

プログラミング教育 授業予定表 改訂版

新見市立新見第一中学校

No	年月日	対象学年	備考	プログラミング授業内容
1	H29.5.29	1年	1～4組A 4コマ	基礎編 第1時 Pepperにしゃべらせよう
2	H29.5.30	1年	1～4組B 4コマ	基礎編 第1時 Pepperにしゃべらせよう
3	H29.6.1	3年	1～4組A 4コマ	基礎編 第1時 Pepperにしゃべらせよう
4	H29.6.2	3年	1～4組B 4コマ	基礎編 第1時 Pepperにしゃべらせよう
5	H29.6.5	2年	1～4組A 4コマ	基礎編 第1時 Pepperにしゃべらせよう
6	H29.6.6	2年	1～4組B 4コマ	基礎編 第1時 Pepperにしゃべらせよう
7	H29.6.7	3年	1～4組A 4コマ	基礎編 第2時 Pepperを動かしてみよう/しゃべりながら動かす方法を考えよう
8	H29.6.8	3年	1～4組B 4コマ	基礎編 第2時 Pepperを動かしてみよう/しゃべりながら動かす方法を考えよう
9	H29.6.9	1年	1～4組A 4コマ	基礎編 第2時 Pepperを動かしてみよう/しゃべりながら動かす方法を考えよう 中学校区小中連絡会公開授業
10	H29.6.12	1年	1～4組B 4コマ	基礎編 第2時 Pepperを動かしてみよう/しゃべりながら動かす方法を考えよう
11	H29.6.14	1年	1～4組A 4コマ	基礎編 第3時 音センサーを使ってPepperと会話ができるようにしてみよう
12	H29.6.15	2年	1～4組A 4コマ	基礎編 第2時 Pepperを動かしてみよう/しゃべりながら動かす方法を考えよう 学校運営協議会 公開授業
13	H29.6.16	1年	1～4組B 4コマ	基礎編 第3時 音センサーを使ってPepperと会話ができるようにしてみよう 新見市ICT活用教育授業研修会 公開授業
14	H29.6.19	2年	1～4組B 4コマ	基礎編 第2時 Pepperを動かしてみよう/しゃべりながら動かす方法を考えよう
15	H29.6.20	3年	1～4組A 4コマ	基礎編 第3時 音センサーを使ってPepperと会話ができるようにしてみよう
16	H29.6.26	3年	1～4組B 4コマ	基礎編 第3時 音センサーを使ってPepperと会話ができるようにしてみよう
17	H29.6.27	2年	1～4組A 4コマ	基礎編 第3時 音センサーを使ってPepperと会話ができるようにしてみよう
18	H29.6.28	2年	1～4組B 4コマ	基礎編 第3時 音センサーを使ってPepperと会話ができるようにしてみよう
19	H29.6.29	1年	1～4組A 4コマ	基礎編 第4時 タッチセンサーでPepperがしゃべったり動いたりするようにしてみよう
20	H29.7.4	1年	1～4組B 4コマ	基礎編 第4時 タッチセンサーでPepperがしゃべったり動いたりするようにしてみよう
21	H29.7.5	2年	1～4組A 4コマ	基礎編 第4時 タッチセンサーでPepperがしゃべったり動いたりするようにしてみよう
22	H29.7.6	2年	1～4組B 4コマ	基礎編 第4時 タッチセンサーでPepperがしゃべったり動いたりするようにしてみよう
23	H29.7.7	3年	1～4組A 4コマ	基礎編 第4時 タッチセンサーでPepperがしゃべったり動いたりするようにしてみよう
24	H29.7.10	3年	1～2組B 2コマ	基礎編 第4時 タッチセンサーでPepperがしゃべったり動いたりするようにしてみよう
25	H29.7.11	3年	3～4組B 2コマ	基礎編 第4時 タッチセンサーでPepperがしゃべったり動いたりするようにしてみよう
26				
27				応用編 第5時～第8時は、上記の実施パターンで、10月～11月で実施する予定です。
28				第5時 ディスプレイに絵を表示してみよう
29				第6時 発表会に向けて
30				第7時 発表会に向けて
31				第8時 発表会