

# はじめに

## デュプロ® 楽しいテックマシーンセット | 45002 | 対象年齢: 3~6才 | 最大6人

楽しいテックマシーンセットをはじめて教室で使われる場合は、こ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、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。このアクティビティが完了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. セットに親しみましょう! 子どもたちにパーツをひとつずつ見せて、見たことがあるか、どこで見たのか聞いてみてください。そのパーツのいろいろな使い方を子どもたちに考えてもらいます(車輪のパーツを見せて、どのように回るかを話し合うなど)。

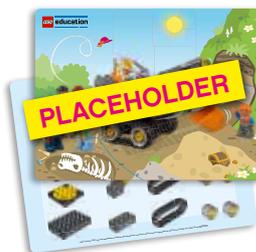


2. 子どもたちにスクリュードライバーについて説明し、パーツのつなげ方を実際に見せてあげましょう。パーツがしっかりとつながると「カチッ」と音がすることを強調します。子どもたちに交代で車輪のねじをしめてもらい、乗りものに車輪をつける練習をしましょう。

3. これでどんなパーツでも組み立てることができるようになりました! 機械コンテストがあることを話して、コンテストに応募するための楽しい機械を作ってもらいましょう。子どもたちが作品を作っている間、いろいろな長さのブロックや車輪、窓を取りつけるのを手伝ってあげてください。全員の作品が完成したら、すべてのモデルをショーやコンテストのように並べてみましょう。



4. 組み立てカードについて子どもたちに紹介し、カードの仕組みはパズルに似ていることを教えます。カードにのっているモデルを組み立てるには、必要なパーツをすべて見つけなければならないことを説明してください。子どもたちに一枚ずつカードを配って、すべてのパーツを見つけてモデルを組み立ててみるように言いましょう。カードのモデルを組み立てても、同じパーツでオリジナルのモデルを組み立てても構いません。



5. 子どもたちに、建設作業員になりきって、いろいろな家が並ぶ街を作るように言いましょう。このプロジェクトに必要な機械にどんなものがあるか話し合ってみてください。子どもたち全員にカードを一枚選んでもらい、そこに描かれている機械を組み立ててもらいます。それぞれの機械が建設現場でどのように機能するのか、ごっこ遊びで再現してもらいましょう。



## 学習の目的

初期の算数、科学、エンジニアリング

- 空間認識力を育てる
- 観察と描写
- 問題解決能力
- モデルのデザイン、組み立て、試験
- モデルの機能を実演する

