

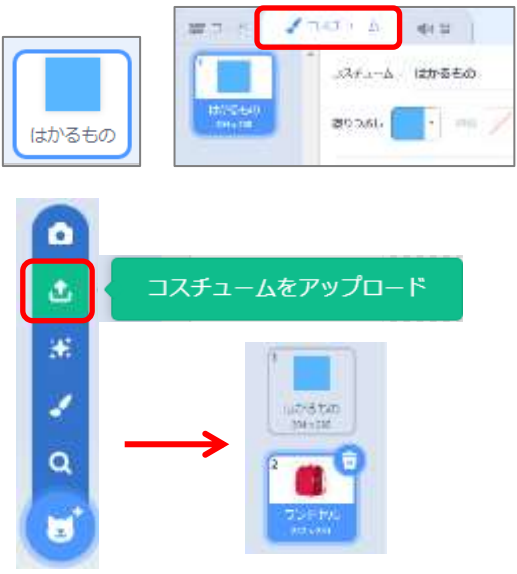






3年生「重さ比べ」 プログラミング手順書

【 準備編 】

<p>①重さをはかるものの写真を撮影し、マイフォルダに取り込んでおく (マイフォルダに名前をつけて保存する)</p>	
<p>②はかるものの重さを調べ、問題の3つのおもりの設定を考える はかるものの重さ (例ランドセル) おもり①、②、③の重さの設定</p>	

【 プログラム作成編 】

	<p>教師：見本用プログラム「重さくらべ完成版.sb3」を準備 児童：ひな形ファイル「重さくらべ.sb3」を配布</p>	
	<p>◆完成版でプログラムの動きを確認</p>	
	<p>◆はかるものの写真を挿入する</p> <ol style="list-style-type: none"> ①画面右下の「はかるもの」を選択 ②上の「コスチューム」を選択 ③左下の猫アイコンにマウスを合わせ、「コスチュームをアップロード」をクリック ④マイフォルダから写真を選んで挿入する 	
	<p>◆写真の大きさを調整する</p> <p>右下スプライトの「はかるもの」を選択し、大きさを100%から小さい数字に変えサイズを調整する</p>	

	<p>◆ステージのプログラムをつくる画面を表示させる</p> <p>①右下の「背景」を選択する</p> <p>②左上の「コード」を選択する</p>	
	<p>それぞれの重さやなどを設定する</p> <p>①はかるものの重さ値を入力する</p> <p>②おもり 1～3 の重さ値を入力する (例：100g 3.0Kg など)</p> <p>③おもり 1～3 がはかるものと比べて 軽い・重い・同じかの該当のブロック をドラッグしてはめ込む</p>	

【 プログラム実行編 】

	<p>友達同士で問題を出し合う（あらかじめ予想してからプログラムを実行させる）</p>
<p>リセット</p> <p>くらべる</p>	<p>①「リセット」ボタンをクリックする</p> <p>②おもり（1～3のいずれか）をクリックし、左の天秤皿に移動する</p> <p>③左皿におもりがのると、「くらべる」ボタンが表示されるので、クリックする 正解・不正解の画面が変わる（リセットで再度開始）</p>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>