、桑原先生が担当してくださり、HP社員のAmilさんも参加してくれました。
今日の授業内容の説明があり、今回の授業までの宿題だったプログラミングの課題の発表をする前に、桑原先生から嬉しいお知らせがありました。

"新しいお友達が今日の授業から、みなさんと一緒にプログラミングを勉強していきます！
みんなで立って、英語で自己紹介をしましょう。紹介する内容は、名前・住んでいるところ・年齢・誕生日などです。全員の生徒と自己紹介が終わったら、席についてくださいね！“
"よーい、はじめ！"という先生の掛け声とともに、生徒たちが教室内を歩き回り、ほかの生徒やAmilさん、桑原先生と自己紹介を始めました。新しいお友達が増え、みんなも嬉しそうです。

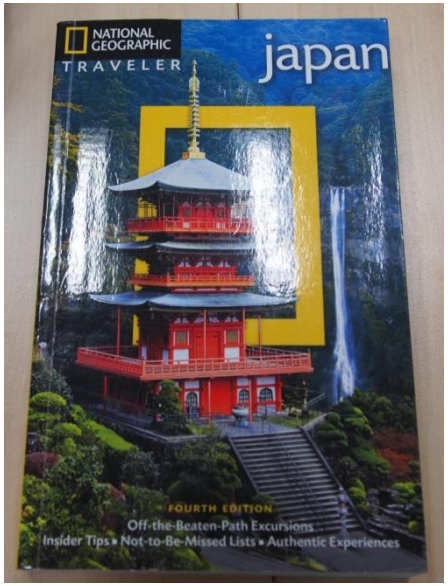
自己紹介が終わると、前回の授業で学習した左右にキャラクターを動かすプログラミングの課題を見て、お互いにどんな動きを組み込んだのかを勉強し合い、今日の授業内容に移りました。
前回は左右に動かすようにプログラミングをするというものでしたが、今回は画面を斜めに移動したり、ものにキャラクターが触ると背景画面が一瞬変わったり、キャラクターが言葉を発するようにプログラミングするというものです。

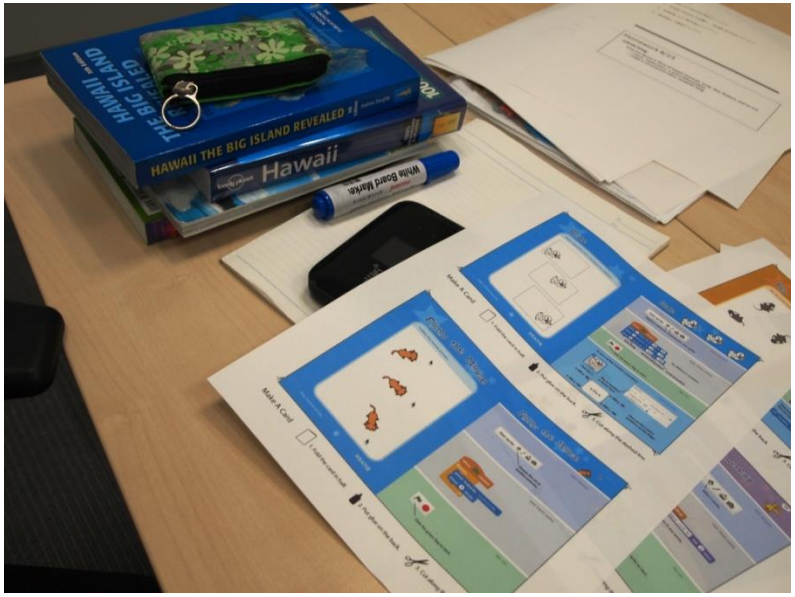


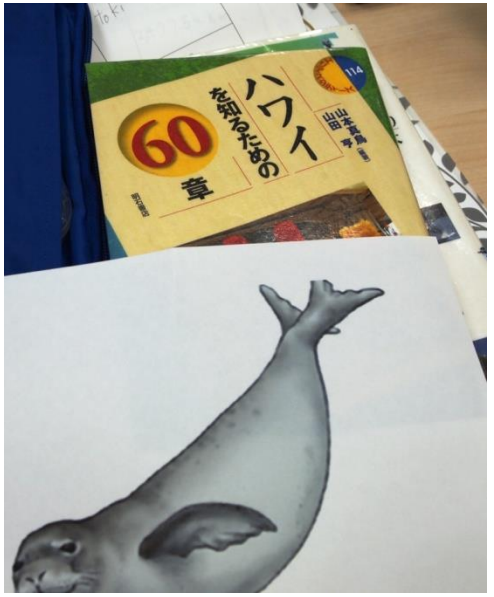
それだけではなく、前回はキャラクターを選んで使用したのですが、今回は自分でアザラシの絵を描き、それを泳いでいるように見せるために尻尾を上下に動かすという作業もしました。
動きが複雑になった分、苦戦をしている様子でしたが、出来上がった作品はどの生徒のものも個性にあふれ、素晴らしい作品に仕上がっていました。



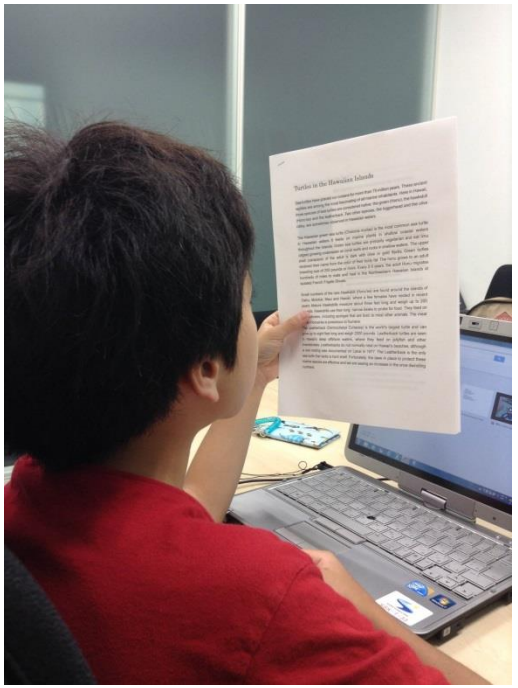
2学期の授業はハワイについて、理解を深める目的もあります。
桑原先生は、ハワイの自然に生きる動物や植物などを調べて、今回のプログラミングの技術を応用し、みんなに見せる作品を作ってくることを宿題にしました。
どんなプログラミングが出来上がるのか、楽しみですね！







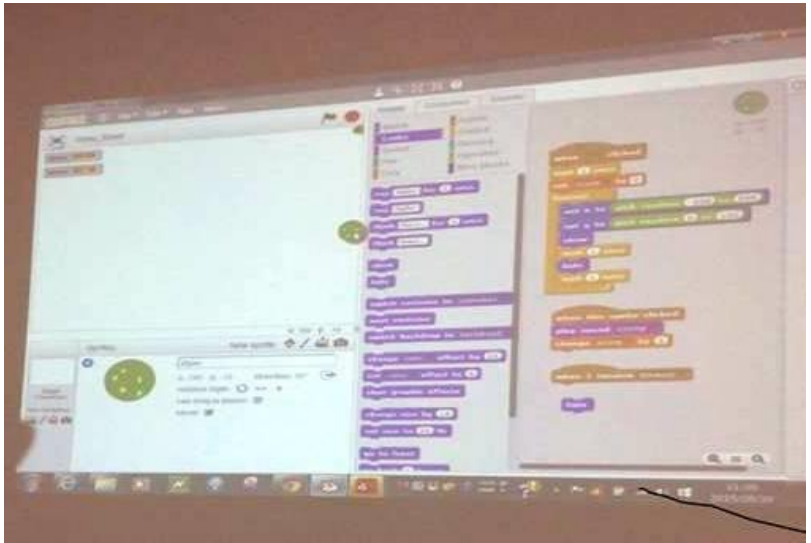
～2学期3回目の授業報告　8月30日（日）～

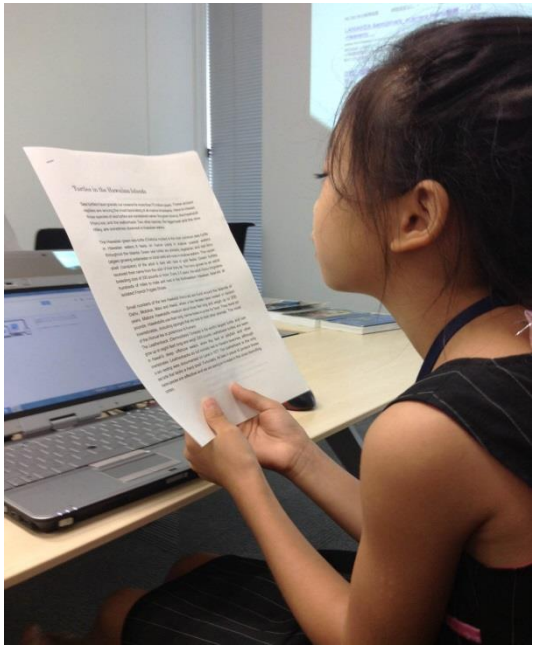


今学期の3回目の授業は先週に引き続き、スクラッチというプログラミングソフトを使いながらゲームつくりに挑戦しました！
最終的な目標がハワイでプレゼンテーションをすることなので、今回のプログラミングのお題もハワイです。

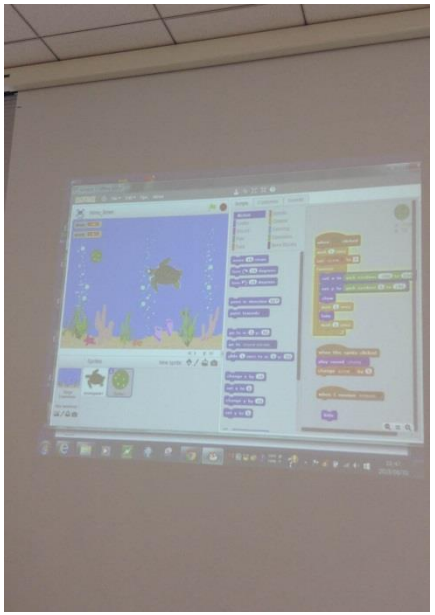
ファシリテーターの桑原先生から、ハワイの海にはHonuというウミガメが生息しており、その生態に関する英語の説明が配られました。

”What does Honu eat? Let's find out!"と桑原先生。
みんな一生懸命英文の説明を読み、Honuは藻を食べることがわかりました。





ここからは前回のプログラミングを応用しながら、ゲーム作りに必要なカメと藻をスクラッチ内に準備し、カメが藻を食べると音が鳴るようにプログラミングします。
みんなここまではスムーズに難なくこなしていますね。

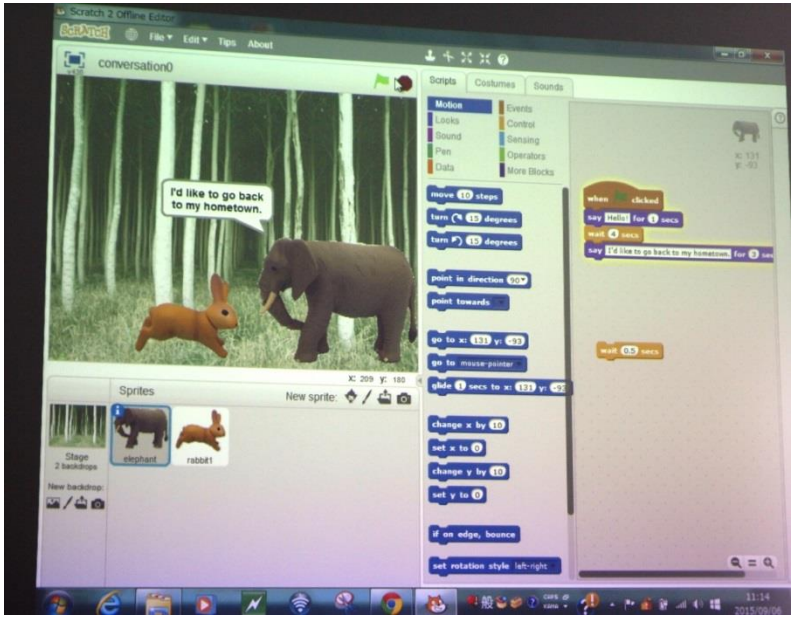


さて、ここからが今日の授業の最難関です。
30秒のうちに何回藻を食べたかを競うゲームを作るためにタイマーとスコアの設定をプログラミングで表現していきます。
前回に引き続き、サポートで来てくれているAmilさんに協力してもらい、苦戦しながらも楽しくゲームを完成させました！

最後にみんなで誰のウミガメが一番多く藻を食べられるかを競いました。
30秒という時間制限の中、ハラハラドキドキしながら、自分たちの作ったゲームで遊ぶ姿はとても楽しそうなものでした。

～2学期4回目の授業報告　9月6日（日）～

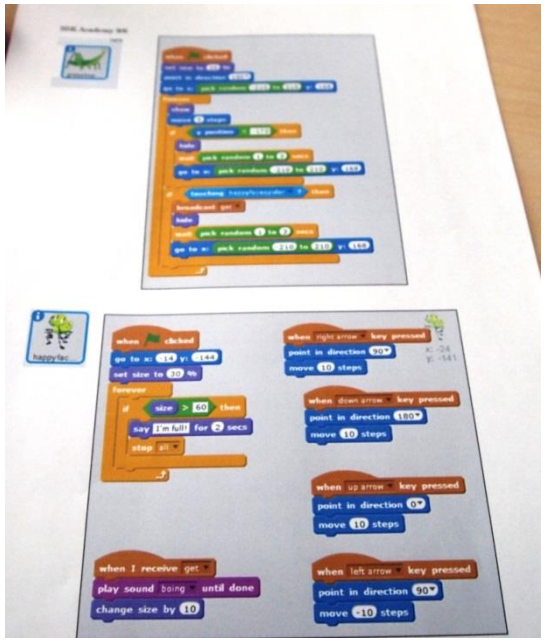
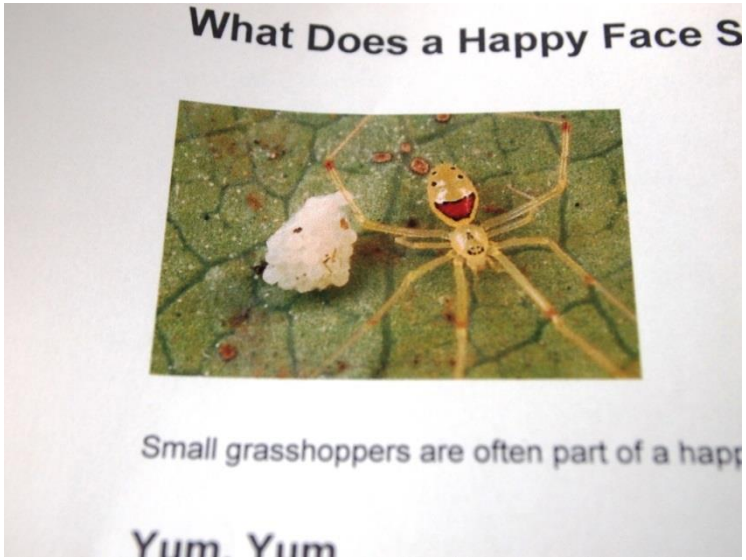
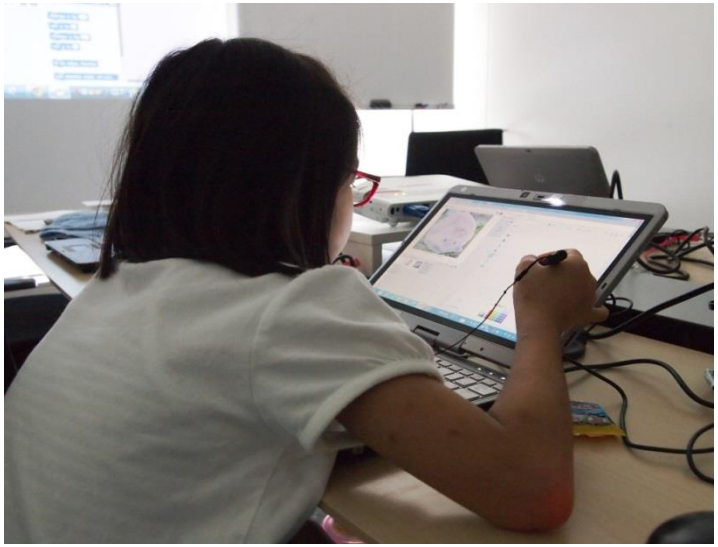
2学期4回目の授業になり、だんだんと生徒たちもプログラミングに慣れ、ハワイの動物に関する知識も増えてきました！



今回の授業では、前回に引き続きスクラッチを使って、2つのプログラミングをつくりました。
一つは動物同士で会話をするようにプログラミングをするというもので、もう一つはハワイに生息するhappy face spiderというクモの説明を読み、そのクモを取り入れたゲームを作りました。

動物同士が会話するようにプログラミングをするものでは、自分の好きな動物を2匹取り込み交互に吹き出しが出るようにして、動物たちが何を話したいのかを表現しました。
生徒たちは時間差で吹き出しが出るようにプログラミングをするのに苦戦していましたが、それぞれ自分で動物たちが何を話したいかを会話として打ち込んでいました。

happy face spiderのゲームをプログラミングするというものでは、最初にhappy face spiderの天敵は蝶で、好物はバッタであることを学び、上から振ってくるバッタを食べると大きくなり、蝶にあたると小さくなるようにプログラミングをしていきました。
こちらのプログラミングも少し苦戦していましたが、自分たちでいろいろな組み合わせを試し、最後には自分たちで作ったゲームを楽しんでいました。



さて、次が2学期最後の授業です！
今学期のプログラミングのまとめをするということなので、生徒たちもワクワクしています。今から次の授業が待ちきれませんね！