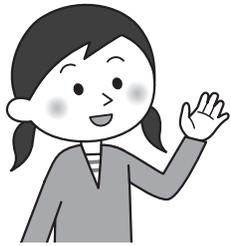


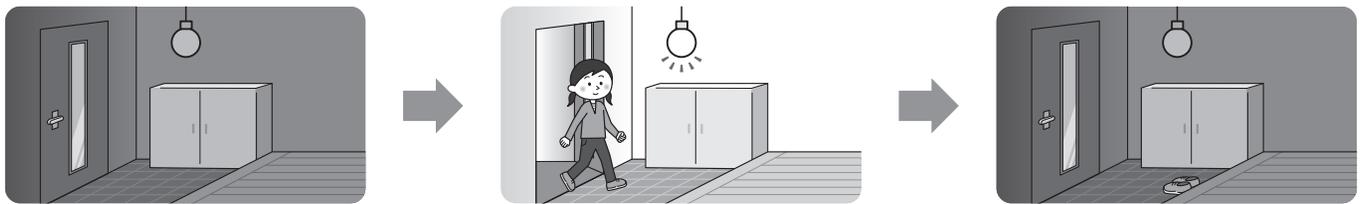
プログラミング 理科	目的に合わせて 明かりをつけよう ①	名 組 前 番
	(Blank space for name and number)	(Blank space for name and number)

◆ 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。

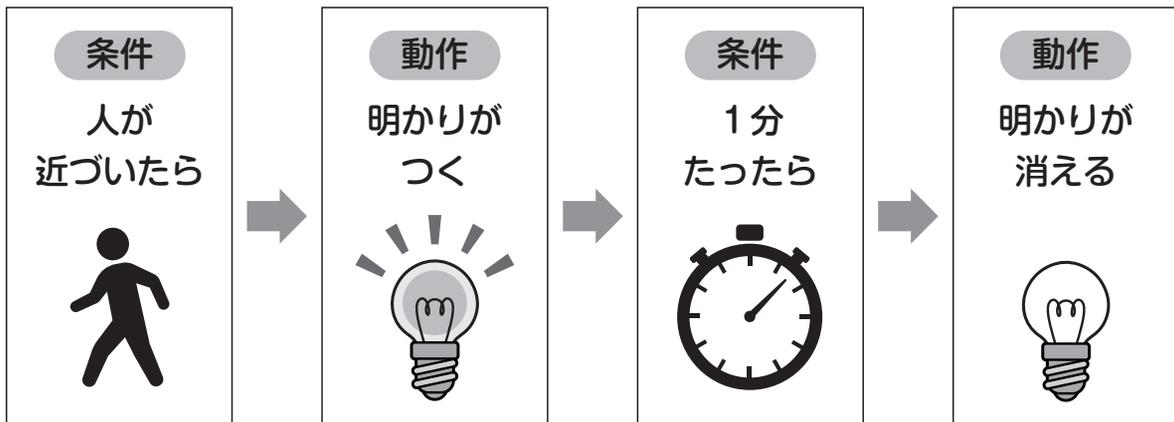


さくらさんの目的

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。



* 「5分たったら」でもよい。

プログラミングカード(✂で切り取る)

条件 人が 近づいたら 	条件 暗く なったら 	条件 1分 たったら 	条件 5分 たったら 	動作 明かりが 消える 	動作 明かりが つく 
---	--	--	--	---	--