

「速さの表し方を考えよう」プログラミング手引き

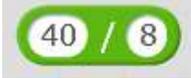
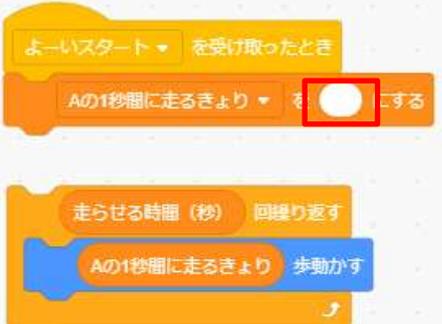
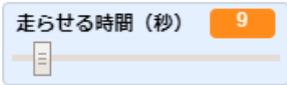
【 準備編 】

3台の車の中で、どれが一番早いかを予想させ、ワークシート等で計算をする

	きょり (m)	時間 (秒)
 A	40	8
 B	40	9
 C	50	9

【 プログラミング編 】

「みんなのフォルダ」内のひな形ファイルの中から、ひな型のファイルを選択し Scratch で開く

	<p>プログラムを使って実際に確認をしてみよう ひな形のプログラムを配布し、あらかじめ組 んである内容を確認する</p> <p>ABC それぞれの車が 1 秒間に走る距離を組み 立て、プログラムを完成させる</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="color: red;">演算のスラッシュが割り算 (÷) を表すこ とを説明</p>	
	<p>プログラムの動かし方を説明し動かしてみる</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>走らせる時間をス ライドで指定する</p> </div> </div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>スタートボタンクリックして 車をスタートさせる</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>もどすボタンで車がスタート 位置にもどる</p> </div> </div> </div>	<p>走らせる距離をいろいろ変更 し、実行させる、どれが一番速い かの確認をさらにしてみる</p>



A, B 2つの回転ずし店があります。
 Aの店では、すしが5分間に35m進みます。
 Bの店では、すしが2分間に16m進みます。
 すしが進む速さは、どちらの店が速いでしょうか。



回転ずしの速さも
 プログラムを変更するため
 してみる

 	<p>コスチュームを車からおすしに変更する</p> <p>車A → おすしA 車B → おすしB 車C → おすしなし</p>	
	<p>走らせる時間(秒)を 動かす時間(分)に変更する (変数の表示チェックを変える)</p> <p><input type="checkbox"/> 走らせる時間 (秒) <input checked="" type="checkbox"/> 動かす時間 (分)</p>	
 	<p>A・Bプログラムの変数の部分を変更する</p> <p>車Aの1秒間に走るきより → すしAの1分間に動くきより</p> <p>走らせる時間 (秒) → 動かす時間 (分)</p>	
	<p>Cのプログラムは動かない様にする スタートの命令と下を引き離す</p>	