

NHK「WHY プログラミング」を活用したクラブ活動

準備：壊れた魚を動かせ (sakana.sb3) を下記サイトからダウンロードしておく

(ダウンロードサイト：「小学生の学習メニュー」→「リテラシー」→「柏市プログラミングひな型集」)

※NHKforSchool の「Why プログラミング」の動画を見せる事で、
先生が説明する必要がなく便利です



1	<p>魚をいったりきたり させよう Why プログラミング 1 回目導入部分を見る (Start~2:20)</p> <p>http://www.nhk.or.jp/gijutsu/programming/?das_id=D0005250001_00000#in=1&out=140</p>	<p>完成品 (魚のプログラム) を見せる</p>
2	<p>①魚をずーと動かしてみよう ②端についたら跳ね返ってくるようにしよう ③さかさまにならないようにしよう</p>	
3	<p>④口がぱくぱくするようにしたい (Why プログラミングでヒントをみよう)</p>	<p>http://www.nhk.or.jp/gijutsu/programming/?das_id=D0005250001_00000#in=432&out=503</p>
4	<p>右下の「背景を選ぶ」ボタンから海の背景を選択し、実行画面で動かそう</p>	