

単元指導計画(全体時間9時間)

- (1) グループごとにロゴレゴの仕組みを見つけ、操作に慣れる。
- (2) 教師の作ったコースでロゴレゴを走らせてみる。
- (3) 自分たちで作ったコースでロゴレゴを走らせてみる。

本時の目標とその展開(本時はその4時間目)平成11年2月17日実践、児童数20名

- (1) グループでロゴレゴを操作しながら問題解決に取り組む活動を通し、協働活動の楽しさにふれる。
- (2) ロゴレゴを使って問題解決に取り組む活動を通して、情報入力とそれを実際に試すことの大切さを知る。

学習活動	機器,機材,教具	指導上の留意点
<p>グループごとに自由にパソコンを操作し、ロゴレゴの車が動く仕組みを見つける。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分のグループの中で考える。 ・わかったことを発表し合う。 ・わかったことをもとに、ロゴレゴの動かしかたを復習し、操作に慣れる。 	<p>ノートパソコン、ロゴレゴ(インターフェース、車、コード)、トラブル対策表(トラブル時の対処の仕方を教師が表にまとめたもの)、アイコン表(各アイコンの仕組みを表にまとめたもの)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分のグループだけでなく、他のグループにも目を向けるように声をかける。 ・同じアイコンが動くか、異なるアイコンの動きが異なるか、ヒントを与える。
<p>教師が作ったコース上でロゴレゴを走らせ、スタートからゴールまでスムーズに通り返ける方法を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・何度も試すことにより、よりスムーズに通り返ける方法を見つける。 ・タイムレースを行い、自分たちの考えた方法を発表し合う。 	<p>コース(90×180のベニヤ板の上にレゴブロックを両面テープで貼り付け、障害を作る)、ノートパソコン、ロゴレゴ、トラブル対策表、アイコン表、ルール表(タイムレースのルールを表にまとめたもの)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・うまくいったグループを例に、進んだり曲がったりする距離や角度、役割分担等にも着目するように投げかける。 ・勝敗にこだわらず、発見の喜びを味わえるように声をかける。
<p>自分たちで作ったコース上でロゴレゴを走らせ、スタートからゴールまでスムーズに通り返ける方法を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の作ったコースで試してみる。 ・友達の作ったコースで試してみる。 	<p>コース、ノートパソコン、ロゴレゴ、トラブル対策表、アイコン表、ルール表</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・難しいコースでも、車がきちんとならぬ範囲で通れるように、話し合う。