

2年 生活科	えがお キラキラ 七夕集会	2年②
目標	3学年（1年生と2年生と保育園年長組）が楽しめる七夕集会を考えたり、会の運営を工夫したりすることができる。（思考力・表現力）	
使用したICT機器類・教具等	大型座標軸（板書用） 座標軸を書いたワークシート 付箋	
思考ツール・プログラミング	座標軸	

◆プログラミング的思考とのつながり

- 七夕集会でやりたいゲーム名を書いたカードを思考ツールの座標軸を使って分類し、可視化しながら情報を整理して、1年生と保育園年長組が楽しんでくれるゲームがどうかを考える。
- 自分たちの目的にあったゲームを考え実行するために話し合いながら、座標軸の上でゲーム名を書いたカードを移動させ、可視化した考えをもとにゲームを決定する。

◆授業の実際

1 前時に考えたゲームが座標軸のどの場所に入るか考えよう

- 縦軸は「みんなで体を使うゲーム」か「体を使わないゲーム」か、横軸は「仲よくできるゲーム」か「勝負するゲーム」かにし、座標軸の4つの枠に、前時に考えた11種類のゲームを付箋に書いて置いた。付箋を使うことで、自分なりに考え、「あっちかな、こっちかな」と付箋を動かしていた。
- お互いどの場所にゲーム名の付箋を置いたのか交流した。自分と同じ場所だったり、違う場所だったりすることが見てすぐわかるため、興味深く友達の意見を聞いたり、発表したりした。



[自分でゲームを座標軸上におく]

2 3学年で楽しめるゲームをみんなで話し合おう。

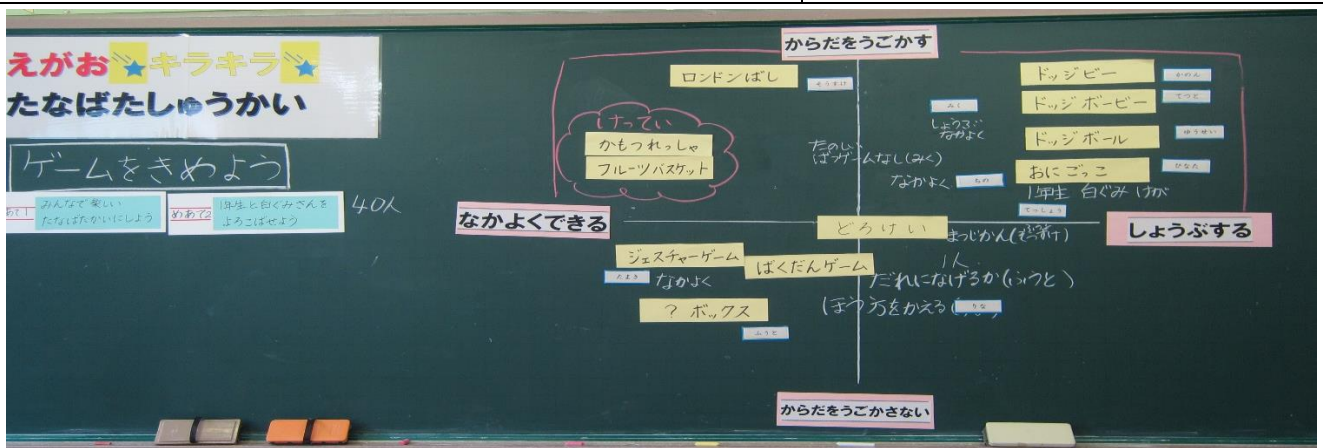
- 「全員が楽しめるもの」という条件で、それぞれのゲームについてどう考えるかを発言していった。
- 子どもたちのさまざまな考えをもとにした発言によってゲーム名を書いたカードを動かしていくため、目に見えてわかりやすく、納得しながら話し合いが進んだ。



[みんなの考えを話し合って改善]

3 2つのゲームを決定しよう

- 2学年が喜ぶゲームは「全員が体を使うゲーム」で「全員が仲よくできるゲーム」にしたいと考え、座標軸上の左上にあるゲームについて話し合って決めることができた。



◆実践を通して

- 自分たちが考えたゲームを付箋に書き、その付箋を座標軸の場所を考えて置いたり、移動したりすることで、それぞれのゲームの特性を可視化して、分類・整理し、考えをまとめていくことができた。
- 目的に合わせて効果的に考えたり話し合ったりするためには、座標軸に示す4つの言葉を子どもが考えやすい言葉にしていく必要がある。