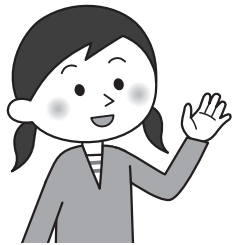


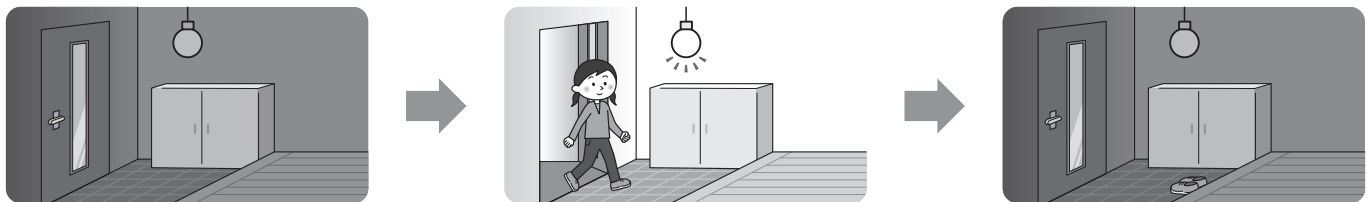
|                      |                       |    |    |
|----------------------|-----------------------|----|----|
| プログラミング<br><b>理科</b> | 目的に合わせて<br>明かりをつけよう ① | 名前 | 組番 |
|                      | 目的に合わせて<br>明かりをつけよう ① | 名前 | 組番 |

◆ さくらさんの目的に合わせて、明かりをつけるプログラムを考えてみましょう。

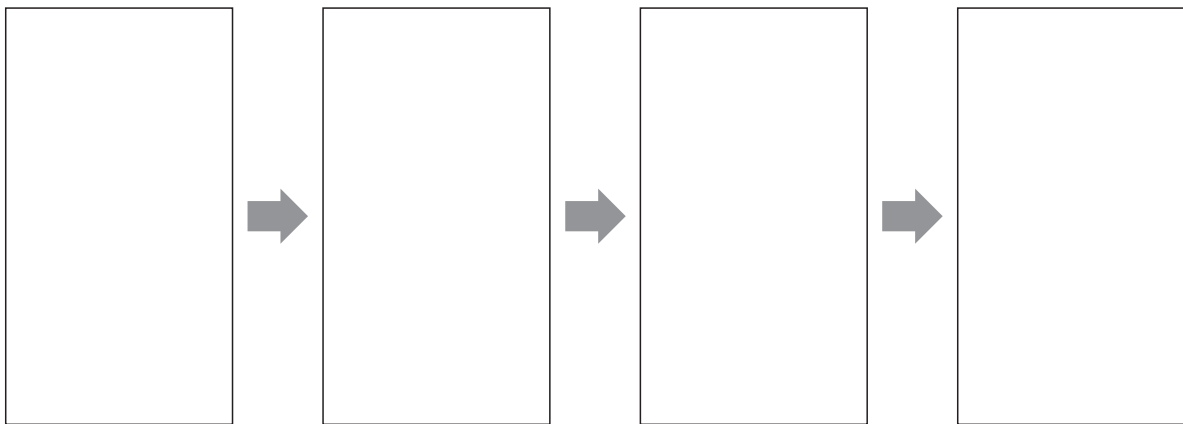


さくらさんの目的

家のげんかんの明かりを、  
人が近づくと明かりがついて、しばらくすると消える  
 ようにしたい。



○ 下の「プログラミングカード」を切り取って、ならべて考えてみよう。



プログラミングカード(※で切り取る)

|                   |                   |                   |                   |                   |                  |
|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|------------------|
| 条件<br>人が近づいたら<br> | 条件<br>暗くなったなら<br> | 条件<br>1分たったなら<br> | 条件<br>5分たったなら<br> | 動作<br>明かりが消える<br> | 動作<br>明かりがつく<br> |
|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|------------------|