



チャレンジ試走会

段階	所要時間
中級～上級	50分(中)



1. 心構え

- ・簡単なタイピングができる。
- ・簡単なまきものの仕組みが分かる。

2. 材料

- ・梵天丸人数分 ・コンピュータ人数分
- ・ケーブル人数分・感想記入用紙・学習プリント
(簡単なプログラムを書いたもの)
- ・試走会予選コース 二枚(工作用紙をつなげて作る) ・試走会本戦コース (体育館など広い場所にビニールテープでコースコースをつくる。)

3. 作り方

今日の目標を確認させる。

各自の持ち物を確認させる。

スイッチを入れて動くことを確認させる。

梵天丸が止まる位置により得点が決まることを説明する。

時間を示して、残り10分前までプログラムに挑戦させる。

上手にできない生徒はサンプルプログラムを見せてチャレンジさせる。

何回も試走させてより良いプログラムを作らせる。

10分前に全員で体育館に移動し、一斉に梵天丸をスタートさせる。

止まった所を得点とすることを確認する。

今日の学習内容を全体で復習する。

本時の感想を記入させる。

4. 味付け

最後に一斉にスタートさせる場合には、最初に男女別にさせた後、若干のスタート位置の変更を認めてから全員で再度スタートさせる。各自二回のチャレンジで良い方の得点となることを事前にしらせておく。生徒同士がぶつかった場合も関係なくして、止まった位置が得点とすることにより試走会が大変楽しいものとなる。

学習プリント

チャレンジ試走会コース

0点		1m70cm
30点	X	40cm
50点	X	40cm
100点	X	40cm
60点	X	30cm

ヒント

どこで止めるかがポイント。

プログラム例

: 10のだん
ぜんしん 7,7
じかん 20のだん

: 20のだん
とまれ

を参考にしつくる。

場合によっては壁を活用してセンサーで戻るように工夫するのも良い。