



簡単なプログラムに挑戦 2

段階	所要時間
初級	50分(中)



1. 心構え

- ・簡単なタイピングができる。
- ・簡単なまきものの仕組みが分かる。

2. 材料

- ・梵天丸人数分 ・コンピュータ人数分
- ・ケーブル人数分 ・感想記入用紙 ・学習プリント
(簡単なプログラムを書いたもの)

3. 作り方

今日の目標を確認させる。

各自の持ち物を確認させる。

スイッチを入れて動くことを確認させる。

全体で合わせながらまきものを起動させて回転のプログラムを手順をおいながら復習させる。

新しくだんを追加する意義について理解させてから、自分のペースでプログラムを作って動きを確認させる。

今日の学習内容を全体で復習する。

本時の感想を記入させる。

4. 味付け

自主的にプログラムを組ませることで「まえだ」の理論まで学習させる。生徒の進度により最後に自由プログラムを作ることも良しとしていきたい。授業の最後には確認をして生徒のレベルをある程度一定にしていきたい。また、どうしても理解できない生徒に対してプログラムを事前に作っておいて、ダウンロードさせる手だても準備しておくが良い。

学習プリント

動かし方の確認
 へんしゅう うつべし しまう ほん
 やく かきこみ ボン スイッチオフ
 梵天丸をはずす スイッチオン

プログラム例 A

: 1 0 のだん
 ぜんしん 7, 7
 じかん ~~~~~ 2 0 のだん

: 2 0 のだん
 とまれ

プログラム例 B

: 1 0 のだん
 ぜんしん 7, 7
 じかん ~~~~~ 2 0 のだん

: 2 0 のだん
 みぎのまわれ 7, 7
 じかん ~~~~~ 3 0 のだん

: 3 0 のだん
 とまれ

プログラム例 C

: 1 0 のだん
 ぜんしん 7, 7
 まえだ 2 0 のだん

: 2 0 のだん
 みぎのまわれ 7, 7
 じかん ~~~~~ 3 0 のだん

: 3 0 のだん
 とまれ