

## プログラミング教育に活用できる

### ロボットとScratchを利用した教育用ロボット教材を開発

株式会社リビングロボット(本社:福島県伊達市、代表取締役:川内康裕、以下「リビングロボット」)は、Scratch<sup>※1</sup>を使って子どもから大人まで誰でも簡単にロボットプログラミングができる教育用ロボット教材を開発し、特定非営利活動法人情報オリンピック日本委員会が主催するプログラミング教室にて活用します。

#### 概要

- ・実証実施日: 2020年2月8日(土)、9日(日)
- ・実証場所: つくば市役所 2階
- ・実証内容: 講師 坂本一憲氏によるScratchとロボットで学ぶプログラミング教室

文部科学省は2020年度から小学校でのプログラミング教育の必修化を発表しました。この度リビングロボットが開発した教育用ロボット教材は、二足歩行ロボットを用い、自らプログラミングした結果が手ざわりのある実物として動く体験を通してプログラミングをより身近に感じ、楽しみながら学習することが可能です。予め授業期間や学習レベルにマッチするよう準備されたWEBベースの学習テキストを閲覧しながら生徒が自主的に学習を進めていける方式を採用しており、プログラミングの知識のない先生でも問題無く授業をすすめることができます。また生徒一人ひとりの進捗状況や成果物がWEB上で管理され、個別指導や成績への反映などが容易に行えるよう配慮されております。

ロボットの外観にはフィギュアで人気のメカトロウィーゴをキャラクターとして採用し、二足で歩くだけでなくパーツ交換などの楽しみを加えたロボットを用いることで「飽きさせない」「長続きする」プログラミング教育システムを目指します。

＜Scratchを利用したプログラミング学習画面＞



＜開発した2足歩行ロボット＞



**MechatroWeGo**

©MODERHYTHM / Kazushi Kobayashi

本件に関するお問い合わせ先  
株式会社リビングロボット  
広報担当 contact@livingrobot.co.jp  
TEL: 092-802-3672

※1. Scratch (スクラッチ) は、MITメディアラボが開発したプログラミング言語学習環境