

1 復習

基本的なプログラムの作り方

- 1 「ファイルを開く」の横の「*.b10」を消して自分の好きなファイル名を入れる。
- 2 「へんしゅう」を押す。
- 3 プログラムを作る。
- 4 「しまう」
- 5 「ほんやく」
- 6 つないでないときはつなぎ、電源を入れる。
- 7 「かきこみ」
- 8 「ぼん」

2 基本の確認

センサーを使ってみよう。先生と作ってみましょう

ファイル名は「センサー練習」

: はじめのたん
ぜんしん 7,7
まえだ : 2のたん
: 2のたん
みぎさがれ 7
じかん30で : はじめのたん

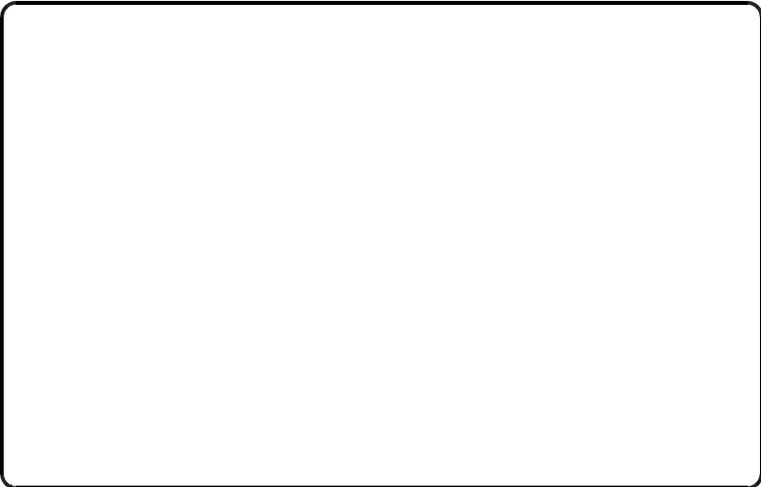
3 確認

行動や条件にはいろいろあります。

4 課題1にチャレンジ

どんな動きをするか予想しよう

: はじめのたん
ぜんしん 7,7
みぎだ : 1のたん
: 1のたん
ひだりまわれ 7,7
じかん32で : 2のたん
: 2のたん
こうしん 7,7
じかん32で : 3のたん
: 3のたん
とまれ



4 課題 1 にチャレンジ

どんな動きをするか予想しよう

: はじめのたん
ぜんしん 7, 7
みぎだ : 1 のたん
: 1 のたん
ひだりまわれ 7, 7
じかん 3 2 で : 2 のたん
: 2 のたん
こうしん 7, 7
じかん 3 2 で : 3 のたん
: 3 のたん
とまれ

前に進んで、右にものがあったら左に回る。
もとの道にもどり後進する。そして止まる。

課題 2 四角形を書き続ける一辺 5 0 cm

解答

: はじめのたん
ぜんしん 7, 7
じかん 3 0 で : 2 のたん
: 2 のたん
ひだりまわれ 7, 7
じかん 7 で : はじめのたん

数字は多少は違います。

課題 3 ひらがなの「し」を書こう。

: はじめのたん
ぜんしん 7, 7
じかん 3 0 で : 2 のたん
: 2 のたん
ぜんしん 3, 7
じかん 6 5 で : 3 のたん
: 3 のたん
とまれ

課題4 つぎの動きはどんな動きをするかな。

: 1のだん

ぜんしん 7、7

みぎだ : 2のだん

ひだりだ : 3のだん

まえだ : 4のだん

: 2のだん

ひだりまわれ 7、7

!みぎだ : 1のだん

: 3のだん

みぎまわれ 7、7

ぜんしん 7、3

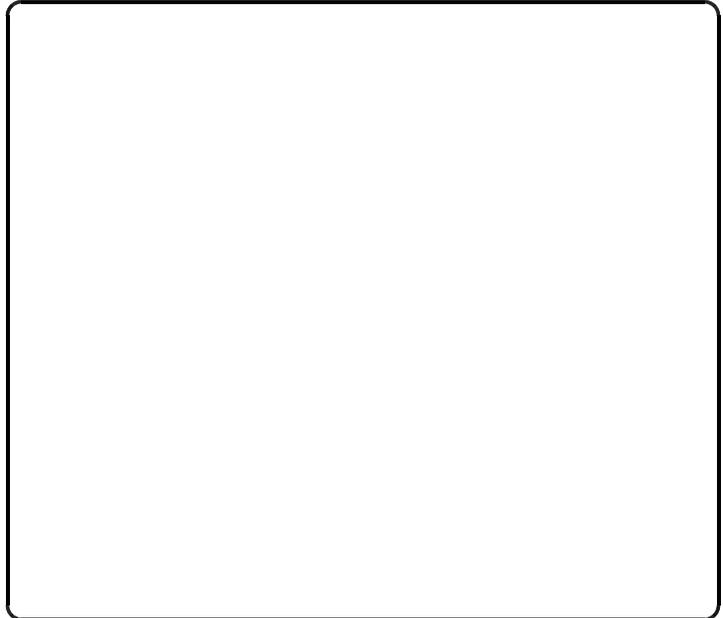
!ひだりだ : 1のだん

: 4のだん

みぎさがれ 7

!まえだ : 1のだん

じょうけんのプリントをよくみて考えて下さい。



解答

: 1のだん

ぜんしん 7、7

みぎだ : 2のだん

ひだりだ : 3のだん

まえだ : 4のだん

: 2のだん

ひだりまわれ 7、7

!みぎだ : 1のだん

: 3のだん

みぎまわれ 7、7

ぜんしん 7、3

!ひだりだ : 1のだん

: 4のだん

みぎさがれ 7

!まえだ : 1のだん

障害物をよける



: 1のだん

ぜんしん 7、7

みぎだ : 2のだん

ひだりだ : 3のだん

: 2のだん

ひだりよれ

ひだりだ : 4のだん

!みぎだ : 1のだん

: 3のだん

みぎよれ

みぎだ : 4のだん

!ひだりだ : 1のだん

: 4のだん

とまれ

じかん2で : 5のだん

: 5のだん

こうしん

じかん10で : 6のだん

: 6のだん

とまれ

じかん2で : 1のだん