

まきもので動かそう

段階	所要時間
初級	90分(小)



1.心構え

- ・ クリック&ダブルクリックができる
- ・ アルファベットが読める。
- ・ フォルダを開くことができる。

2.材料

- ・ 梵天丸 数台
- ・ コンピュータ 数台
- ・ ROMライター&ケーブル 数個
- ・ 「まきもの」ソフト(事前にインストール)
- ・ 「まきもの」の書き込み方を説明するためのプレゼンテーション資料
- ・ サンプルプログラムの一覧(プリント)

3.作り方

梵天丸はプログラムで動くことを知らせる。

プログラムの書き込み方を知らせる。

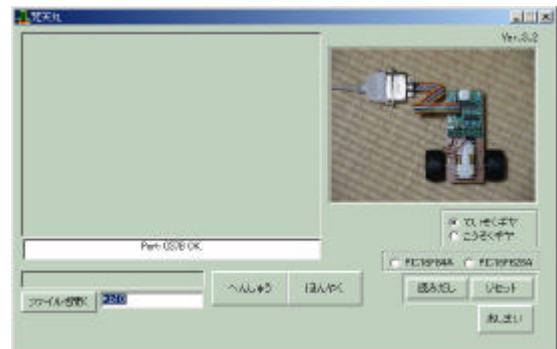
- ・ ソフトの起動の仕方
- ・ ROMライターの接続の仕方
- ・ 「まきもの」ファイルの開き方
- ・ 書き込みの手順(「ほんやく」「かきこみ」)
「だんめい」「こうどう」「じょうけん」からなる

「まきもの」の仕組みを知らせる。

様々なサンプルプログラムを書き込み、動かさせる。

(「Makimonoフォルダ」内にあるもの)

動かして気付いたことを発表させる。



4.味付け

はじめて「まきもの」プログラムと出会う授業を想定したレシピ。「まきもの」プログラムの書き込み方を知ることによって、梵天丸の使い方は一層広がる。様々なサンプルプログラムを書き込ませ、動きの変化を楽しませたい。「まきもの」の書き込み方は、今後の活動で使う、大切な使い方のひとつである。プログラムの書き込み方の手順がしっかり理解できるようにゆっくり説明をしていく。活動を急ぐあまり、スイッチを入れるタイミングをまちがえたり、ROMライターを外すタイミングが早すぎてエラーを起こす子が出る人が多い。十分に時間をとって、じっくり活動に取り組ませたい。

また、ここで「だんめい」「こうどう」「じょうけん」からなる「まきもの」の仕組みを簡単に伝えておくことよい。サンプルプログラムの一覧を持たせ、実際の動きと比べさせることで、「まきもの」の意味を視覚的に理解させたい。

自分の気に入ったプログラムを選ばせ、飾りをつければ、「オリジナルロボット」の完成である。