

プログラミング講座 初級編 かんたんなプログラミングを体験してみよう

■本講座のねらい

- ・身近でプログラムが使われているものを考えさせることでプログラムがどのようなもので、どのように使われているかを理解する。
- ・実際にプログラミングを行うことで、プログラミングのやりかたを理解する。
プログラミングツール(スクラッチ)の基本操作ができる。
スクラッチの「動き」「見た目」のブロックを使うことができる。
スクラッチの基礎的な制御のブロックを使うことができる。

■理解度の確認と評価について

- ・ワークショップ実施前と実施後にワークシートに記載させることで判定を行う
事前と事後で行うことで態度変容などの判定を行う

■本時の学習

学習内容	指導上の留意点	
<p>1)はじめに(15分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングに関するアンケートを実施 ・身近な[プログラム]ということばや、コンピュータープログラムで動いているものを考えてもらい「ワークシート1」に書いてもらう <p>2)スクラッチによるプログラミング</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スプライトを動かしてみる(20分) <p>・ブロックをくみあわせる(20分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「動き」や「見た目」のブロックを自由に変えさせてみる(20分) <p>3. さいごに(15分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アンケート2に、学習した内容を記載してもらう。 	<p>ゲーム機や自動車、飛行機、ロボットなど、プログラムで動いているものを考えさせることで、プログラムが具体的にどのようなものかイメージさせる。</p> <p>実際に、資料のとおりスクラッチを使わせて基本の動作を理解させる。「動く」ブロックが使える</p> <p>資料に沿って、スクラッチを使わせて「動く」ブロックと「制御」ブロックでジャンプの動きをさせてみる 「y座標を××にする」 「1秒待つ」を組み合わせさせて使える 「スペースキーを押したとき」のブロックが使える</p> <p>基本的な使い方を覚えて、自分でいろいろ試せるようになる</p>	<p>ワークシートへのアンケート記載で事前と事後の態度変容などを判定する。</p> <p>最後に「ワークシート2」に記載してもらうが、画面を見て動作して入ればよい。</p>