

本時のねらい

ひとりで取り組むことに不安があっても、友だちと意見を出し合って取り組むことで、いろいろと試しながら、不安なく活動を楽しむことができる。

主に活用した教材・コンテンツ・ICT 機器等とそのねらい

教材等

Scratch3.0 オンライン版

ねらい

「やっていいの」ではなく、まずはやってみることに不安を持たずに楽しんで取り組んでいく。自分が楽しむから、お友だちが楽しめるようにするにはどうすればいいのかを考えながら取り組んでいく。

学習者のユニットとその意図

ひとりでやってみる。⇒同じように作っている友だちとペアで活動する。

やっていくうちに困ること、やりたくてもできないことが出てきたときに、同じようなことをやっている友だちにアドバイスをもらったり、一緒に考えたりしてほしい。

単元の流れ	主な学習活動	・ Project ・ Play (いじくる) ・ Peer (仲間)	授業時数
○出会う ○触れる ↓	1 出会う, 触れる ・プログラミングって何かを知る。	・Scratch と出会う。 ・コードの並べ方を知り, 画面上でスプライトを動かす。	2 時間
○やってみる ○作ってみる ↓	2 やってみる ・できそうなこと, やってみたいことをまずはやってみる。	◎「何か作る」という目的を持たせず, どんなことができるのかを試行錯誤させる。 ・ひとりで遊ばせる。⇒困ったら友達に聴く。⇒一緒に活動を始める。	4 時間
○見せる ○試してもらおう ↓	3 作ってみる ・イメージしたものを表現してみる。	◎「やってみたいこと」を試行錯誤しながらやっていく。イメージしたものを表現していく。	1 時間
○アドバイスをもらう ○付け加えるなど改良する ↓	4 改良していく。	・友だちに紹介して, 遊んでもらったり, 見てもらったりする。そして, アドバイスをもらう。 ◎アドバイスをもらい, 作り替えていく。	2 時間
○遊んでもらおう	5 遊んでもらう。	他学年の友だちに遊んでもらう。 (時間がなく未実施)	1 時間



写真1：「もっとこっちだよ」「ここでいいかな？」とお互いの考えを出し合う。



写真2：「この動きは、さっきのほうがいいかも」と指示をしていた。



写真3：友だちの活動も気になり、お互いに情報交換をしていた。

児童生徒の学び

R児(場面転換の仕方を見つけて、楽しむ姿)

スプライトを加工する児童が多い中、R児は、場面を変えていくことにこだわって取り組んでいた。スプライトが移動するのに合わせて、場面を変えていこうとしていた。「どうやるの」と聴きに來ていたが、そのうちいろいろ試す中で場面を変えることに成功し、次々と場面転換に取り組んでいた。近くの友だちにも見せ、一人の児童は、やり方を教わって紙芝居を作ろうと取り組んでいた。試行錯誤を繰り返すR児であったので、うまくいかない→次これを試してみよう。このブロックでできるかもと取り組んでいった結果、自分のも思い通りの活動ができたようである。「まずはやってみる」そこから見つけていく姿が見られた。

K児(スプライトを組み合わせて、楽しむ姿)

「タイミングよくクリックするとバットに当たってボールが飛んでいく。」というゲームを作ろうと取り組んでいたK児であった。バッターボックスのスプライトをどうすれば動かすことができるのか、ボールはどこからバットのところに持っていくのかなど、イメージしたことを表現するまでに時間がかかっていた。ペアの友だちと話し合ったり、同じようなことに取り組んでいる友だちのところに行ったりして、「コスチュームを変える」が動きを変えることや、ボールも大きさを変えることで投げられたように見えることに気づいていった。試す、やってみる。うまくいかないから聴く、試してみるを繰り返すことでやりたいことに近づけることを実感していたようであった。

活用効果(アセスメント)

評価の観点	試行錯誤しながら楽しみ、表現することができたか。
具体的変容	ひとりでやってみてできないことも、ペアの友だちや同じことをやっている友だちの意見を参考にしながら、失敗(うまくいかないことを)を成功に持っていきこうとしている姿が見られた。

実践の手応え(エビデンス)

試行錯誤、やり直す活動の大切を学びました。できたら終わりではなく、そこから新しい発見や気づき、他にできそうなことを見つけるためには、「できない」ことが必要だと感じました。失敗(うまくいかない)からどうやって解決しようかを考えていくための試行錯誤が大事なのだと学びました。