

プログラミング学習 WeDo2.0 | 中学部2年 国語数学 Dグループ

ねらい

- ①問題解決的なアプローチによる情報リテラシーの基礎能力を育成する。
- ②タブレット端末の画面上の2つのブロック(速さ・時間)の数値を増減させ、実物の車を目的地まで正確に動かす。
- ③撮影した動画を「ロイロノート」に取り込み、レゴの物語を作る。

使用するICT機器・アプリ・教材

タブレット端末 

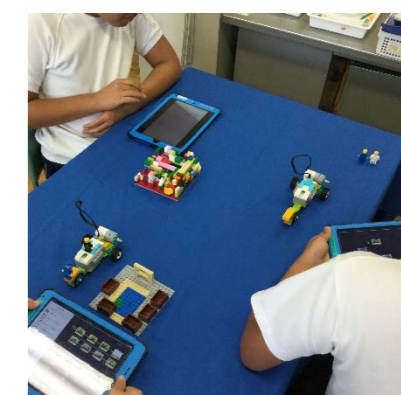
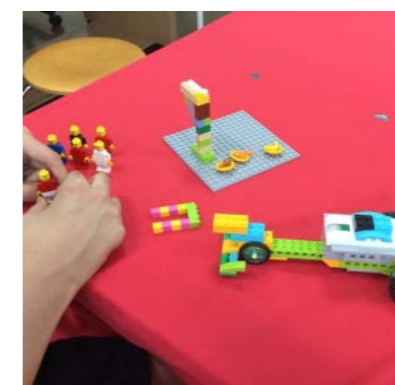
アプリ「WeDo2.0」  「ロイロノート」 

「WeDo2.0」(レゴエデュケーション)

[NPO法人CANVAS、(株)レゴジャパンとの連携による授業実践]

学習内容

- ①タブレット端末のアプリでブロック状の命令を組み合わせてプログラミングを行い、Bluetoothでペアリングした実物のレゴを動かすことができる、レゴの「WeDo2.0」を活用し、目的地を決めて、そこに向けて車を正確に走らせることを目標にする。
- ②車がぴったり目的地に届かなかったり行き過ぎてしまったりした場合は、2つのブロック(速さ・時間)の数値を調整し、もう一度スタート地点から取り組む。
- ③レゴの主人公を乗せて車が目的地まで動いている様子を「WeDo2.0」で撮影し、この動画を「ロイロノート」に取り込んで、物語作りの一場面として制作を進める。



生徒の変容

各生徒が一人1台タブレット端末を使用し、試行錯誤をしながら、速さと時間の数値を何度も調整して操作を繰り返し、最後は全員が目的地で正確に車を止めることができるようになった。現在物語の制作を継続している。

