

テーマ34 プログラミング講座 ～応用編～

対象者 関連教科・単元

小 総合の時間
中3理 4情報に関する技術－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
※「プログラミング講座～基礎1, 2～」を受講者対象)

SDGs



産業と技術革新の基盤をつくろう

学習のねらい

複数の論理的回路について学ぶ

学習概要

- 導入(10分) 繰り返し命令、条件判断命令などについての復習
- 展開(30分) サンプルゲームの論理回路を理解する。
サンプルゲームの「何を」「どのように」改良するか、目標を立て、それを満足するプログラミングを作成する。

改良の目的、目標、手段、結果について実際のゲームを操作してプレゼンテーションする。
- 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

吉川貴士(機械工学科)