

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 11 月 5 日（日）		時間：10：10～11：15	対象：19人
目 標	プログラミング的思考の体験		
実 施 内 容	センサーを使ってプログラミングしてみよう。 1. コーンを回る。 ○LEGO マインドストーム EV-3 とタブレットを接続する ○タンクのアイコンだけを使い、コーンを周れるようにプログラムする。 2. センサーの使い方を知る。 ○カラーセンサーの使い方を知る。色を感知したら、曲がったり止まったりできるようにする。 ○超音波センサーの使い方を知る。前方にものがある場合、止まったり、曲がったりすることができるようにする。 3. ループやスイッチの使い方を知る。（時間に余裕がある場合） 4. U 字型のコースを走れるようにプログラムする。 ○2 で覚えた 2 つのセンサーが使えるように、線からはみ出さないようにすることと、U 字の途中で障害物を置き、避けて通れるようにルールを確認する。 5. アンケートに記入する。		
準 備 物	画面提示装置 LEGO マインドストーム EV-3 とタブレット		
備 考			