

テーマ23 プログラミング講座～ゲームを作ろう～1/3

対象者 関連教科・単元

小 総合の時間
中技 4情報に関する技術－2プログラムの役割について考えよう－3プログラムによる計測・制御－3制御プログラムを作ろう・4計測・制御プログラムを作ろう
小学校(3年～) プログラミング未経験者向け

SDGs



産業と技術革新の基盤をつくろう

学習のねらい

プログラムの基礎について学ぶ

学習概要

- 導入(10分) Androidアプリ『プログラミングゼミ』を利用して、プログラミング未経験者を対象に、プログラミングの体験(お願いブロックを並べることでキャラを思い通りに動かす)をしてもらいます。3名ずつの班に分かれ、班ごとにAndroid端末を貸し出します。班員で協力しながら端末を操作し、与えられた問題(クイズ)を解くためのプログラムを作成します。
- 展開(30分) 問題を解くための手順(アルゴリズム)について班員で協力して考えます。同じ問題を解くためのやり方が複数あることを学びます。
- まとめ(5分) 感想アンケート



講座時間

45分(相談に応じて調整できます)

準備物及び経費

プロジェクター使用(PC不要)／無料

担当者

先山 卓朗(電気情報工学科)