

○活動のために準備した道具、環境設定

迷路⑪～⑭のシート、マス目ボード(10×14)、
トイオ、トイオカード(まっすぐすすむ、こっちむく、ゴール、1秒まつ、3秒まつ、5秒まつなど)、
マス目ボード用カード(3, 5, 7マスの木、郵便局、スーパーマーケット、薬局などの建物)

○活動の様子

講師	教師及び子どもの姿
用具を配る 「相談して1人がとりにきてください」と指示を出す。	講師の指示が出る前から、2人組で相談し「私が取って来るね」など声を掛け合って用具を取りに行く準備を始めるグループが増えてきている。 教師は気が付いていないグループに「相談してごらん」などの声をかけ、気が付くように促す。
前回の迷路の活動を思い出すように説明を行いながら、新しいカードの説明や⑪～⑭の迷路の約束事を話す。 ・まっすぐすすむをスタートに置き、ゴールを設置する。 ・黒いマスは通れない。 ・白いマスは全て通る。 トイオの電源の入れ方を確認する。	「新しいトイオのカードがあるよ」「電源がつかない」「もう始めてもいい？」などと活動に対して前向きな声があがる。 教師は、机上にある用具の整頓を援助したり、電源が付かない子の様子を見て一緒に行ったりしながら、活動が始まるまでの時差がつかないように援助を行う。
迷路⑪～⑭を進めるために 「もう終わったよ。次をやってもいい？」と話すグループの迷路の結果を確認しながら次の迷路に取り組むように話す。 困っているグループに対してはヒントとなる援助を行いながら一緒に迷路が進むようにする。	A 児「先生、難しい。こっちに行くところぶつかると教師に話す。教師が「どこがぶつかるの？」など聞いていると、自分たちで A 児「あ、このカードが重なってる」と問題点に気づき自分たちで更に迷路を進め始める。 B 児「多分、これで行けると思う。先生、出来たー」と話し教師に自分たちで考えたルートの説明をする。また、隣のグループの A 児たちに「僕たち終わったよ」と言いながら A 児の迷路を見ている。A 児が「私たちは見直し中なの」と話すと、B 児は迷路を見ながら「合ってるよ」と教えている。
迷路⑪～⑭は終わりにして、大きなマス目に変えてトイオをするよと話し、大きなマス目とカードを配布する。 街っぽく作りたいことを話し、カードの置き方の見本を見せる。(スーパー、郵便局など) スタートとゴールの位置を話し、道筋を探るように指示を出す。	「スーパーは食べ物とか売っているところ」など講師の問いかけに対して積極的に答えている。 また、「木の長さが違うのがある」とカードの違いに気づき置く場所に注意を払う様子が見られる。 「今回は全部通らなくてもいいの？」と迷路と同じである必要があるか気づき質問する。

建物が少しずつ増えることを話し、「ちょっとずつ変えていくよ」と終わったグループは次にチャレンジするように話す。	「できたー」「あ、次は薬局が増えてる」など違いに気づき、グループで進めていく。
片付けの指示を出す	「今日は、迷路⑬までできた」など話す幼児がいたり、自主的に分担しながら片付けを進める様子が見られる。
「今日は難しかった人いる？」 「難しかったけど楽しかった？」 子どもたちの答えを聞き、このように順序立てて考えることは小学校に入ってからにも必要になることが考えられる。みんなは幼稚園でやってきたので小学校でも自信をもって頑張ってくださいね。	半数ぐらいの幼児が手を挙げる。 「難しいし楽しかった」と答える。

○振り返り

- ・年中時より始めた活動で通算11回目のアクティビティであったが、準備や片付けの進め方は分かっており、互いに声を掛け合ったり、まずは相手に聞いてから行動する姿が見られた。
- ・自分たちで考えたルートを見直したり、友達のグループの様子を気にかけて結果を客観的に見たりしている様子から、筋道を立てて考えるというプログラミングのねらいは大きく達成できているように感じた。
- ・教師に対して「どうやるの？」と援助を求めるグループはあまりなく、自分たちの思いや困りごとを声に出してはいるが、本人たちの困りごとを教師が復唱しているうちに、自分たちの間違いに気が付いたり、新しいヒントを得たりしているグループが殆どであった。教師の援助が殆ど必要なくなり、自分たちで活動を進める姿に成長を感じた。
- ・課題に挑戦する活動(ちょっと上のレベルに挑戦する)であり、特にトイオの活動が始まってからは複数の迷路が用意されているなど、更に次の課題が用意されている状況に「難しい」と感じる事があった様であるが、最後に「難しいし楽しかった」と話した幼児の隣の幼児も「ねー」と同意していた。年中組からの全11回の活動であったが、小学校でのプログラミング教育にスムーズな接続の素地となったと思う。

