



名前

月 日

なにを作るか決めよう

--

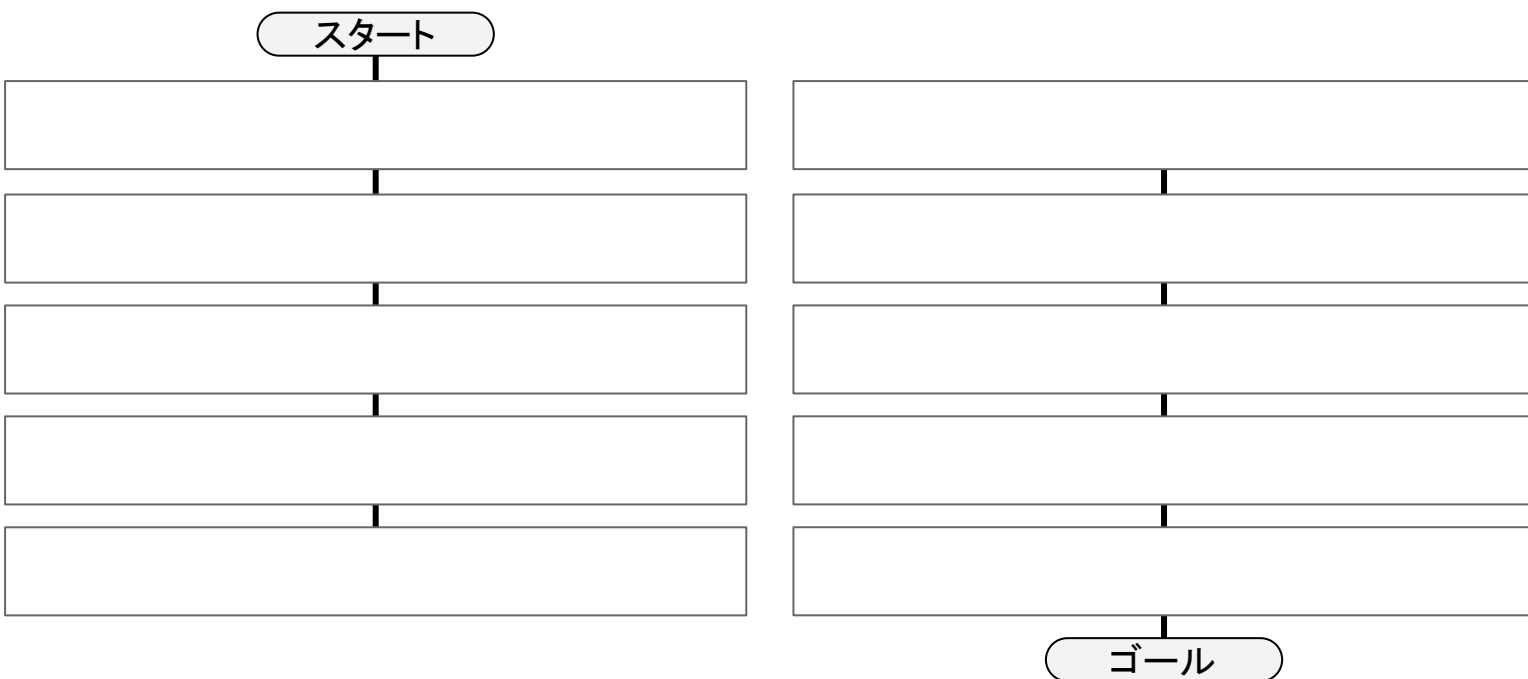
それぞれの担当を決めよう

マネージャー	線路	電車	プログラマー	PC・タブレット

まずは、一人でプログラムのフローチャートを考えてみよう

1. 2. 3. 4. 5.	6. 7. 8. 9. 10.
----------------------------	-----------------------------

次に、チームで話し合っ、フローチャートをまとめてみよう



役割分担をして、プログラムを組んでみよう

メモ欄

--

振り返り

作品と、それぞれのコマンドの役割を描いてみよう。

自分が活躍したことを書こう（自分を褒めよう）

他の人が活躍していたことを書こう（他の人を褒めよう）

大変だったこと、それをどう乗り越えたか書こう

次は何をやってみたいかな？



名前

マトレイン

11月 21日

学習例

なにを作るか決めよう

警察ごっこ

動力車(警察)を動かして貨車(泥棒)を捕まえ、牢屋に入れる。

それぞれの担当を決めよう

マネージャー	線路	電車	プログラマー	PC・タブレット
黒田	白田	石田	山田	島田

まずは、一人でプログラムのフローチャートを考えてみよう

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1. 電車を動かす
2. 泥棒を捕まえる
3. 牢屋に入れる
4. 電車を止める
5. | 6.
7.
8.
9.
10. |
|---|-----------------------------|

次に、チームで話し合っ、フローチャートをまとめてみよう



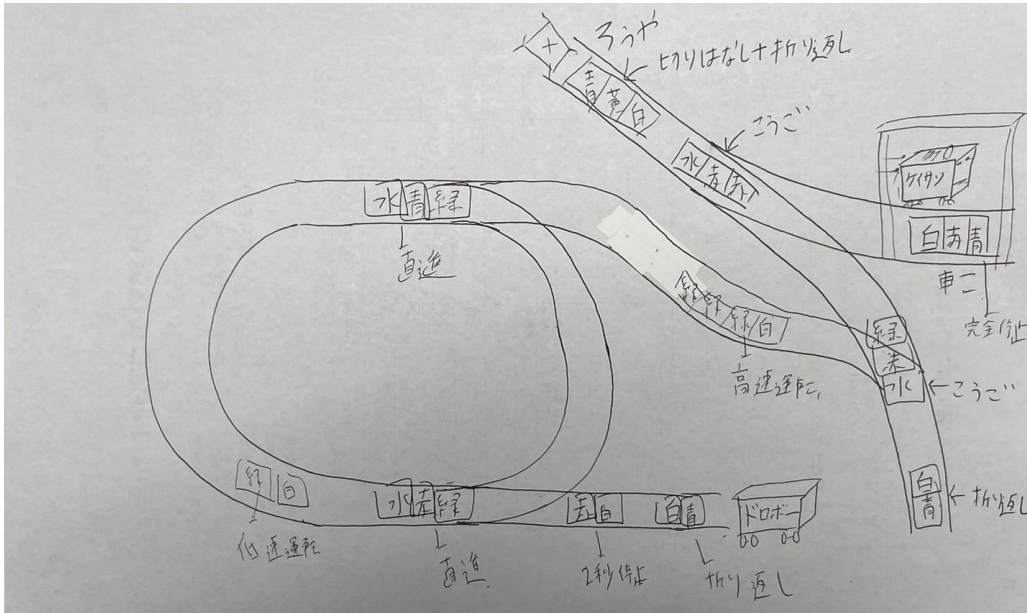
役割分担をして、プログラムを組んでみよう

メモ欄

白緑緑緑で高速
白赤青で完全停止
牢屋は、分岐の先においた方が良さそう

振り返り

作品と、それぞれのコマンドの役割を描いてみよう。



自分が活躍したことを書こう (自分を褒めよう)

皆の意見をうまくまとめて絞るのを頑張った。
フローチャートでいろんな意見が出たが、うまく一つにまとめることができた。
線路担当とプログラマーの橋渡しをうまくできた。

他の人が活躍していたことを書こう (他の人を褒めよう)

白田くんが、諦めずに何度も線路の組み合わせを試行錯誤していた。
石田くんが、電車のいい位置を見つけていた。
山田くんが、プログラムのことを考えながらうまく線路担当とやりとりをしていた。
島田くんが、いい音源を見つけて編集してくれたおかげで、警察の走行がリアルになった。

大変だったこと、それをどう乗り越えたか書こう

プログラムが上手くできたと思ったけどよくみたら正しく動作していない箇所があった。
そこを解決しようとする他のプログラムに支障が出てしまい、何度もプログラムを作り直す必要があった。
それがすごい大変だったが、何度も試行錯誤して、みんなで一緒に乗り越えた。

次は何をやってみたいかな？

もっと大きくやってみたい。3セット使って、みんなで協力してプログラム作りたい。

今日スナップで操作したコマンドを、Scratchだけで作ってみたい。