

1 教材・教具名
迷路てんとう虫

2 教科・領域
自立活動



3 指導目標、指導内容、指導方法
(指導目標)

・プログラミング・ロボット (Ozobot) の動きの規則性に気付き、分かったことを伝えることができる。

(指導内容)

- ① クラスメイトと一緒にプログラミング・ロボット (Ozobot) を操作し、動きや特徴を確かめる。
- ② 気付いたことや分かったことをプリントに書く。
- ③ 気付いたことや分かったことを発表し合い、クラスメイトと共有する。
- ④ 自分の伝え方を振り返り、ふだんの会話に生かせることを確かめる。

(指導方法)

- ・自信をもって話すことができるように、プログラミング・ロボット (Ozobot) の動きや特徴を確かめたり、何をどのような言い方で伝えるかを決めたりする時間を十分にとる。
- ・必要に応じて、プログラミング・ロボット (Ozobot) を操作できる機会を複数回設ける。
- ・自分の伝え方を振り返りやすいように、話し合いの様子を動画で撮影する。

4 工夫点、おすすめポイント

- ・プログラミング・ロボット (Ozobot) は小型のため、机上での操作が可能であり、車椅子を使用する生徒にも扱いやすい。
- ・通り道の板をパズルのようにして操作することで、ゲーム感覚で楽しみながら活動することができる。

5 作成について

① 材料や大きさ

- ・プログラミング・ロボット (Ozobot)
- ・ビニールテープ (赤色、白色)
- ・黒色の油性ペン
- ・プラスチック板 (17 cm×17 cm、白色)
- ・色シール (丸形：赤色、緑色、青色)

② 使用道具

- ・はさみ
- ・定規

③ 作り方

- ・プログラミング・ロボット (Ozobot) に赤色のビニールテープを巻き、黒色の油性ペンで斑点を描き、てんとう虫のようにする。
- ・プラスチック板に定規を用いて黒線を引き、色シールを貼る。

