

# 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：2～5才 3～6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。お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。



### 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

教師用ガイドをダウンロードする(日本語版はなし):  
[LEGOeducation.jp/preschoolsupport](http://LEGOeducation.jp/preschoolsupport)



## 先生方へのヒント

- ・組み立てカードは、子どもたちのモデル作りのヒントとなるものです。  
緑のカード - 難易度が低いモデル。  
青のカード - 難易度が高いモデル。
- ・子どもたちがオリジナルのモデルを考え、組み立てても構いません。

### 最高のスタートを切るための5つのヒント:

- 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試してみるように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付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たずね、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つ以上作るよううながしましょう。
- 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うながしてください。



education