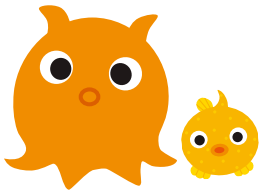

# SDGsやプログラミングって どう教えればいい!?

プログラミングで 海のSDGs!

## 【講座タイトル】SDGsとプログラミングの教え方

**開催日時**
12/6(水)
13:00～15:00
附属図書館 1階
ラーニングコモンズ

「SDGsってどうやって教えればいいんだろう…」
「プログラミングの授業を任されたらどうしよう…」
一般社団法人イエローピンプロジェクトがそんな不安を解消します！
私たちが全国各地の小学校で実施している
**SDGsとプログラミングが学べる授業**を活用した、
**教える上でのポイントや関連教科との関わりが学べる**講座です。
どの教科でもプログラミング的思考を育成することが求められています。
本講座を受講して、今や小学生なら誰もが知っているSDGsと、GIGAスクール端末の導入で、より身近になったプログラミングへの理解を深めていきましょう！

※PCの持参をお願いいたします。（持参が難しい方にはPCの貸し出しを行います：無料）
※この講座は、日本財団「海と日本PROJECT」の一環で実施しています。

**参加申込** 参加を希望する方はこちらから➡

申込期間：11/7(火)～12/4(月)まで

## ● SDGsを学ぶ：海洋温暖化を救う「ブルーカーボン」

SDGs目標14 「海の豊さを守ろう」をテーマに「ブルーカーボン」について考えます。陸で吸収される二酸化炭素に対して、海で吸収される二酸化炭素を「ブルーカーボン」と呼びます。
地球温暖化の原因となる二酸化炭素は、実は海の中に吸収され、温暖化を緩和しています。しかし、近年は海が吸収する二酸化炭素の影響で海が「酸性」に近づき、生態系に大きな影響を与えています。
そこで今注目されているのが、海中で光合成をしてくれる海草の「アマモ」です。そんなカーボンニュートラルの救世主・アマモについて学習します。

★関連教科：総合的な学習の時間 、小4~6年理科

## ● プログラミングを学ぶ：アマモを植えて海中の二酸化炭素を吸収

Scratch

プログラミングソフトは小学校で数多く利用されているScratchを使います。「アマモ」を使って、落ちてくる二酸化炭素を吸収するゲームを作ります。「繰り返し・もし」などのブロックを使い、仮想の海にアマモを植えていきます。
完成したら難易度を自分で調整してオリジナルステージをつくることができるので上級者も退屈しない内容となっています。

★関連教科：小3~5年算数、総合的な学習の時間、プログラミング

**お問い合わせ**
以下フォームよりお願いいたします。
https://programming.or.jp/inquiry/

YELLOW PIN PROJECT
日本財団 THE NIPPON FOUNDATION
海と日本 PROJECT