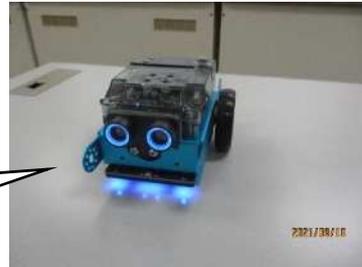


【題材名】 「mbot2」を動かそう！

【内容】 クラブ活動の時間に、先日導入された「mbot2」をプログラミングソフトを使ってプログラムを組み、動かしてみました。

【使用アプリ】 mLink

ぼくの名前は、  
「 m太郎 」



【事例紹介】 松柏小学校では、クラブ活動の時間にパソコンクラブで1学期からプログラミングに挑戦していました。1学期は「scratch」を使い、簡単なゲームを作成していました。2学期、初めてのクラブから先日導入された「mbot2」を動かすことに挑戦しました。プログラムを組むことに慣れてきていた児童も多く、スムーズに取り組むことができました。これまでは、画面の中のものが動くだけだったプログラミングですが、自分のプログラムした命令を受けて、実際の車が動くことに感動を覚えていました。また、付属している線路を用いてどうすれば速く走れるかなど考えながらプログラムを作成していました。

おお〜！  
うごいた〜！

すごい！  
スムーズに動くね♪



こうすれば、もっと  
速く走れるかな？

子どもたちの chromebook と無線でつながるので、とてもスムーズに活動することができました。もちろん有線でもつながります。机で動かしている児童は、机から落ちないように考えてプログラミングしていました。



(教育委員会主幹講評) プログラミング的思考力の育成を目指して、2020年度より小学校でプログラミング教育が必修化されました。各教科で年間指導計画に基づきアンプラグドやスクラッチなどを利用して、授業実践が行われていますが、自分が作成したプログラムで制御物(ロボット)が動いた感動はとても大きなものです。プログラミングに対する子どもたちの興味・関心を高めるためにも、各校に整備された「mbot」の更なる効果的な活用をお願いします。