



学年 教科 単元名	3年 社会科 昔の道具とくらし
教科の目標	使われる道具の変化や、人々の生活との関連を考える力，考えたことを表現する力を養う。
プログラミングソフト	レゴ WeDo2.0
準備物	レゴ WeDo2.0 WeDo2.0 アプリダウンロード済みタブレット
プログラミングソフトを活用した利点	<p>実際にレゴ Wedo を扱う活動を通して、身近な道具の中にも似たような機能や動作を行う機器があることに気付くことが期待できるとともに、プログラミングというものは見えないものの生活に欠かせないものになっていることに気付くことができる学習である。</p> 
成果 (児童の様子、変化など)	<p>グループで協力しながら、非常に好奇心旺盛に取り組んだ。本単元は3・4年合わせて5クラスで行ったが、どの時間も児童は主体的かつ意欲的に活動した。</p> <p>「くりかえし」プログラムの良さに気付き、自動化できることのメリットを体験したり、各種センサーの特徴から身近な家電製品との共通点を見出し、プログラミングが身近なところで活用されていることにも気付くことができたりした。</p> <p>最終的には、レゴに付属している距離センサーの体験などから、自宅の玄関照明をイメージする児童もおり、「今の道具」の良さにまで気付きを発展させることができた。</p> 
課題	<p>昔の道具や生活と、今の道具や生活との比較を行う上では有用な教材であったと思われるが、現代の身近な道具との共通点を気付かせる際には言葉の投げかけに難しさを感じた。児童が自然と気付けるような仕掛けを追求する必要があると感じた。</p> <p>レゴ WeDo2.0 はブロックを組み上げる過程でもプログラミング的思考活動が期待でき、実際にタブレットを使ったプログラミング活動もタイル式になっており学習効果が高いと感じられた。</p> <p>例えば3年→6年まで毎年5時間なり「レゴの時間」などを設けて、体系的に学習することができれば非常に有用な学習内容になるとと思われる。</p>