

最小のヒントで最大の効果を

先生になった以上は詳細に指導しなくてはと気負うかもしれませんが、実はあれこれと細かく言うほうが子供にとって妨げになります。ヒントはできるだけ最小限にとどめ、子供たちが考える時間をたくさんとれるようにしましょう。

こういうことやってみたいという希望があれば、そのためには？とアイデアを具体化させて、どういう作業をする必要があるかを気づかせましょう。

どうしたらいいかわからない様子の子供がいたら、どうしたらゲームがもっと面白くなるかを聞き出しましょう。

一緒に楽しむ

深い理解や感覚の記憶には周囲との共感が不可欠です。子供たちが困難や問題を乗り越えられた時には、ドライな反応ではなく自分も一緒に大喜びして OK です。

引き立て、導く

子供たちの想像と提案は際限がありません。しかし、低学年の子供は抽象的思考が難しいので、うまく説明できないかもしれません。それでも、

「いいね、どうしてそう思ったの？」

「面白いね、さらに〇〇もいいかもね。」

とユニークなアイデアを引き出してください。

操作に困っている、ブロックがはまらない等、本質には関係ない箇所子供がストレスを感じている場合、できるだけ速やかに取り除いてあげてください。自分でどうにかしようとしている場合は見守ってください。

子供たちに成功体験を

やってみたいことや乗り越えたいことがあって、それをプログラミングによって解決できた、という成功体験を重ねることで問題解決の発想力を育てることができます。プログラミングは何回でも作成&実行ができます。はじめはきちんとできなくてもいい（「Hello」と表示されなくてもいい）、自分で入力（無意味な単語だろうと）して実行してみる、を繰り返してみましょう。

何度もトライアンドエラー（試行錯誤）を繰り返してできたものは格別の喜びがあると思います