

小学校

Project

Play (いじくる)

Peer (仲間)

6年

1年生ともっと仲良く大作戦!

飯田市立  
千代小学校

実践スタイル

まずは「やってみる」→ チームで意見交換 → 作品を仕上げる

### 本時のねらい

1年生との交流会のためにプログラムを作成した子どもたちが、プログラムを使っているときの1年生の反応やアンケートの結果をもとに改良案を考えることを通して、1年生に思いを寄せながらプログラムを考え、作ることができる。

### 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) ◇Windowsタブレット (2人に1台)  
◇keyたち (ペアで1台~2台) ◇工作用の材料 (ダンボールやアルミホイルなど)

ねらい

PC に慣れていない1年生が容易に操作できるようにすること、6年生と1年生と一緒に操作や会話を楽しみ交流が深まることをねらい、Key たちと自作コントローラーを繋いだ。

### 学習者のユニットとその意図

【交流グループの固定】「○○ちゃんと△△ちゃんのためにつくる」という相手意識をもてるようにするため、学習計画を立てる段階で交流グループを決めた。

グループは一度に全員がゲームを楽しめるよう、6年生2人に対して、1年生2人もしくは1人にした。

【作成】ペアで1つのプログラムを作るようにした。コントローラーの作成、プログラミングなど役割分担をしていたペアが多かった。

単元の流れ	主な学習活動	・Project ・Play (いじくる) ・Peer (仲間)	授業 時 数
1: 学習計画を立てる	単元を見通した学習計画を立てる。	Project	1
2: めあてを決める	マッピングをしながら、交流会のめあてを決める。	Peer Project	1
3: 1年生にアンケートをとる	プログラムに取り入れることを明らかにするために1年生の好きな遊びや色、動物などを聞く。	Peer	1
4: 何を作るかを決める	ペアで、1年生からのアンケートの結果や聞いたことをもとに決め出す。	Peer Project	2
5: 設計図を構想する	ペアで、プログラミングで作るゲームを構想する。	Peer	1
6: プログラムを作る	ペアで、構想にのっってプログラミングを作る。	Peer Play	6
7: 1年生に試してもらおう	実際に1年生に試してもらい、1年生の様	Peer	1

	子や遊び方等を踏まえ、再度アンケートをとり、楽しめたかどうかを確かめる。		
8：プログラムを改良する	1年生の様子や遊び方、アンケート結果等をもとに改良を加える。	Peer	2
9：交流会をする	1年生と交流し、プログラミングで遊ぶ。	Peer Play	2
10：学習の振り返りをする	次単元に生かせるように、相手を意識したことや相手のことを思ってプログラムやコントローラーを作ったことを想起し、これまでの学び方を振り返る。	Peer	1



写真1：1年生に好みを聞き取りをするS児（右）。



写真2：1年生が試している様子を観察したり遊び心地を聞いたりしている。



写真3：コントローラーを持ちにくそうにしていた1年生の姿から、コントローラーを改良するS児（左）。

## 児童生徒の学び（S児の学びによせて）

S児は1年生がゲームを試す様子（写真2）から工作の改良を自己課題として、コントローラーがよりスムーズに動くようにしたいと願っていた（写真3）。これは、1年生が仮に雑に扱ったとしても壊れないようにするためには、コントローラーの動きをなめらかにする必要があると考えたからである。この姿はS児が自己課題を明確にもち、それを追究していった姿といえる。

## 活用効果（アセスメント）

評価の観点	自分の相手の1年生に合わせた改良を考えたり加えたりすることができる。
具体的変容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Key たっちでコントローラーを作成して交流したことで、6年生と1年生がコントローラーを一緒に持って肌と肌が触れたり、個人戦とチーム戦をするなどの遊び方を工夫したりできた。それにより自然と1年生と距離が縮まり、会話や関わりが増えて「より仲良くなれた」という実感をもっていた。</li> <li>・一学期は、自分の好みでゲームを作成していた。しかし、本単元ではアンケート結果や1年生が遊ぶ姿をもとに、常に相手意識をもって学習していた。</li> </ul>

## 実践の手応え（エビデンス）

本単元は、S児の「もっと1年生と仲良くなるために交流会を開きたい」という願いから始まった。担任は、1年生を対象に一学期に学習したプログラミングでゲームを作り、交流したらどうかと児童に投げかけた。S児は、その願いを達成するために試行錯誤を重ねながら課題を解決していった。

「1年生」という明確な相手意識を持たせたことで、S児の「1年生に楽しんでもらいたい」という明確な願いにつながり、プログラミングやコントローラーの改良を試行錯誤を重ねながら製作していく姿につながったのだと考える。