

プログラミング講座【実証校：神辺小】

学校名：亀山市立小学校		名前：谷村 幸祐	
実施日：平成 29 年 9 月 8 日（金）、 9 月 15 日（金）、9 月 29 日（金）		時間：15：00～17：00	対象：全校児童
目 標	プログラミング的思考の体験		
実 施 内 容	全 3 時間 1. ①プログラミング学習とは ○プログラムされているものが生活の中にあることの確認 ○プログラミングで大事なこと 順次、くり返し、条件分岐 ○対話、相談、コミュニケーションの大切さ ②接続の仕方を知る。 ○電源の付け方・切り方、iPad と EV - 3 の接続方法を知る。 ○接続したときに、タイヤを回すと数値が変わることも確認させる。 ③使用機材の操作に慣れる（まっすぐに進めるプログラミング） ○タンクのアイコンだけを使い、数値を変えたら EV - 3 がどのように動くのかを確認させる。（タイヤ 1 回転の場合、パワーの数値を変えた場合など） 2. ①1 メートルぴったりに止める ○1 メートルものさしを置き、ぴったりに止めるように考えさせる。 ③コーンを回って、スタート地点に戻ってくるプログラミング ○タンクやステアリングのアイコンを使い、コーンを回る。 ○全グループが発表し、アドバイスし合える時間を作る。 3.  のコースを走ろう ○タンクやステアリングのアイコンを使い、コーンを回る。 ○全グループが発表し、アドバイスし合える時間を作る。		
準 備 物	LEGO マインドストーム EV-3 とタブレット 画面提示装置 テープ 1 メートルものさし コーン		

備 考	次回の「くり返し」学習へとつなげる。 児童３人に対して１機材を用意した。 １年生と４年生はプログラミングの研修後に担任が行った。１年生は、接続の仕方 や EV - ３を動かしてみた。４年生は、コーンを周って戻るところまで行った。
--------	---