

導入のステップ

01

お問い合わせ

下記代理店までご連絡お待ちしております。

02

お打ち合わせ

貴校へのご訪問、またはオンラインでのご相談も可能です。実際のロボットを見て、操作もお試しいただけます。使用用途やご希望の授業内容をヒヤリング。

03

授業プラン作成

ご希望に基づいた授業プラン、指導案をご提案します。ご担当の先生と一緒にカリキュラム開発も可能です。
※学校の予算申請、導入スケジュールに応じて臨機応変に対応します

04

教員向け研修

教員向けに使用方法、取り扱い、授業活用例などご要望に応じてご説明いたします。機械が不安な先生方やプログラミング学習が不慣れな方にも事前研修で安心してご使用いただけます。

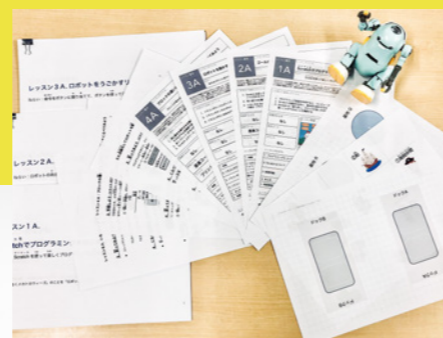
05

アフターサービス

授業運営、テクニカルサポートなど、随時ご不安な点はサポートさせていただきます。

授業で使用するもの

- Wi-Fi環境(802.11b/g/n 2.4GHz)
- タブレット(またはパソコン)
- ロボット
- 指導者用手引き
- 単元に応じたプリント・コート



プログラミング学習教材
ご紹介動画はこちら▼



採用校の活用事例や先生への
インタビューなどはこちら▼



代理店印

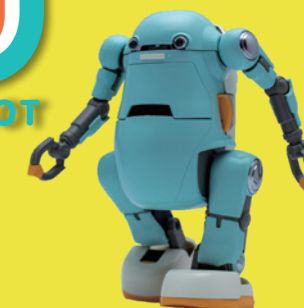
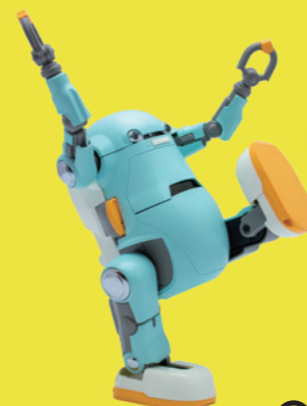
プログラミング学習



あるく

メカトロウィーゴ

PROGRAMMING ROBOT



導入の手引き



© MODERHYTHM / Kazushi Kobayashi

自分の組んだプログラムでロボットが動く喜びが 子どもたちの自発的な学びを引き出します

手のひらに乗るサイズでありながら、かわいいデザインと優れた動きで子どもたちの圧倒的な好奇心をかきたてる「あるくメカトロウィーゴ」。プログラミング教育の多くは、画面上での学びに終始しますが、あるくメカトロウィーゴによる学習は、社会に実装されている多くのプログラムを実感させ、自発的な学習意欲を引き出しています。

子どもの「夢中」を学校の教室へご提供し、先生方の負担を軽減する当カリキュラムは、多くの公立校・自治体・海外でも採用されています。

子どもたちのこんな力を高めていきます

- ★プログラミングスキル
- ★自発的に工夫する力
- ★困難を乗り越える力
- ★生き抜く力
- ★友達とのコミュニケーション力
- ★クリエイティビティ
- ★試行錯誤しあきらめない力

導入実績

50+

の学校や教育機関での
導入実績があります
(試験導入含む)

5000+

名を超える児童・生徒が
すでにウィーゴを使って
学習しています

500+

以上のプログラミング学習体験を
各地で実施しています

ご使用者様の声

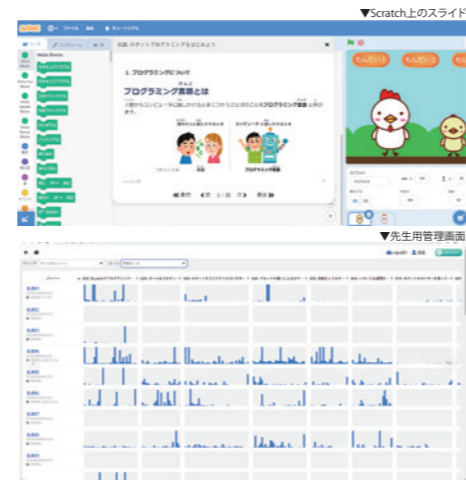
- 【教員】
- ◆生徒が次回を楽しみにするようになった。色々な動きが生徒の好奇心を刺激しているようです。
 - ◆ロボットで視覚でわかるので友達同士での関わりが増え、やる気が上がっている。個の学習ではなく、集団で学習している様子が伺えます。
- 【児童・生徒】
- ◆自分でプログラミングをしてみても、ロボットが動くことでも楽しかった。うまく出来なくても「次はこうしよう」と思った。
 - ◆パソコンでこんなに自由に動かせるなんて思わなかった。もっとやりたい!

広くプログラミング教育に使われているScratch(スクラッチ)を応用した、専用のプログラミング学習用ソフトウェアを使うことで、難しい知識なしに、誰でも簡単に操作可能。

従来ならプログラムした結果をパソコンの画面内でしか確認できないのに対し、「あるくメカトロウィーゴ」なら実際に動き出すロボットを通して、見て触って確認することができます。プログラムした通りにロボットが動くのを見れば、楽しさも喜びも倍に!

Check! **01** **プログラミング学習**
(総合的な学習の時間)

初級・中級・上級の3つのレベルに分かれており、それぞれ10コマ構成です。習熟度に応じたプラン編成も可能なため、オリジナル編成をご希望の場合はお気軽にご相談ください。



教材内蔵型で、テキスト内容が画面上に表示されるため、自学自習・個別学習が可能です。集団授業向けに、指導者用の手引きもご用意しております。また、クラウドシステムの生徒データベースを使って、各個人の進捗状況を確認することも可能です。

初級

基本(2コマ)
ロボット操作

応用(5コマ)
プログラムの種類
活用法

演習(3コマ)
機能を活用して
課題に取り組む

中級

基本(2コマ)
ロボット操作

応用(5コマ)
条件分岐、ブロック
定義、センサー

演習(3コマ)
機能を活用して
課題に取り組む

上級

基本(2コマ)
ロボット操作

応用(5コマ)
条件分岐、ブロック
定義、センサー

演習(3コマ)
機能を活用して
課題に取り組む

Check! **02** **クラブ活動など**

教科授業のみならず、クラブ活動・学校祭・レクリエーション・工場見学など多様なイベントでご活用いただけます。プログラミング学習の指導要領(分類C~F)に該当する、学習環境で教科に縛られない活動もご提案しています。あるくメカトロウィーゴの愛嬌と繊細さが、多方面で児童・生徒の成長をサポートします。



サッカーPK戦



障害物競走



オリジナル
デザイン製作



工場見学

Check! **03** **小学校の各教科**

学習指導要領の分類A・Bに該当する各教科内でロボットを使いながら、プログラミング的思考や教科の学習内容を深める活動です。クラス規模、ロボットの導入台数、学校カリキュラムとの連動を考慮してオーダーメイドでの教材作成も可能です。

算数

かけ算を使ってロボットを動かそう
ロボットの秒速を求めよう
距離を小数であらわそう
ロボットの動く時間を測ろう

理科

照度センサーを使おう
距離センサーを使おう
信号の仕組みを考えよう

国語

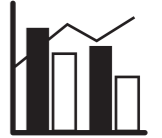
物語のシーンをロボットで表現しよう



指導案もご用意しております。
授業計画にご活用ください。

Check! **04** **中学校の技術・家庭科**

センサーやAIエンジンを使用しながら、ロボットの動きを確かめることによって情報通信ネットワークへの理解や情報を利用するための基本的な仕組みを理解します。



Check! **05** **英語でプログラミング**

プログラミングを英語で学ぶレッスンプランです。Scratch機能やロボットの動きは基礎英単語を多く含み、ロボット操作と相まって記憶の定着も高まります。自然と楽しみながら操作にまつわる英単語を活用する機会となります。



Raise left hand and down

Kick with left leg

Chop with left hand

Take a rhythm

Wiggle

Change the color of eyes

Dance

