

ロボットをうごかそう

C

実践概要

生活の中でたくさんのものがプログラミングされていることを知る。「True True」という教材を使ってプログラミングの体験をすること、さらにカードの組み方を考えてロボットを動かすことで、プログラミング的思考を育てることがねらいである。

使用教材（製品名）・ICT環境（OS名等）

True True（ケニス株式会社）

単元計画（全4時間）

	○主な学習活動	●指導上の留意点・◇評価内容等
一 次	○例示を基にして、ロボットが活躍していることを知る。	●信号機や洗濯機などの写真を見せ、生活の中にあるプログラムを考えやすいようにする。 ◇自分の身の回りには、様々なプログラムで動いているものがあることを知る。
二 次	○カードを使って、True True を動かす。	●様々なカードを使って、True True の動きを試すことで、問題や課題を見出し、三次へつながるようにする。 ◇ロボットを操作することに関心をもっている。
三 次	○カードを組み合わせて True True を動かす。 ○True True をどのように動かしたいかペアで話し合い、カードの組み合わせ方を考えて、試す体験をする。	●ペアで相談して手順の組合せを考えたり、試行錯誤して改善したりできるようにする。 ◇適切なカードの組み合わせ方を考えている。

ここに注目！（本事例のポイント）



True True の簡単な操作の仕方を知り、カードを使って動かした。カードの絵を見て、どのような動きにするかペアで相談して活動した。



カードの組み合わせ方をペアで相談し、思い通りの動作ができるよう何度も試していた。成功したペアに教えてもらい、試行錯誤する様子が見られた。