

レッツ トライ！ プログラミング

プログラミングってなんだろう
プログラミングをしてみよう①

- プログラムってなんだろう
- プログラミング学しゅうの
すすめ方を知ろう
「プログラミングをしてみよう①」

プログラムってなんだろう

レッツトライ！プログラミング(3年)

「ルビィのぼうけん(ダンス、ダンス、ダンス!)」



プログラムってなんだろう

レッツトライ！プログラミング(3年)

「ルビィのぼうけん(ダンス、ダンス、ダンス!)」

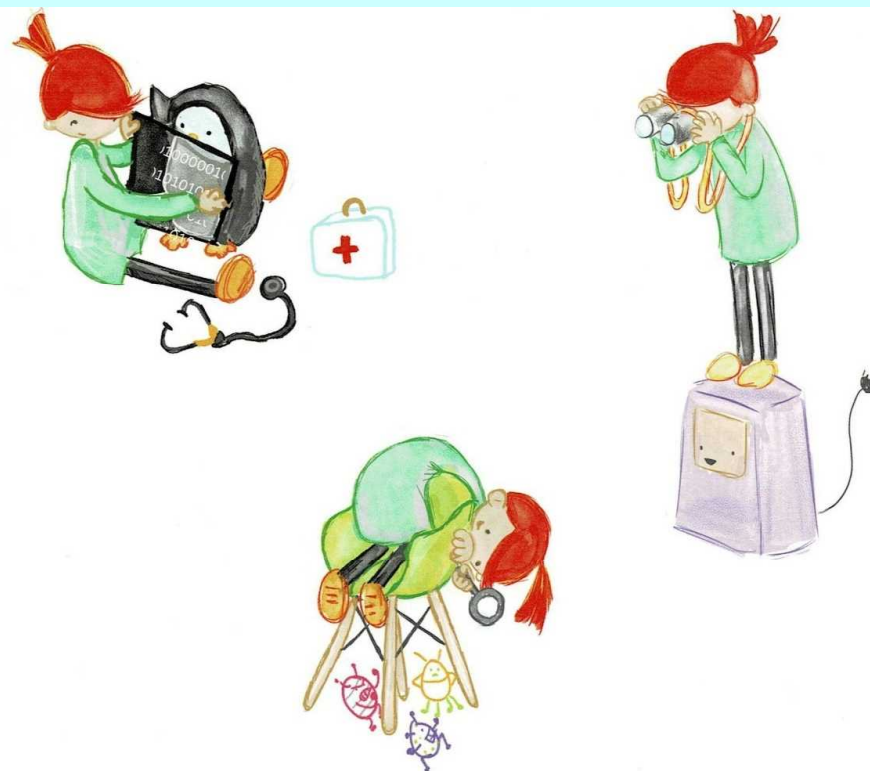


1. ルビィってどんな子？

ルビィはちいさなからだ体から、
たくさんかんがえがでてくる子。

「ルビィのぼうけん(ダンス、ダンス、ダンス!)」

ルビィがすきなのは、ベッドにもぐって、
どんなオジャマ虫おかしながいるのか考えること。
それから、いつでも新しいおどりを思いつくのがとくいです。
すきな言葉は、「どうして?」。



ルビィの世界では、ルビィは、えらいげいじゅつ家でけんちく家。
ある日にはお医者さん。次の日にはオジャマ虫ハンター。
どうしてなんでもできるのかって?
ルビィは、なんでも考えたものを作り出すことができるから。
心の中に思いうかべることができたら、どんなことでもできるのです。

「ルビィのぼうけん(ダンス、ダンス、ダンス!)」



ルビィは「こうしなさい」って言われるのがきらい。だから、はっきりしない命令を言われると、ときどきこまったことになります。パパに「学校に行くからお洋服を着なさい」と言われたなら、ルビィはワンピースを着て、くつをはきます。でも、その下には、水玉もようのパジャマを着たまま！ だって、パパは「まずパジャマをぬぎなさい」なんて言わなかったじゃない。



「おもちゃを片づけなさい」と言われたなら、ぬいぐるみを元にもどして、ブロックをつみ上げて、おもちゃの家をあっちにやって。

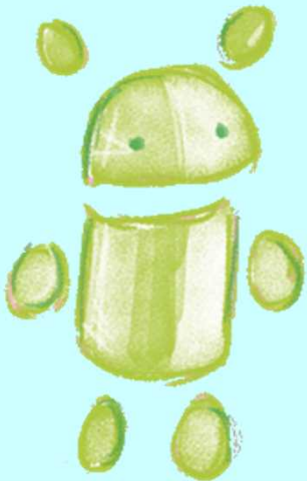
でも、お絵かきえんぴつは、ゆかにおいたまま。




「えんぴつはおもちゃじゃないものね」ルビィは、シシシとわらいます。

プログラムってなんだろう

レッツトライ！プログラミング(3年)

「ルビィのぼうけん(ダンス、ダンス、ダンス!)」



		
て 手をたたく	まわる	て 手をたたく
て 手をたたく	ジャンプ	キック
あし 足ぶみ	ジャンプ	あし 足ぶみ
あし 足ぶみ	て 手をたたく	あし 足ぶみ
て 手をたたく	て 手をたたく	ジャンプ
て 手をたたく	て 手をたたく	
ジャンプ		

かっこいい!
かんぺき

ジャンプ

まわる

キック

手をたたく

足ぶみ

「ルビィのぼうけん(ダンス、ダンス、ダンス!)」

プログラムとは

「ひとつひとつの めいれい 命令を

じゅんばん

順番に ならべて、

ロボットや コンピュータに

にんげん

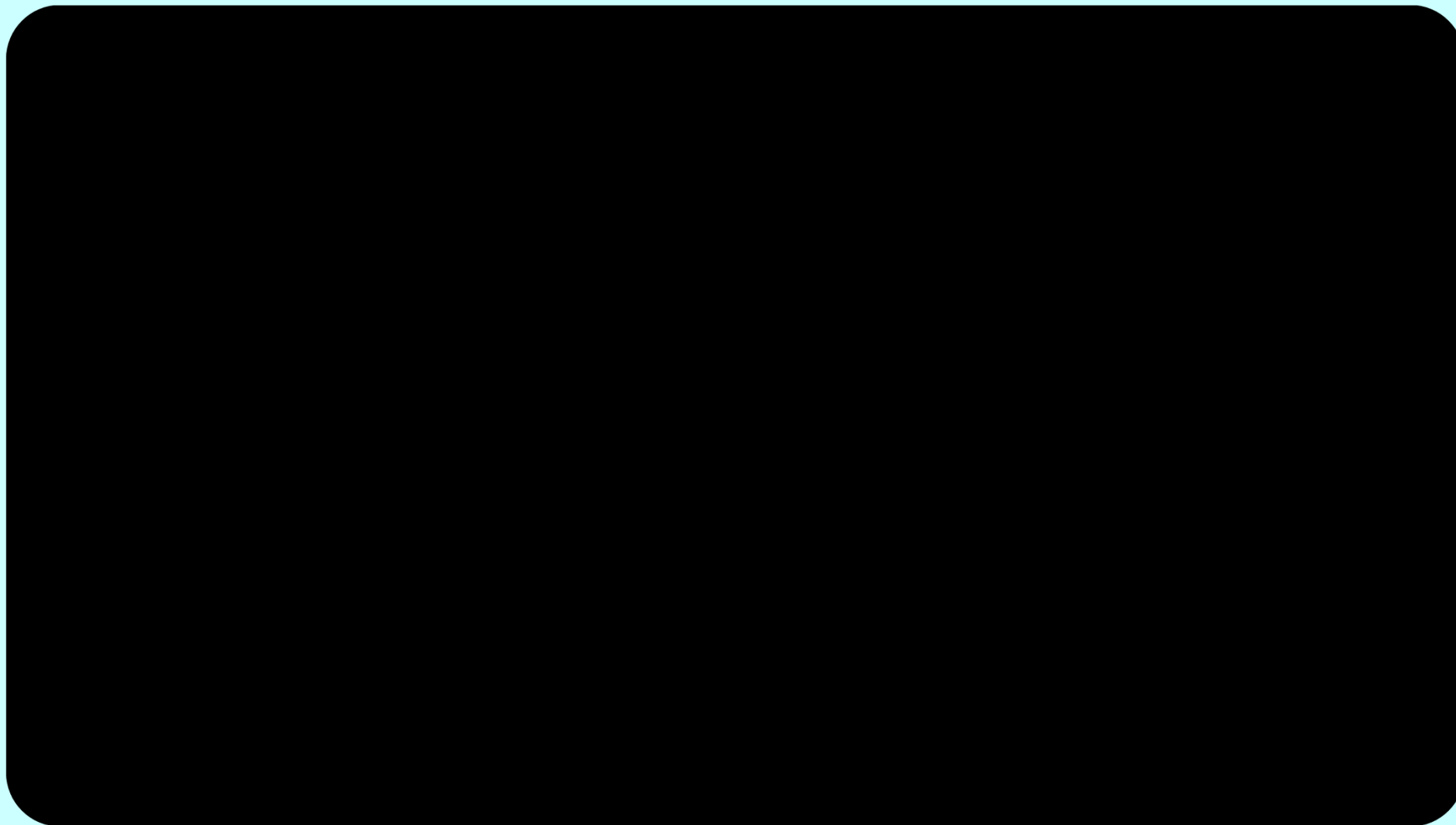
人間が うご かんがえたとおりの 動きを
させるためもの」



プログラムってなんだろう

レッツトライ！プログラミング(3年)

「生活の中でのプログラム」



プログラムってなんだろう

レッツトライ！プログラミング(3年)

「生活の中でのプログラム」



じ どう
自動ドア



はんき
すい飯器

ろくが ビデオ録画



でん し
電子レンジ

「生活の中でのプログラム」



プログラムは
わたしたちの生活の中の
いろいろなところで
つかわれているね



「プログラミング学しゅうのすすめ方を知ろう」

① やくわりばんたん

② じゅんび

③ プロジェクトをおこなう
く た せつぞく
・組み立て-接続-プログラム
・ワークシート

④ 「今日のふりかえり」

⑤ かたづけ

プログラミングをしてみよう①

レッツトライ！プログラミング(3年)

「プログラミング学しゅうのすすめ方を知ろう」

① やくわりばんたん

② じゅんび

③ プロジェクトをおこなう
く た せつぞく
・組み立て-接続-プログラム
・ワークシート

④ 「今日のふりかえり」

⑤ かたづけ

① やくわりばんたん

1 部品係 ぶひんがかり

- ・セットをもってくる
- ・スマートハブは く た がかり 組み立て係へ
- ・フタは、 く た がかり まえ 組み立て係の前 かくにん
- ・スケールの確認



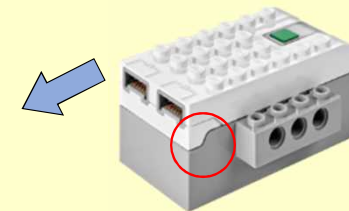
2 タブレット係 がかり

- ・タブレットPCを
もってきて、 きどう アプリを起動する
- ・プログラムを組む く



3 組み立て係 く た がかり

- ・単3電池を2本 たん でんち
→スマートハブに ぶひん
- ・部品をうけとって く た 組み立てる
- ・組み立ては、 く た フタの上で行う
- ・WeDo2.0をはこび



プログラミングをしてみよう①

レッツトライ! プログラミング(3年)

「プログラミング学しゅうのすすめ方を知ろう」

① やくわりぶんたん

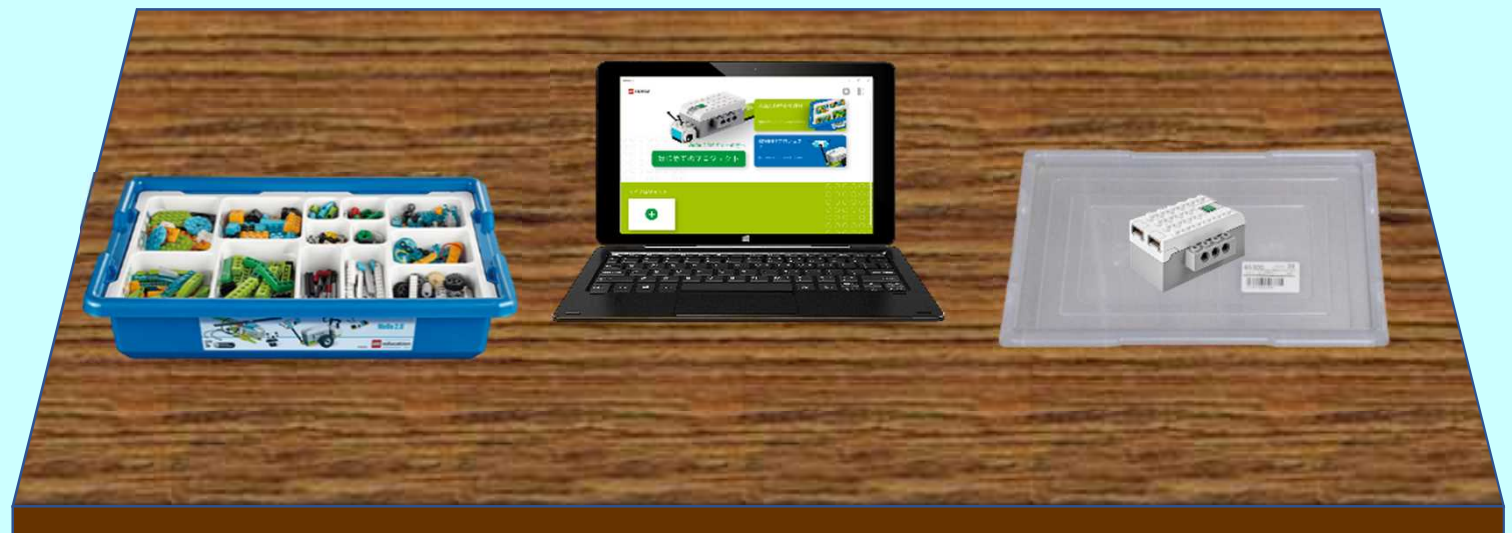
② じゅんび

③ プロジェクトをおこなう
く た せつぞく
・組み立て-接続-プログラム
・ワークシート

④ 「今日のふりかえり」

⑤ かたづけ

② じゅんび



プログラミングをしてみよう①

レッツトライ! プログラミング(3年)

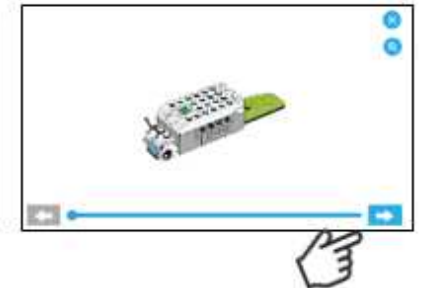
「プログラミング学しゅうのすすめ方を知ろう」

① やくわりぶんたん

② じゅんび

③ プロジェクトをおこなう
く た せつぞく
・組み立て-接続-プログラム

③ 「カタツムリ」のプロジェクトを行う



スマートハブと同じ番ごう



ここで
同じように
ブロックを
おいてみる

プログラミングをしてみよう①

レッツトライ！プログラミング(3年)

「プログラミング学しゅうのすすめ方を知ろう」

① やくわりぶんたん

② じゅんび

③ プロジェクトをおこなう
・ワークシート

分かったこと、気づいたことを書きましょう



ライトブロック

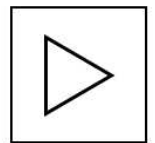
色
8



入力アイコン
(数字)



スタートブロック



プログラミングをしてみよう①

レッツトライ！プログラミング(3年)

「プログラミング学しゅうのすすめ方を知ろう」

① やくわりぶんたん




② じゅんび

③ プロジェクトをおこなう
く た せつそく
・組み立て-接続-プログラム
・ワークシート

④ 「今日のふりかえり」

⑤ かたづけ

④ 「今日のふりかえり」

今日のふりかえり				ひとこと かんそう
まな 学んだ・おぼえた				-----
自分の考え・意見 ^{いけん}				-----
きょうりよく 協力・自分から				-----

プログラミングをしてみよう①

レッツトライ！プログラミング(3年)

「プログラミング学しゅうのすすめ方を知ろう」

① やくわりびんたん

② じゅんび

③ プロジェクトをおこなう
く た せつぞく
・組み立て-接続-プログラム
・ワークシート

④ 「今日のふりかえり」

⑤ かたづけ

④ かたづけ

- 部品ぶひんは、かならずもとの場所ばしょへ
- タブレットは終了しゅうりょうして、保管庫ほかんこへ入れ、
充電じゅうでんコードにつなぐ
- 電池でんちもぬいてかたづける
- グループで確認かくにんしてから、先生ほうこくに報告

プログラミングをしてみよう①

レッツトライ! プログラミング(3年)

「プログラミング学しゅうのすすめ方を知ろう」

① やくわりばんたん

② じゅんぴ

③ プロジェクトをおこなう
く た せつぞく
・組み立て-接続-プログラム
・ワークシート

④ 「今日のふりかえり」

⑤ かたづけ



プログラミングをしてみよう①

レッツトライ! プログラミング(3年)

「今日のふいかえり」

今日のふいかえり				ひとこと かんそう
<small>まな</small> 学んだ・おぼえた				----- -----
自分の考え・ <small>いけん</small> 意見				----- -----
<small>きょうりよく</small> 協力・自分から				----- -----

今日のまとめ

レッツトライ！プログラミング(3年)

「プログラムってなんだろう」

プログラムとは、

「ひとつひとつの めいれい 命令を じゅんばん 順番に ならべて、
ロボットや コンピュータに
にんげん 人間が うご かんがえたとおりの 動きを させるためもの」で、
わたしたちの 生活の中の いろいろなところで つかわれている



「プログラミング学しゅうのすすめ方を知ろう」

プログラミング学しゅうは、

「自分で考える」学しゅう

「友だちと いっしょに 作り上げていく」学しゅう

- 部品は、かならずもとの場所へ
ぶひん ばしょ
- タブレットは終了して、保管庫へ入れ、
しゅうりょう ほかんこ
充電コードにつなぐ
じゅうでん
- 電池もぬいてかたづける
でんち
- グループで確認してから、先生に報告
かくにん ほうこく