

さくら学級の1年から3年生の子供たちが、「プログラミングカー」を使って、プログラミングを体験しました。全員が、グループの友達と仲良く、自分の考えでプログラミングカーに命令し、動かすことができました。

1 学習内容と今日のめあてを確かめ

プログラミングカー

学習内容 どのように動かすのか、自分で指示する。(命令する)

めあて あきらめない。 → 失敗したらやり直す。

よく考える。



2 プログラミング開始

- ① プログラミングカーを箱から用意する。
- ② プログラミングカーを走らせる地図を開いて、スタート地点とゴール地点を決める。
- ③ スタート地点からゴール地点をどの道でプログラミングカーを走らせるのか考える。
- ④ 考えた順路に沿って、プログラミングカーに命令カード(10種類)を読み込ませる。



まえ みぎ ひだり うしろ とまる ループ ゴール

ライト クラクション ハザード

- ⑤ プログラミングカーを地図のスタート地点に置き、走らせる。
- ⑥ プログラミングカーが決めたゴール地点に到着したら成功。失敗したら、④⑤をやり直す。



3 ふりかえり

体験後の感想を伝え合い、次のめあてを決めました。

- 命令して好きなところに車を動かすことができうれしい。
- 正しい命令を考えるのは難しいけれど、楽しい。

次回は、プログラミングカーの動きを、ループやハザードなどの命令カードを使って、自分だけの動かし方を工夫します。

