

1年 生活科	名刺交換して仲よくなる	1年①
目 標	・フローチャートに従って名刺交換ゲームをして、楽しく自己紹介をすることができる。(知識・技能)	
使用した ICT 機器類・教具等	OHC	
思考ツール・プログラミング	フローチャート	

◆プログラミング的思考とのつながり

- ・フローチャートを使って手順を可視化し、見通しをもって名刺交換ゲームに取り組む。

◆授業の実際

1 名刺交換のやり方を、フローチャートを使って確認をする

- 絵でかいてある命令のカードを見て、友達の発言を聞きながらゲームの仕方を確認していた。
- 文字を正しく読むことができない子も、絵を見て意味を理解することができていた。

2 名刺交換ゲームをしよう

- まず、ペア（隣の席の子）と行った。フローチャートで手順を確認しながら、一緒に行ったため、それぞれが声を出しながら楽しく行っていた。
- 席を離れ、友達と自由に活動しているときは、フローチャートを見ながら自信をもって自己紹介をすることができた。
- やり方を確認するために、黒板に貼ってあるフローチャートを指差しながら確認しにいたり、OHCを使って大型テレビに映してある自己紹介の台本を見にいたりしていた。
- 授業の途中から参観していた保護者の方も、板書のフローチャートがあることで子どもたちと一緒に参加することができていた（授業参観での実践のため保護者や他の職員がいた）。

3 振り返りを発表しよう

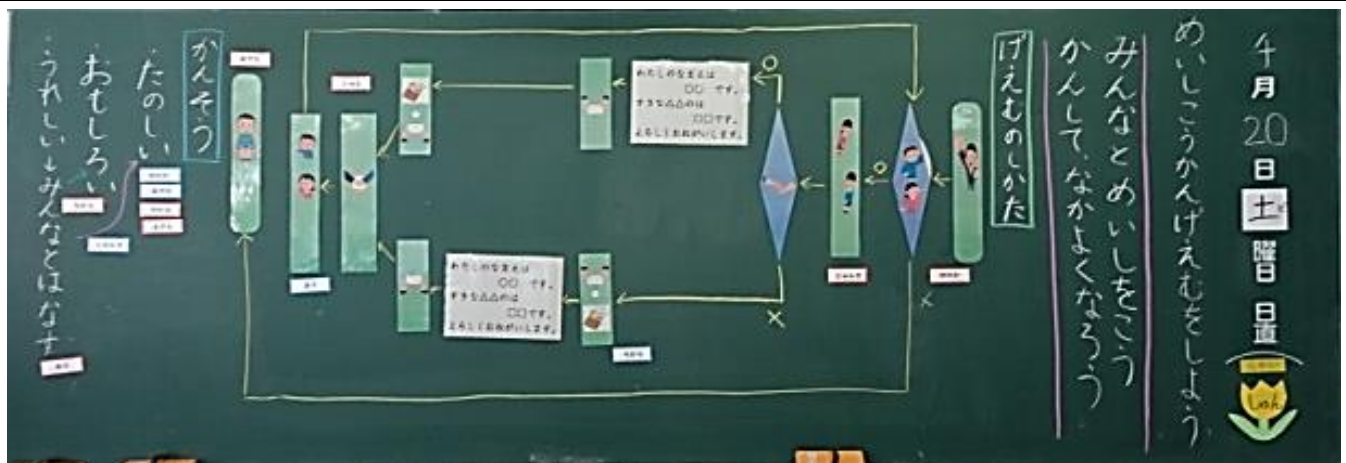
- 「迷わずに楽しくできた」という発言が多くあったり、友達のことと新しく知ったことを発言をしたりすることができていた。



[名刺交換ゲームをしている様子]



[大人と名刺交換ゲームをしている様子]



◆実践を通して

- ・今回は「フローチャート」の命令を文字でなく絵にした。何人かの子が「手順」を確認するために黒板を見に行っていると、1年生が入学して間もないこの頃の支援として適切であったと感じた。また、文字にすると長くなり、見にくく感じるところも絵カードにすることで、1年生の子に理解しやすい形で手順を可視化することができ、自己紹介を自分の力で行っていくことができた。
- ・自己紹介部分に子どもたちが自由に変えることのできる設問「好きな△△は□□です。」を入れたことで、さまざまな自己紹介ができており、意欲的に活動することができた。