

## 「スイカ割り」とプログラミング教育

先週の8月25日(木)に、子どもたちと先生方みんなで、スイカ割りをしました。幼稚園で育てたスイカはちっちゃいので、「大きくなーれ！ 大きくなーれ！」とみんなで掛け声をかけると、段ボールの箱の中から大きなスイカが出てきました。前の日のうちに先生方がちゃんと大きなスイカを用意しておいてくれたのです。子どもたちはもう大喜びです。

さっそく目隠しのお面を顔につけて、棒を持ってスイカ割りの始まりです。

「いくよー、せーの！」と先生が掛け声をかけると、子どもたちが「さん、に、いち、スタート！」と声をそろえて合図をします。目隠しをした子がスイカに向かってそろそろと進んでいきます。

すると、子どもたちがみんなで「前、前！」「もっと前！」「もう少し！もう少し！」「下がって、下がって！」「右、右！」と声をかけます。遊戯室いっぱい子どもたちの声が響き渡ります。

そして「そこそこ！」「いいよ！」とみんなが教えてくれるので、目隠しをした子は意を決して棒を振り下ろします。でもなかなかスイカには当たりません。

子どもたちが次々に挑戦するのを見ていたら、これはなかなか難しいゲームだなと思ってきました。周りの子はただ騒いでいるだけではありません。目隠しをした子がスイカの前にちゃんと行けるように、「その子になって」指示をしなければなりません。スイカは自分から見たら「右」でも、目隠しをしてこちらに向かって進んでくる友だちにとって、スイカは「左」です。「その子になって」、「その子の視点で」教えてあげなければなりません。自分中心ではなく、相手の立場に立つ必要があります。

このように向かい合っている人の右や左、前や後を認識するのはとても難しく、高度な認知作業だと言われます。右と左が逆になったりするのも無理はありません。

子どもたちが大騒ぎしながらやっているスイカ割りには、コンピュータに指示を与え問題を解決する「プログラミング」の考え方に通じるものがあるのではないのでしょうか。

それを私たちは、夏のレジャーとして楽しみながらやってきました。昔から続けているものにはやはり意味があるんだと思います。

子どもたちも先生方もみんな挑戦して、スイカにひびが入ったのでスイカ割りは終了です。



ひびが入ったスイカを見ながら、男の子が「ぼく、スイカ嫌いなんだけど、食べられそう。」と言っています。みんなで「いただきます」を言って、おいしくいただきました。おかわりをして、「全部で4切れも食べたよ。」と教えに来てくれる子もいます。子どもたちは、おなか一杯になってとても幸せそうです。そういう子どもたちの幸せそうな笑顔を見ると本当に嬉しくなります。

