



動画で見る

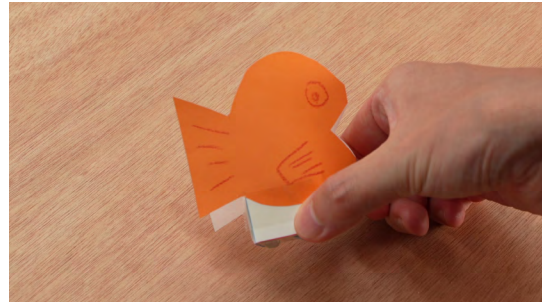


海のいきものとあそぼう

概要

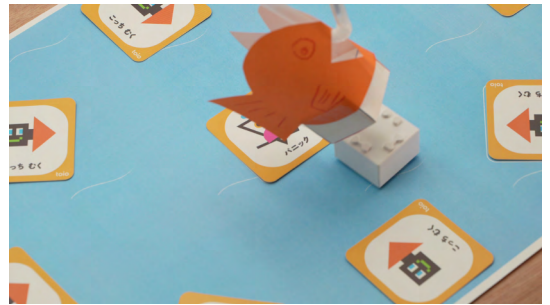
導入：海のいきものを作ろう

手づくりの海のいきものを、動かしてみよう。
どんな動きにするか、そのいきものをイメージして試してみよう。



発展：魚釣りをしよう

釣り竿を作って、魚釣りをしてみよう。
動き回る海のいきものを釣ることはできるかな。



ねらい

- ・海の生物や海にあるものを想像しながら、自分が意図する動きの中に、共通する要素や繰り返しを見つける。
- ・カードの配置を工夫して動きをイメージする。
- ・魚釣りで、難易度を変える工夫を考える。

教育効果

- ・プログラミングの基礎：繰り返し
- ・海の生物を想像し、自然への関心や生命尊重の気持ちを育む

プログラミング的思考	プログラミングの基礎	
分解	順次処理	★
組み合わせ	★★	条件分岐
一般化	★★★	繰り返し
抽象化		★★★
シミュレーション		

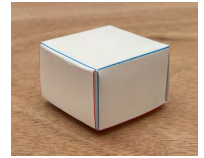


詳しい説明

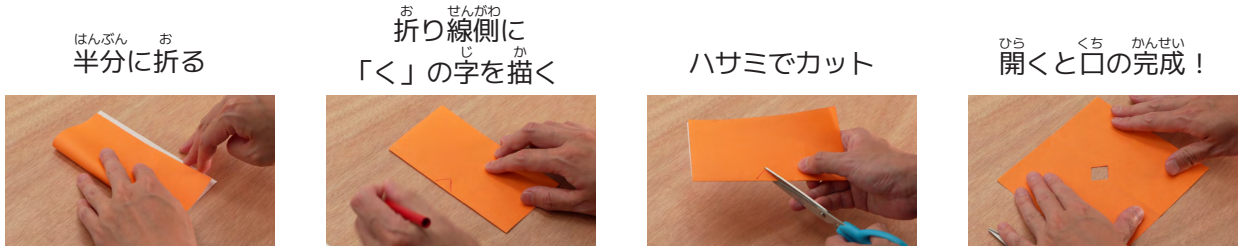
導入：海のいきものを作ろう

海のいきものを作って動かしてみよう。工作に使う紙（折り紙など）を準備しよう。

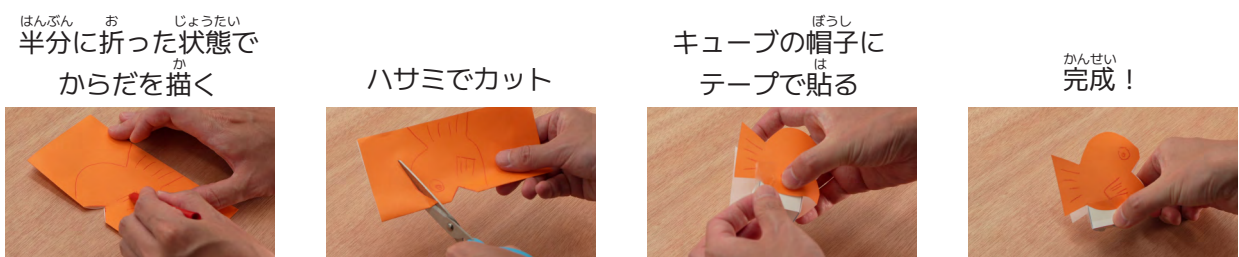
- キューブの帽子シートを印刷しよう。（印刷サイズは **A4** です）
組み立て方を見ながら組み立てよう。



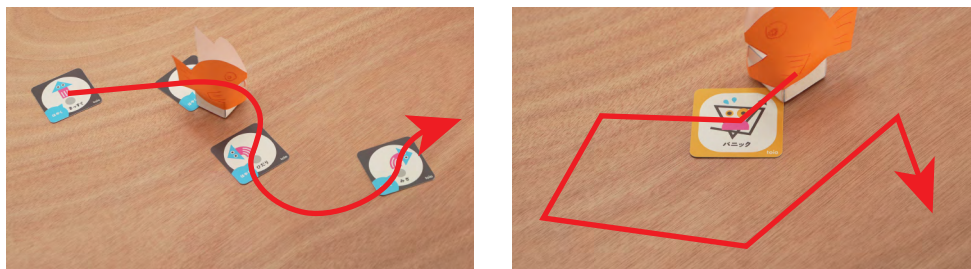
- 海のいきものを作るよ。まずは口の部分を作ろう。



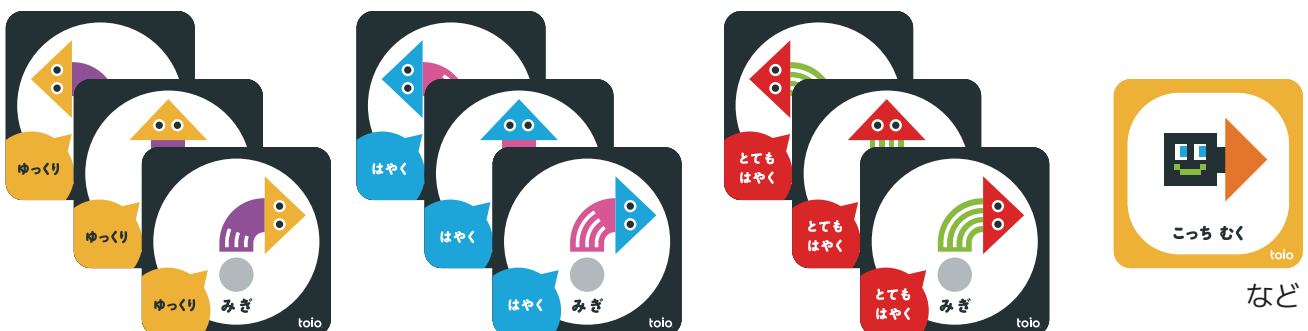
- 次からだの部分を作るよ。好きないきものの形を作ってね。



- 海のいきものができたら、キューブにかぶせて動かそう。どんな動きにするか、そのいきものをイメージして試してみよう。



つかうカード





詳しい説明

はってん さかなつ
発展：魚釣りをしよう

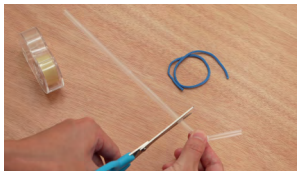
つぎ つく つ あそ
次は作ったいきものを釣って遊ぼう。

- 1 うみ いんさつ いんさつ
海シートを印刷しよう。(印刷サイズは **A3** です。)
シートのとおりカードを置こう。



- 2 み まわ つ ざお つく いと つか つく かた
身の回りにあるもので釣り竿を作ろう。ストローと糸を使った作り方を紹介するよ。

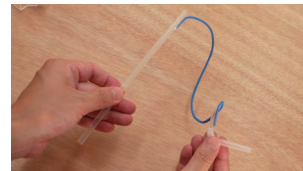
ま へん
曲がるストローを
この辺でカット




ま ほう はり ほう ざお
曲がる方は針
曲がらない方は竿



はり ざお いと かんせい
針と竿を糸とテープで
つないだら完成!



- 3 うみ およ どうにゆう
海のいきものを泳がせよう。「導入」でつくったいきものをキューブに
つけたら、 を踏ませて海の中に置こう。

- 4 さかなつ かいし うご うみ つ
魚釣り開始！動く海のいきものを釣ることはできるかな。釣れると
「スポッ」とキューブから海のいきものが外れるよ。
「こっちむく」のあいだに まえ つ
「こっちむく」の間から逃げてしまう前に、釣ることはできるかな。



つかうカード





詳しい説明

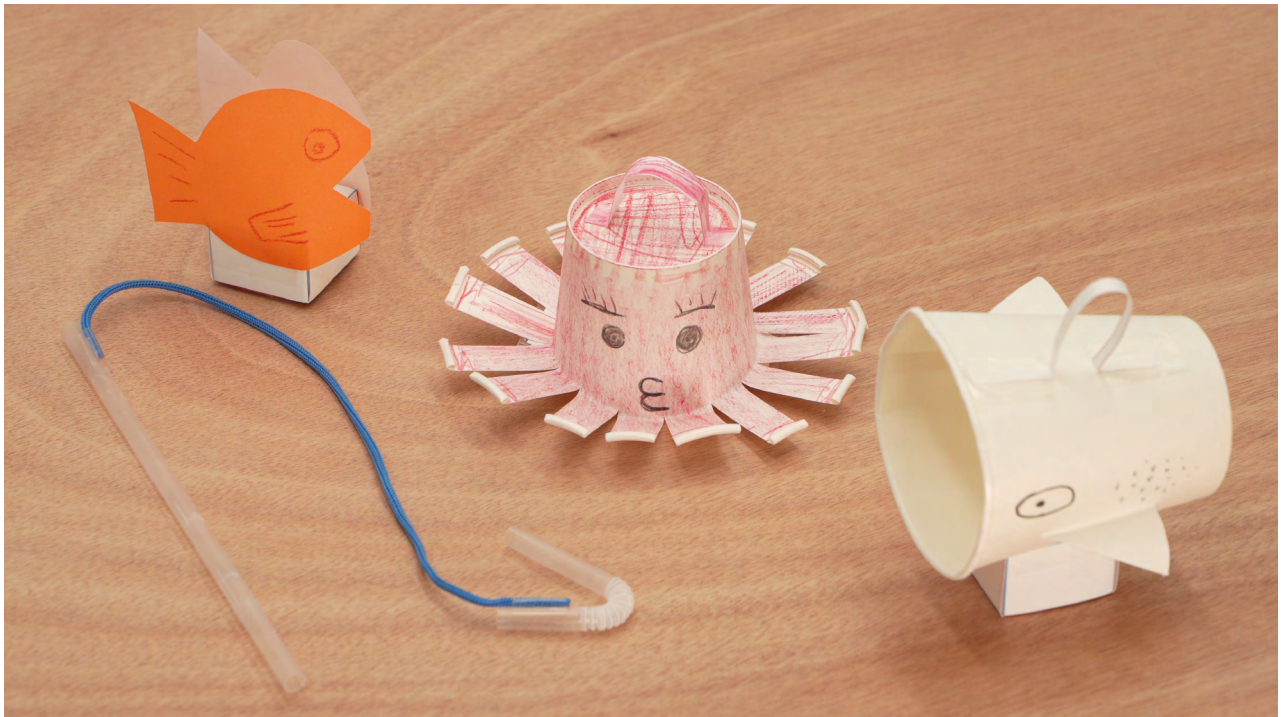


うみ つく
海のいきものをもっと作ろう！

かみ かつよう つく おお がよろし つか
紙コップなどを利用してジンベイザメを作ったり、大きな画用紙を使って
タコを作ったり。

うみ つく
海のいきものをたくさん作ってみよう。

つ ぱり ひ つく わす
釣り針が引っかかる場所を作るのを忘れないでね。



キューブの帽子シート

組み立て方

1. 赤線を切る。
2. 青線を折る。

