

笑顔あふれる世界へ - 高齢者福祉 -

A

B

実践概要

高齢者福祉に関する課題探究の中で、ロボットの制作及びプログラミングを通して、相手の立場に立ち、相手の気持ちに寄り添うことが大切であることに気付くとともに、分かったことや考えたことなどを的確に表現する力を育成する。

使用教材（製品名）・ICT環境（OS名等）

「KOOV」 Sony Global Education
「児童用タブレットPC（Android）」

本時の流れ

	主な学習活動	○指導上の留意点 ★評価内容等
導入	●活動内容を確認する。	○相手意識を明確にもたせるために、誰に向けて作成しているかを振り返らせる。
展開	●出店形式で発表し合い、他グループのよいところをワークシートに記入する。 ●意図や表現（プログラム）のよいところについて意見を出し合う。	○制作の意図やプログラムの組み方に注目するよう助言する。 ○作成したプログラムやロボットの工夫について見だし、記録するよう助言する。 ★自分で意図した一連の活動をプログラミングで実現しようとしている。〔ブ〕
まとめ	●学習の振り返りを行う。	○他グループの制作の意図やプログラムの工夫を記録するよう助言する。 ○相手によく伝わる発表の仕方を考えることを伝え、高齢者に伝わりやすい発表に向けて意欲をもたせる。 ★作品の意図や工夫について話し合い、互いのよさに気づき、表現しようとしている。【主】

ここに注目！（本事例のポイント）



「KOOV」の活用

高齢者の方々と楽しい時間を過ごすために、ニーズを考えてロボットを制作することができた。LEDやDCモーターなどの電子パーツを組み合わせて形や動きを工夫し、条件や分岐などを考えながら思いどおりに動くようにプログラミングさせた。