

1 活動名

自立活動 プログラミングカーを使ってドミノを倒そう

2 対象

中学部 1学年

3 内容と取組の様子

プログラミング班・ドミノ班に分かれて活動を行った。プログラミング班はスタートから通り道1までの生徒と、通り道1からゴールまでの生徒で活動した。協力してプログラムを作り、ドミノ班が作ったドミノを倒して喜んでいた。

**4 使用したツール(システム・アプリ・ソフト・教材等)**

プログラミングカー、ドミノ

5 おすすめポイント

プログラミングカーをスタートからゴールまで動かすのに、どのような指示を出せば良いかを考え、楽しみながら論理的思考力を身に付けることができる。

6 さらに工夫したいこと

今回の授業は、スタートとゴールのみを指定し、自由にプログラミングするものであったが、今後の展開として、スタート位置と命令書の情報をもとに車がどこに止まるのかを考えるなど、応用的な考え方ができる工夫をしていきたい。