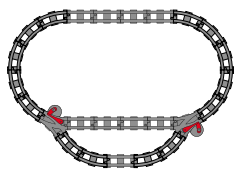


はじめに

デュプロ® プログラミングトレインセット | 45025 | 対象年齢: 3~6才 | 子供 2~6 人向け

プログラミングトレインセットをはじめて教室で使われる場合は、こちらのアクティビティカードをお使いください。カードの通りに進めるだけで、押すと動き出す列車やアクションブロックなど、セットに入っている特別なパーツに親しむことができます。好きなアクティビティに挑戦したら、教師用ガイドをダウンロードしてください(日本語版はなし)。ガイドにはより詳細なアクティビティが収録されています。



1. レールパーツを並べる方法を見せながら子どもたちに説明します。パーツを組み合わせて直線や曲線などいろいろな形のレールが作れることに子どもたちが気づくようにしましょう。切替ポイントレールやレールストッパーなども使ってみようながしてください。子どもたちに3~4つの異なる終点がある大きな線路を組み立ててもらいましょう。

2. ポッポー! 列車の動かし方について子どもたちに説明します。やさしく押すと動き出し、上からおさえるかレールから持ち上げれば止まることを見せながら説明し、子どもたちに交代で体験してもらいましょう。全員が順番に列車をレールの端から端まで動かしてみます。

3. アクションブロックをレールに取りつける方法を説明します。子どもたちに、好きなアクションブロックをレールに取りつけて列車を動かすようながしてください。列車がアクションブロックの上を通ると何が起こるかを見せながら説明してもらいましょう。すべてのアクションブロックでこれを繰り返ししたら、ブロックで自由に遊ぶ時間を設けてください。

4. 組み立てカードを1枚ずつ子どもたちに見せ、そこに何が描かれているかたずねてみましょう。カードの場所に行ったことがあるかをたずね、その時の体験について話してもらいます。子どもたちに、みんなで協力して組み立てカードの場所を3つ以上作るようにながしましょう。



5. すべてのパーツを一緒に使いましょ! 子どもたちに、完成したモデルをレールにそって並べてもらいます。お人形を列車に乗せ、アクションブロックを使っているいろいろな場所へ運んであげるようながしてください。



学習の目的

はじめてのプログラミング

- プログラミングを遊びながら体験する
- 原因と結果を理解する
- 予測/予想をする
- プログラミング的思考力を育む
- 空間思考力を身につける