

## 2年 生活科「自分でできるよ」(アンプラグド型プログラミング教育)

生活科としてのねらい たろうくんの朝の準備の仕方について、自分の生活の仕方と重ねて見直すことで、自分の生活習慣をよりよくしようとする。

プログラミング教育の目的

- ・行動には順番が決まっているものと決まっていないものがあるものを知る。
- ・行動の順番が入れ替わることがあることを知る。

習得する思考スキル

比較する・分類する・関連付ける・理由付けする・順序だてる

### <実践概要>

	○学習活動 ※教師の支援	児童の主な反応
導入	1、朝起きてから学校に行くまでにどのような行動をするか想起する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・服に着替える</li> <li>・朝ご飯を食べる</li> <li>・顔を洗う</li> </ul>
展開	<p>2、いつも遅刻してしまうたろうくんの行動の順番を知り、気づいたことを発表する。</p> <p>※はじめは「おきる」「いえをでる」を掲示する。次に「ふくをきる」「あいさつをする」などの間に入るカードを順番に掲示していく。「あさごはんできたよ」のカードの前に「ゲームをする」のカードを掲示する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">たろうくんの朝の行動をよりよい順番に並べ替えよう</div> <p>3、たろうくんが遅刻しないように行動の順番を考える。</p> <p>4、考えを発表し、話し合う。</p> <p>※順番が決まっているもの「パジャマをぬぐ」「ふくをきる」について扱う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・朝、ゲームをするはいらない</li> <li>・服を着てパジャマをぬぐはおかしい</li> <li>・顔を洗って歯を磨いた方がいい</li> <li>・並べ替えるだけじゃなくてカードを抜いてもいいよね</li> <li>・ゲームはやっぱりぬいたほうがいい</li> <li>・うちは、休みの日はパジャマでご飯を食べるよ・朝食を食べるのは、着替えてなくても着替えてからでもいい</li> </ul>
まとめ	<p>5、授業のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・朝の行動には、順番が決まっているものと、決まっていないものがある。</li> <li>・順番を工夫すると、早く支度ができて遅刻しない。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・順番がどっちでもいいものと決まっているものがある。</li> <li>・順番を変えたりゲームをしないと遅刻しない。ぼくも今度やってみよう。</li> </ul>

<使用教材>

株式会社教育ネット 「すぐできるプログラミング教材 すぐプロ



<考察>

・たろうくんの行動を通して、自分の行動一つ一つと重ねて、客観的に考えることができた。これは「いつも忘れ物をする」などの問題があったときに朝起きてから家を出るまでの自分の動作をできる限り分解することで、大きな問題に見えるものでも小さな要素に分けられることを知ることにつながった。

・一人一人のカードを用意することで、自分で考えながら順序を入れ替えたり、カードを抜いたりすることが容易にでき考えやすかった。

また、自然に並べたカードをお互いに見合い交流が始まった。そこで、カードの並び順が同じ人はほとんどおらず、多くの友だちがいろいろな並べ方をしていることに気づいていた。

・お互いの考えを発表（カードを黒板に掲示）し合うことで、その順序を比較して考えることができた。

・プログラミング教育に取り掛かろうとすると、パソコンの使い方につまずいてしまうケースが多いと考えられるため、プログラミング体験につなげるための橋渡しとしてもアンプラグドプログラミングは有効だと感じた。