

じんぶん
プログラミングワークショップ
上級編その1

2016/12/23(金)



はじめに

◆ プログラミングワークショップの目的

- プログラムの仕組みを考えられるようになる
 - ・ プログラムの仕組みを考えられるようになる
 - ・ やりたいことを「めいれい」に分解できるようになる
 - ・ やりたいことをはっぴょうできるようになる

◆ 目次

1. プログラムの仕組みを考えてみよう！
 - ① プログラムの仕組みを考えてみよう！
 - ② やりたいことを「めいれい」に分解してみよう！
 - ③ やりたいことをはっぴょうして意見をきいてみよう！



はじめに

◆アンケート その1

アンケートのしつもんに○をつけて教えてください。

◆ワークシートその1

スキルチェックノートのチェックをしてください。



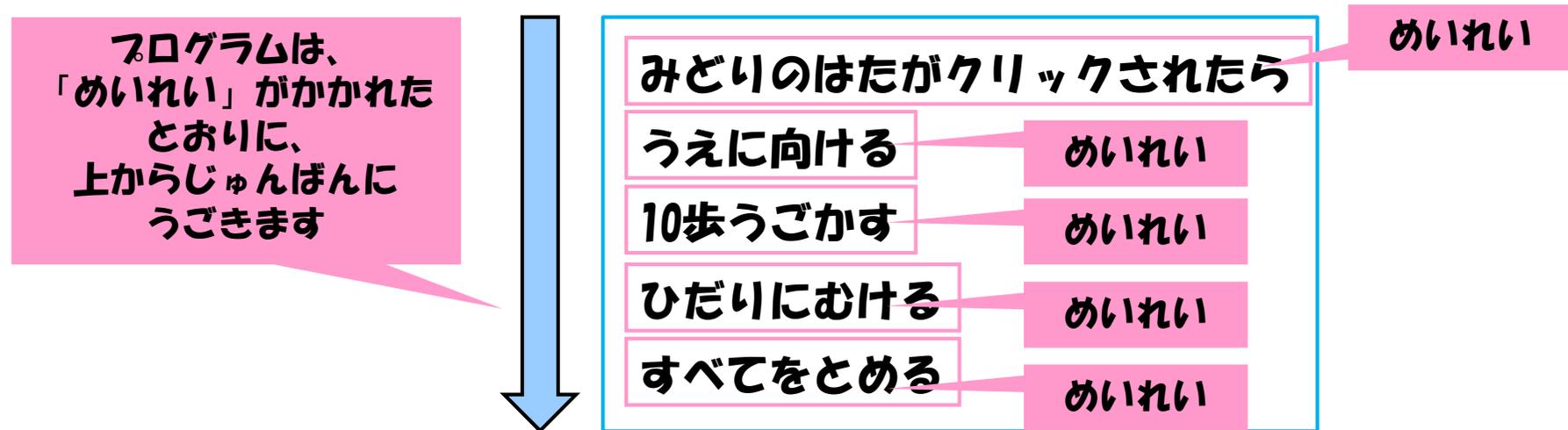
1. じぶんでかんがえてプログラミングしてみよう！

1) 初級のふくしゅうをしよう！

◆コンピューターのプログラムはどのようなものだったかふくしゅうしよう！

「コンピューターのプログラム」にかかっている、
「コンピューターでやること」のことを「めいれい」といいます。

コンピューターは、プログラムにかかれた「めいれい」の
じゅんばんどおりにうごきます。



1. じぶんでかんがえてプログラミングしてみよう！

1) つくってきたプログラムのふくしゅうをしてみよう！



The image shows a Scratch script with several blocks and annotations. The script starts with a 'when green flag clicked' block, followed by a 'say Hello for 10 seconds' block, a 'set speech bubble to say Hello' block, an 'if clicked on the blue flag' block containing a 'decrease cat count by 1' block, an 'if clicked on the blue flag' block containing a 'say Hello' block, and an 'if mouse clicked' block containing a 'decrease Hello count by 25' block. Annotations in pink boxes point to these blocks with labels: 'プログラムのうごかしかた' (Scratch script movement), 'プログラムをうごかすきっかけ' (Scratch script trigger), 'プログラムのうごき' (Scratch script action), 'プログラムのじょうけん' (Scratch script condition), 'プログラムのうごき' (Scratch script action), and 'プログラムのじょうけん' (Scratch script condition).

◆つくってきたプログラムのふくしゅうをしてみよう！

プログラムは、したにかいたようなことで作られています

- プログラムをうごかすきっかけ
- プログラムのうごき
- プログラムのうごかしかた
- プログラムのじょうけん



1. じぶんでかんがえてプログラミングしてみよう！

1) つくってきたプログラムのふくしゅうをしてみよう！



The image shows a Scratch script with several blocks and annotations. The script starts with a 'when clicked' event block, followed by a 'forever' loop containing: 'say something for 10 seconds', 'set speech bubble to say you see', an 'if' block with 'is clicked' condition and 'change cat by 1', another 'if' block with 'if hit' condition and 'change speech bubble', and a final 'if' block with 'mouse clicked' condition and 'change direction by 25'. Annotations on the left point to specific parts of the script.

プログラムのうごかしかた

プログラムのうごかし

プログラムのじょうけん

プログラムのうごき

プログラムのじょうけん

プログラムをうごかすきっかけ

◆まとめ: 1
プログラムは、

- どのようなきっかけで(きっかけ)
- なに(スプライト)を
- どんなじょうけんで(じょうけん)
- どのように(うごかしかた)
- うごかすのか(うごきやみため)を

やること(めいれい)にぶんかいて
じゅんばんにくみたてることです



1. テーマに沿ってプログラムを考えてみよう！

◆ワークシート その1

まず、サンプルプログラムの中から、好きなものを選んでください。

そのサンプルを使って、中級編で考えたプログラムをもとに「沖縄らしさのある面白いゲーム」というテーマで、どんなゲームをつくるかをかんがえてかいてください。

つきたいゲームをかんがえたら、グループの中で発表して、みんなの意見を聞いてみてください。

意見をいう人は、発表するひとがどんなゲームをつきたいのかをかんがえて、面白くするための意見をいってください。



1. テーマに沿ってプログラムを考えてみよう！

◆ワークシート その2

考えたゲームをプログラミングをするための「せっけいず」をつくろう！

なにが(スプライト)

なにをきっかけに(きっかけ)

どんなじょうけんで(じょうけん)

どんなふうにごくのか(うごきやみため)

どんなところに「沖縄らしさ」をいれるのか

「おもしろく」するためにどこをくふうするか

せっけいずをつくったら、グループの中で発表して、
みんなの意見を聞いてみてください。

意見をいう人は、プログラムがきちんと動くかをかんがえて、
動かすためにどうすればよいか意見をいってください。



おわりに

◆アンケート その2

アンケートのしつもんに○をつけて教えてください。

これで、プログラミングワークショップ上級編その1はおわりです。

