

Scratch 略案

モジュール 03 くりかえしを使おう

想定する時間 ～20分

活動内容	指導者の声かけ・留意点	児童生徒の反応例・留意点
1 15度回すブロックと緑色の旗が押された時ブロックをステージに置く。	プログラミングにはまだ不慣れな児童生徒がいると考えられるので、場所などにゆっくり教える。	
2 実行した回数だけ回転するがもっと簡単に連続で回転させる方法を考えさせる。	押した分回るけど、一度押したら勝手にたくさん回ってくれるような命令はないかな。	くり返されるような命令があればいいと思います。 回したいだけブロックをたくさん置けばいいと思います。
3 くりかえしのブロックを置く	くりかえしの口の中にあるブロックがくり返されることを教える。口頭だけでは難しいと考えられるので板書等で説明する。	
4 繰り返す回数や1回に回る角度を変えてみる。	回数や角度の値を変えることで意図するくりかえしを実感させる。	回数が半角入力できているか机上巡視すると良い。
5 くりかえしブロックをつなげる。	二つめのくり返しはわかりやすいよう逆回転のブロックを用いる。	
6 間にセリフブロックを入れる。	前回学習したことを使い、意図したプログラミングができる充実させる。	