

1 主眼

micro:bit を使い、簡単なおもちゃをつくる活動を通して、楽しくプログラミング的思考を育むことができる。

2 指導上の留意点

- ① プログラムの正解は一つではないので自由な発想で、トライ＆エラーを繰り返しながら創造的な活動にする。
- ② 順次、反復、条件分岐のプログラムを組み合わせるよう指示をする。
- ③ 完成したものは友達(ユーザー)に使ってもらうなど、対話的な活動になるようにする。

3 評価

【知識・技能】

・順次、反復、条件分岐のプログラムの基本構造を理解できている。

【思考・判断・表現】

・おもちゃの改善点を見出し、更に良いものになるようにプログラムを改良することができる。

【主体的に学習に取り組む態度】

・開発者の視点にたって、ユーザーを意識したプログラムにしようとしている。

2/10 めあて：条件分岐(もし~なら)のプログラムを用いて簡単なおもちゃをつくろう

課題 micro:bit を使って①~③のプログラムをつくり実行してみよう

プログラム① ゆさぶったら、音が鳴る

プログラム② マークをなでると、よろこぶ(ハートを表示)

プログラム③ あいさつをする(「ハロー」と言ったら「ハロー」と返す)



発展課題 時間がある人は挑戦してみよう

- ・明るくなったら〇〇する
- ・ボタンが押されたら〇〇する など…

本時の流れ

- (1) 前回の復習 ふりかえり
- (2) 本時の課題の確認
- (3) micro:bit の使い方の確認 (ペアリング、転送方法の確認)
- (4) micro:bit を使ったおもちゃ制作 (プログラミング)
- (5) 振り返り