

Scratch 略案

モジュール 01 はじめのもんだい

想定する時間 ～10分

活動内容	指導者の声かけ・留意点	児童生徒の反応・留意点
1 プログラミングについて知っていることを聞く。	皆さんはどのような時にプログラミングを見たり聞いたりしますか。	ゲームを作ったりします。 機会を動かすのにプログラミングを使うということを聞いたことがあります。
2 プログラミングについて説明する。自動販売機でジュースを買う時の順番で考えさせる。	参考資料1を使うか、掲示物として用意しても良い。	どのような順番で並べるか考えさせる。ボタンを押してからお金を入れることもものができるがまずはオーソドックスな買い方に持っていく。
3 自動販売機で行う順番を入れ替えた時にどうなるか考えさせる。	参考資料2でジュースを買えない例をあげる。	この順番ではジュースは取れません。
4 プログラミングは順番に何をすることが大切かを教える。	プログラミングは何をどの順番に動かすかが大切になります。これから頑張っていきましょう。	
5 時間に余裕があれば掲示物を作成して、鉛筆を筆箱からとる順番などで実際に考えさせてみる。		