

コーディネーター・フォーラム出展団体による教育支援事業紹介

特定非営利活動法人 全国無洗米協会「無洗米講座プログラム」

全国無洗米協会は、無洗米とはどんなお米か、とぎ汁を流すとどんな環境への影響があるのかを学び、日常生活の中で、地球温暖化防止のためにできることを考えるきっかけにしておらうと、無洗米講座プログラムを首都圏で実施しています。
今回は、千代田区立昌平小学校(栗原宏成校長)で行われた「無洗米講座プログラム」の様子を紹介します。

<実施日及び学校等>

- 平成21年11月16日(月)
- 千代田区立昌平小学校
4年生 2クラス(49名)

<プログラム情報>

- 教科 総合的な学習の時間
- スタッフ体制 全体の進行役1名、他ファシリテーター2名(計3名)
- 2時間授業の構成 1時限目 「無洗米とは」 2時限目 グループでの体験活動、まとめ

<プログラム内容>

1時限目 スライドを使用し、クイズを交えながら無洗米の説明を行います。

1 無洗米の工程
稲→玄米→精白米→無洗米となる工程を説明する



無洗米への工程をお米の形をした大きなぬいぐるみで再現

- 2 精白米と無洗米の違いを体感
代表の児童が、別々のボウルに入った精白米と無洗米を触り比べる
- 3 無洗米の環境への影響
スライドを使って川・海などへのとぎ汁の影響を説明する

2時限目 4つのグループに分かれ、実際にお米に触れるなど体験活動を行います。

- 1 無洗米の4つの環境効果
紙芝居で環境効果(水を汚さない・水の節約・CO₂削減・肌ヌカから肥料)を説明
精白米と無洗米の濁度比較、とぎ汁を煮詰めたフライパン、有機質肥料の展示
- 2 触って、見て比べよう!
無洗米と精白米を触り比べたり、ループで見比べたりする
- 3 無洗米ができるまで
ボールに入れたモミ・玄米・ヌカ・肌ヌカ力の展示、もみすり体験、ぬいぐるみ展示、マグネットに精白米をぶっつけ肌ヌカをとってみる、無洗米専用カップの説明
- 4 米袋の説明
1人ずつ米袋を持って米袋の表示の説明を聞く

「どちらが高いの?」「無洗米は腐らないの?」「無洗米は冷凍できるの?」など様々な児童からの質問に、講師の方が1つ1つ丁寧に答えていました。
最後に、実際に炊けた無洗米を、試食します。「美味しい!」「甘い!」「ネバネバしてる」など様々な声を上げながら、児童たちはとても喜んで無洗米を食べていました。



今回講師を務めた全国無洗米協会の大石さんは、「皆さんが、環境に良いお米を知って食べて、それをきっかけに、環境のために日常生活で自分にできることに気付いてくれたら嬉しいと思い、教育支援プログラムを行っています。プログラムの構成に悩むこともありますが、子供たちが楽しそうにプログラムに取り組む姿を見ると嬉しくなります。また、感想文や新聞を作って送ってくれたのも嬉しかったです。」とおっしゃっています。

【連絡先】特定非営利活動法人 全国無洗米協会
電話 03-3574-8761 URL <http://www.musenmai.com/>

フューチャー イノベーション フォーラム「プログラミング教室」

フューチャー イノベーション フォーラム(以下「FIF」)では社会貢献活動として、「パソコン組み立て教室」や「分解してみよう!~電卓のしくみ」など、「ITらぼ」というITに特化した青少年向けプログラムを展開しています。
今回は、杉並区立杉並第七小学校(高槻義一校長)で行われた「プログラミング教室」の様子を紹介します。

<実施日及び学校等>

- 平成22年1月15日(金)
- 杉並区立杉並第七小学校
6年生 1クラス(36名)
5年生 1クラス(34名)

<プログラム情報>

- 教科 総合的な学習の時間(情報)
- スタッフ体制 講師1名、生徒2~3人に1人のファシリテーター(計13名)
- 2時間授業の構成 1時限目 オリエンテーション、基本動作、ロボットカーを使ったゲーム(ステージ1) 2時限目 応用動作、ロボットカーを使ったゲーム(ステージ2)、まとめ

<プログラム内容>

1時限目 最初に講師のFIFスタッフ 磯貝さんが「〇〇君、立って私の質問に答えてくれますか?」と呼びかけました。「いま立ち上がったよね、なぜ、立ったのかな?お願いしたからだよね。このように人は言語によるコミュニケーションが可能です。ではここにあるロボットカーに言葉でお願いしたら、動かないよね。」



人がコンピューターにお願いして動いてもらうためには、専用の言語が必要だということを学び、「プログラミング教室」は始まりました。



チームごとにパソコンの専用ソフトで「前進」「後退」「右折」「左折」などの動きを選択、数値を入力することでプログラムを作成しました。それを専用のケーブルを経由してロボットカーに送ると指示通りに動きます。これを繰り返して、ロボットカーの動作結果を確認したあと、基本動作を使った簡単なゲームに挑戦しました。

2時限目 応用動作を学び、コースと課題が発表されます。

「課題をクリアして、最終ゴールの駐車スペースにロボットカーを止めてください。」会場に用意されたコースを使って、「プログラムを組む」→「実行」→「プログラムを修正」→「実行」を繰り返しました。なかなか思い通りに走らず悪戦苦闘していましたが、試行錯誤の末ゴールし、教室には歓声があふれました。



FIF事務局の高橋さんは、「これまではパソコン組み立てとプログラミングを合わせて一日をかけて実施していましたが、今回は授業で取り入れていただきやすいようなプログラミングに絞りました。これからも学校の要望に応えて企画・実施していきたいと思っております。」とおっしゃっています。

【連絡先】フューチャー イノベーション フォーラム
電話 03-5740-5817(祝休日を除く平日午前10時から午後5時まで)
URL <http://fif.jp/> <http://fif.jp/kids/>