

## 実践記録（小2・学級活動）

### 1 ねらい

お楽しみ会で行う遊びの内容について話し合い、学級のみんなが楽しめるお楽しみ会にするためには、どのような遊びの流れにするとよいのかを考えることができるようにする。

### 2 手立て

プログラミングの要素「分解」を取り入れることで、必要となる活動とその順序を考えることができるようにする。

### 3 実践の様子

前時までに個人で考えたドッジボールを行うための分解した活動と順序が書いてあるワークシートを持ち寄り、同じ遊びの流れを考えている子同士でグループになって意見交流を行わせた。

グループで自分たちの考えた活動の順序はよいか、新しく追加した方がよい活動が無いかを話し合い、追加した方がよい活動が出てきた場合は、赤の付箋に書き出して、どこに入れればよいか考えさせた。

どのグループもお楽しみ会を成功させるために、どの順序で活動を行うとよいか、追加した方がよい活動は無いか、熱心に話し合うことができた。

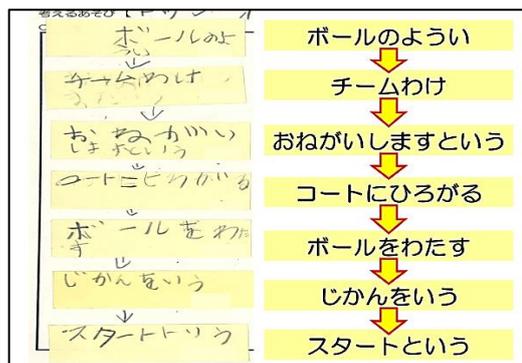
ドッジボールについて話し合っていたグループでは、新たに「並ぶ」という活動が必要なことに気付き、どこに「並ぶ」を入れると、うまくドッジボールを行うことができるのか考えることができた。

グループで意見交流をして決まった順序は、画用紙にまとめ、教室に掲示したり、当日のドッジボールの進行表として活用したりした。

授業の振り返りの際に、「ドッジボールのすることを分けたり、順番を考えたりしたら、次にやることがわかって、みんなが楽しめるお楽しみ会になりそうです。」と、発言する子どもの姿があった。

### 4 成果と課題

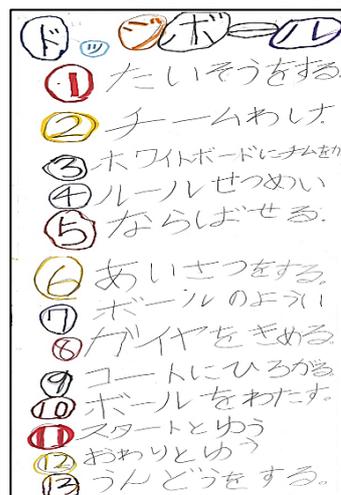
- プログラムの要素を活用することで、子どもたちは遊びに必要となる活動を分解することができた。
- 子どもたちは、プログラミングの要素「分解」と「順次」を理解し、活用することができるようになった。
- どこまで細かく分解するのかという基準が曖昧で、子どもたちによって動きの大きさにばらつきが出てしまった。



【個人で考えた活動の流れ】



【グループでの話し合いの様子】



【ドッジボールの進行表】