

作って ためして 1年生に楽しんでもらおう ～レゴ WeDo2.0 をつかって、うごくおもちゃを作ろう～

この授業では、「おもちゃ大会を開いて、1年生に楽しんでもらおう」というねらいに向け、「WeDo2.0」でプログラムしたレゴからアイデアを広げ、自分たちの遊びや生活をよりよくする力を育みます。身近な素材とプログラムしたレゴを組み合わせ、より楽しみながら遊びを作り出すことで、児童がプログラミングのよさや面白さを実感できるよう授業を構成しています。

導 入

◆ どのような作品を作るか見通しをもつ

- ・「おもちゃ大会を開いて、1年生に楽しんでもらおう」というねらいを確認する。
- ・プログラミング教材「WeDo2.0」の使用方法を確認する。

展開1

◆ 作りたいおもちゃを決める

- ・テーマを設定し、設定した理由を考え、どのように作りたいかイメージをもつ。
- ・ワークシートに作りたいおもちゃの「設計図」を描き、作りたいもののイメージや必要な材料について話し合う。

展開2

◆ 作りたいおもちゃを作る

- ・「設計図」をもとに、レゴと身近にある素材を組み合わせたり、動力となるモーターを組み込んだりして、試行錯誤しながらおもちゃを作る。
- ・作品を見せ合い、交流する。

まとめ

◆ 自分が作成したおもちゃを振り返る

- ・自分が工夫した過程と、1年生に楽しんでもらえるおもちゃになっていたかを振り返る。

授業の様子・留意点



- ・作りたいもののイメージや必要な材料について話し合う。



- ・動かすためのプログラムの順番を試行錯誤しながら考える。



- ・モーターを組み込み、おもちゃを作る。