プログラミング講座実施報告書【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 10 月 21 日(土)		時間：9：35～11：25	対象：22 人
目標	プログラミング的思考の体験		
実施内容	<p>スクラッチで簡単なゲームを作ろう。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. キャラクターを作る <ul style="list-style-type: none"> ○キャラクターを選ぶ。 ○十字キーを操作して動くようにプログラムする。 2. 背景を作る。 <ul style="list-style-type: none"> ○好きな背景を選び、背景を設定する。 3. ゴールを設定する。 <ul style="list-style-type: none"> ○ゴールを作る。キャラクターがそのゴールに触れたらゴールになるプログラムを組む。 ○ゴールかどうかいつでも判定できるように「繰り返し」を使う。 ○ゴールした場合は、キャラクターが「ゴール。」と言って、全ての動きを止めるようにする。 4. 敵を配置し、動きをつける。 <ul style="list-style-type: none"> ○1と同様に、キャラクターを選択し動きをつける。敵の場合は、繰り返し同じところを動くように設定する。 ○敵に当たったらゲームオーバーとなるようにプログラムを組む。 ○ゴールと同様に、「繰り返し」を使い、判定できるようにする。 ○敵に当たったら、キャラクターが「ゲームオーバー」と言って、全ての動きを止める。 ○できた子から交流する。 5. まとめをする。 <ul style="list-style-type: none"> ○簡単そうなゲームでも、キャラクターに動きをつけるには、順序や組み合わせを考えなければならない。 		
準備物	パソコン 画面提示装置		

備考	
----	--