

1 活動名**自立活動 いもむしくんとあそぼう****2 対象**

小学部 2学年

3 内容と取組の様子

- ・簡単な切り替えでロボットの動きが意図したように変化することに気付いて、ゴールに向けて動くように試行錯誤する様子が見られた。その際に間違い（設定ミス）等に気付いてやり直すなどの反復学習が自然に行えていた。
- ・玩具自体に親しみをもつことができ、緘黙傾向の児童が玩具をしまう際に「ばいばい」と口頭で言うなど情操面での教育的効果が見られた。

**4 使用したツール(システム・アプリ・ソフト・教材等)**

- ・いもむしロボット（コード・A・ピラーツイスト）
- ・絵本「はらぺこあおむし」
- ・進行方向ガイドマット ※走行前 にルートを試案・確認する道具
- ・ゴール設定アイテム（パネルの リンゴ・ なし等）
- ・障害物（パネルの カマキリ）

5 おすすめポイント

- ・知っている物語に合わせてロボットを操作することができる。
- ・操作スイッチによりロボットの向きが変わることに気づき、プログラミング的思考を育むことができる。
- ・課題の設定によって、難易度や達成目標を意図的に変えることができる。

6 さらに工夫したいこと

- ・いもむしロボットの走行軌跡のぶれ（直進から左右への方向転換時に直進時にくねる特性から曲がる角度や位置が一定ではない。）が制御可能、もしくは進行方向を事前に想定する目的のガイドマットの両脇に段差を設ければ更に精密な誘導ができると思われる。