

「プログラミング的思考」

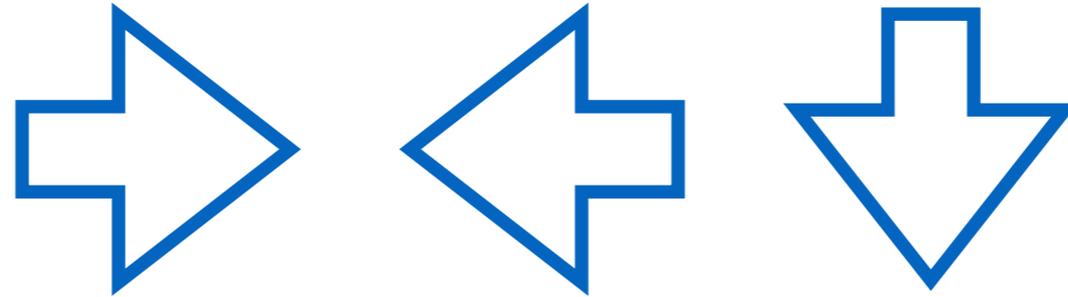
- 自分が意図する一連の活動を実現するために
- どのような動きの組合せが必要であり
- 一つ一つの動きに対応した記号を
- どのように組み合わせたらいいのか
- 記号の組合せをどのように改善していけば
- より意図した活動に近づくのか
- といったことを論理的に考えていく力

あた めいれい

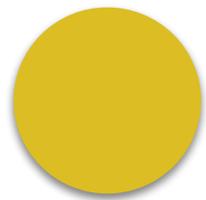
ボールに与える命令を

やじるし つか かんが

矢印を使って考えましょう



れい
例

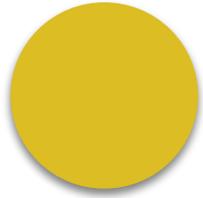


スタート

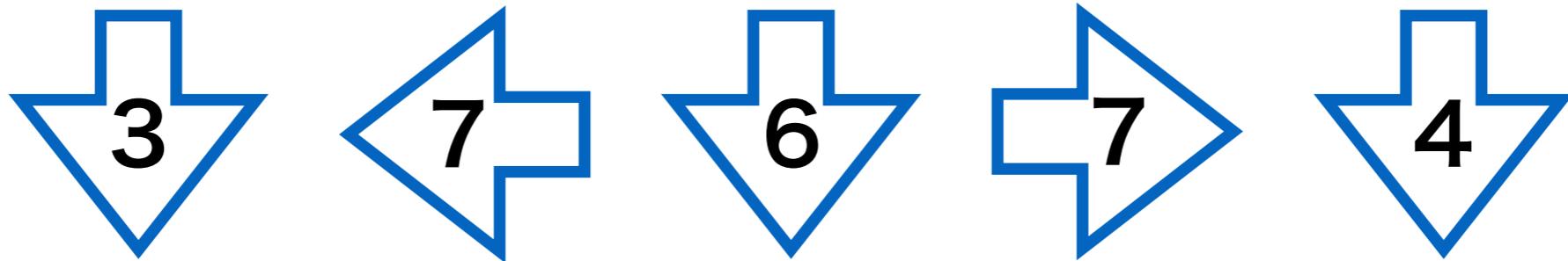
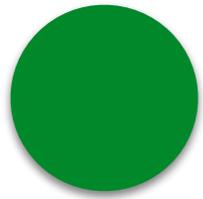


ゴール

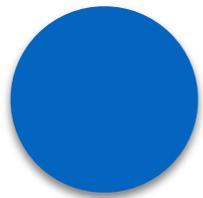
あみだくじのプログラム (例題の答え)



ゴール3

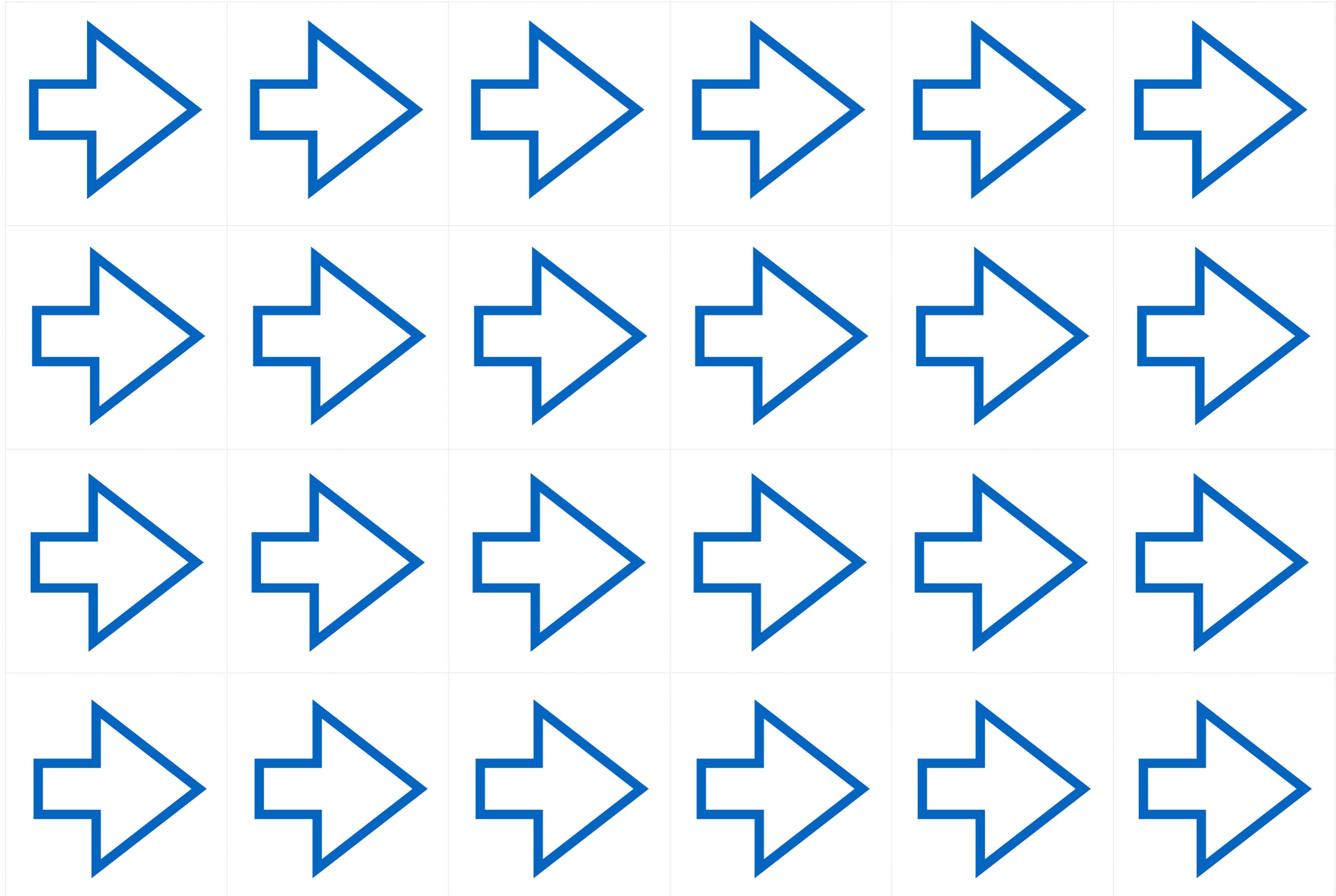


ゴール2



ゴール1

印刷・裁断して、配布してください。※あみだくじの難易度によって、枚数はかわります。



講師用資料

ワークショップ（体験型研修）

- ・必要な物：iPad 1台（Scratch Jrをインストール）、プロジェクター
矢印カード（必要枚数） ※例題を印刷して配布してもOK

進め方

- ① 1台のiPadをプロジェクターに接続
- ② Scratch Jr で、あみだくじのプロジェクトを作成し、投影しておく
- ③ 参加者（児童や教員など）に「矢印カード」を配布（例題では1人5枚配布）
- ④ 例題のゴールに行くには、下・右・左に「?歩」進むか考えるように伝える。
進めたい向きに「矢印カード」を回転させ、歩数を記入する。
- ⑤ ゴールに向かうように、歩数を書いた「矢印カード」を組み合わせる。（並べていく）
- ⑥ ゴールまで並べた！というグループは、Scratch Jrで実際にブロックを並べて確認する。（「タッチしたら」をスタートにして、ゴールに着いたらOK）
どこか間違っていたら、他のグループと交代
- ⑦ 難易度別の例題を用意しておき、時間内でトライしてもらう。

※ 3つのボールの例題 = 3人1組 2つの場合は2人でトライ。