



なにを作るか決めよう。

それを作りたい思いを書いてみよう。

プログラミングのフローチャートを書いてみよう。

スタート

スタート

これを元にプログラミングしてみよう。

うまくいった部分は、フローチャート右上のボックスにチェックを入れよう。

チェックが入らなかった部分を分析してみよう。
どうすれば正しく動くかな？

動き

考え



振り返りシート

制作時間

今日作った作品のタイトル(自由につけよう)

分

作品と、それぞれのコマンドの役割を描いてみよう。

学んだこと、新たな発見を記録してみよう。

次は何をやってみたいかな？



なにをつくる？

なんでつくりたい？

プログラムのじゅんばんをかこう

スタート

ゴール

これをもとにプログラミングしてみよう。
うまくいったら、右上のボックスにチェックを入れよう。

なんでうまくいかなかったのかた？ ふりかえってみよう

りゆう



ふりかえり

かかったじかん

きょうつくったタイトルをかんがえよう

分

さくひんのえをかこう。なにをしたかもかこう

きづいたことはあるかな？なにをまなんだかな？

つぎはなにをやりたい？



11月21日

なにを作るか決めよう。

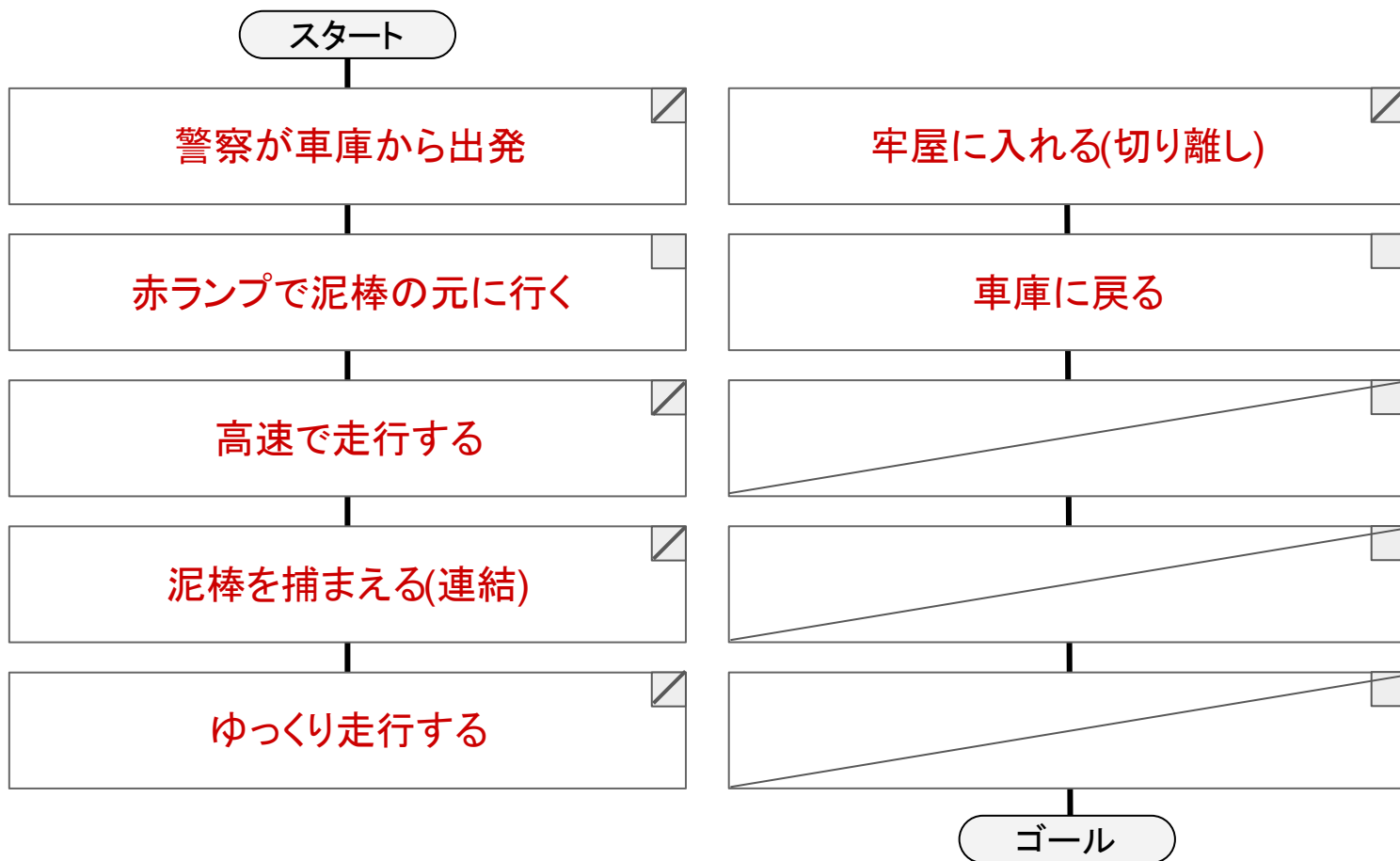
警察ごっこ

動力車(警察)を動かして貨車(泥棒)を捕まえ、牢屋に入れる。

それを作りたい思いを書いてみよう。

学校の休み時間によくドロケイ (外で遊ぶ鬼ごっこみたいな)をやっていて、楽しいか。

プログラミングのフローチャートを書いてみよう。



これを元にプログラミングしてみよう。

うまくいった部分は、フローチャート右上のボックスにチェックを入れよう。

チェックが入らなかった部分を分析してみよう。

どうすれば正しく動くかな？

動き

ランプの色が変わらない
車庫に戻らない

考え

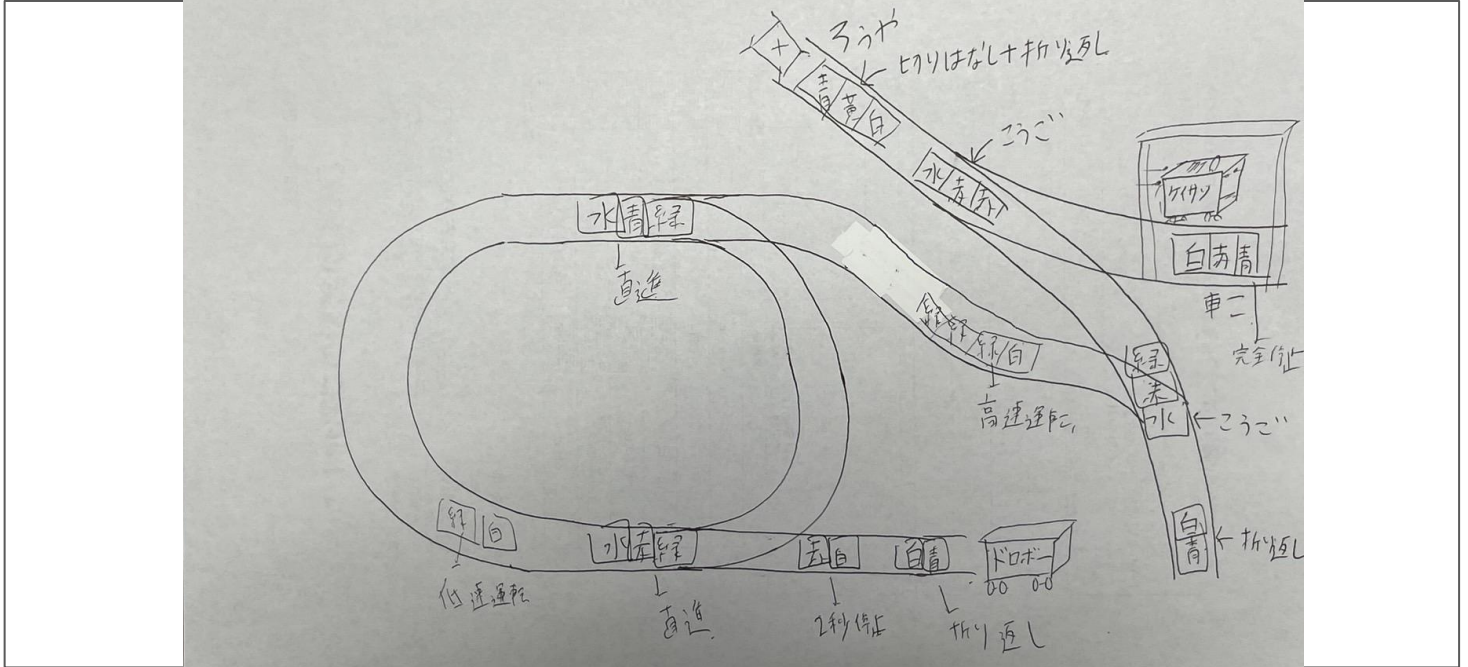
Scratchを使って音を鳴らしてみる
線路の配置を変えてみる

今日作った作品のタイトル(自由につけよう)

180 分

ドロケイごっこ

作品と、それぞれのコマンドの役割を描いてみよう。



学んだこと、新たな発見を記録してみよう。

線路のちょっとした組み方の違いで、思うようにプログラムを作れなかったりする。せつかくプログラムを組んでも線路を作り直したらプログラムもある程度やり直しになる。
(線路を組む→主要プログラムを組む)を繰り返してうまく行った後、細かいプログラム (速度を上げる、音を出す)をすれば良いと気づいた。

連結がうまくいくときとうまいかない時があった。よく考えたら貨車の矢印を全く気にしていなかった。向きに意味があったんだと改めて痛感した。

次は何をやってみたいかな？

充電がなくなるまで走り続ける無限走行やりたい。

好きなメロディや自動放送を流して遊びたい。Scratchとスナップを組み合わせてもっとリアルに遊んでみたい。