

【活動事例の紹介】

教室名	中条っ子ふれあいクラブ
-----	-------------

取組内容

- (1) 実施内容
プログラミング教室を学校のコンピュータ室で実施。
- (2) 事前準備
ICTの指導に長けた教職員に担当してもらい、スクラッチでプログラムの作り方を段階的に指導することを確認した。
- (3) 当日の様子
当日は、9名の児童が参加し、講師（教師1名）が中心となって指導して、残りの講師（教師3名）がサポートに入る形で進行した。アニメーションを動かして確認しながら動きを増やしたり、音を付け加えたりと工夫をしながら楽しみながらゲームを組み立てていた。

工夫した点・ポイント

- プログラミング教室ということで内容が難しい部分があるため、4～6年生に限定した募集とした。結果的に、4年生が5名・5年生が2名・6年生が2名の合計9名であったので、指導に対する理解もある程度はスムーズにできていた。また、大人1名に対して子供3名程度のサポートであったので、子供たちを待たせることなくサポートすることができた。

成果・今後の展望

- 学校では、各教室で各個人に割り当てられたタブレットを使用することになり、今年度中にコンピュータ室が改修されることになっている。来年度も、今年度のような形でプログラミング教室等を実施するとなったときには、各教室から自分のタブレットを持って集まり実施することになるので、工夫が必要である。

取組内容

- (1) 実施内容
ドッジビーを学校の体育館で実施。
- (2) 事前準備
全体の流れとして、準備運動・チーム分け・チーム練習・ゲーム・（適宜、トイレ休憩・水分補給などの休憩）
- (3) 当日の様子
当日は、23名の児童が参加し、講師（教師3名）が役割分担をして指導にあたった。運動会の1週間前ということもあり、けがなく異学年と楽しく交流してできるようにといった確認を最初にして、活動をスタートした。1年生の参加や初めてドッジビーを体験する児童もいたため、ディスクの投げ方や取り方を指導して練習した。うまく投げられなかった児童もゲームを通して上手に投げられるようになっていき、友達を当てて喜ぶ姿も見られた。



工夫した点・ポイント

- チーム分けを工夫して、なるべく両チームの力が同じになるように組むようにした。1回戦と2回戦の結果を受けて、再度チーム分けをしてバランスをとることによって、拮抗したゲームになるようにした。
- 教師もゲームに入って、動き方がわからない児童に動きを教えたり、ルールを教えたりして楽しく参加できるように配慮した。

成果・今後の展望

- 参加した児童は、たくさん動き、上達もして楽しく活動していた。また、下学年の児童に上学年の児童が声をかける姿がたくさん見られ、交流も深まった。安全面では、十分注意していたが、衝突してしまい顔をぶつけてしまった児童が出てしまった。今後の安全対策やルールなど検討すべき点が課題として残ってしまった。