

プログラミング講座 中級編 きほんのプログラミングを体験してみよう

■本講座のねらい

- ・プログラムの「繰り返し」「きっかけ(トリガー)」「条件分岐」を順番に理解し、実際にプログラムをおこなってみることで、基本のプログラミングができるようになる。
- ・プログラミングツール(スクラッチ)の「ずっと」「××がクリックされたら」「もし××なら」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
- ・事前と事後でチェックシートの評価を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(5分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プログラムに関するアンケートを実施 <p>2)スクラッチによるプログラミング</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ずっと」を使ってみる(10分) <p>・「みどりのはたがクリックされたら」を使ってみる(10分)</p> <p>ワークシート1(20分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「もし××だったら」を使ってみる(15分) ・「へんすう」を使ってみる ・「メッセージ」を使ってみる(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>中級編の内容について、どのような理解レベルかをアンケートで確認する。</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。</p> <p>「ずっと」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「みどりのはた」ブロックと「もし××だったら」ブロックを使わせてみる</p> <p>「みどりのはたがクリックされたら」「もし××だったら」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>