

プラン2ー4

() 年 () 組 氏名 ()

「Scratch」で作品^{さくひん}をつくろう。

- 1 自分が作った作品^{さくひん}のタイトルを書きましょう。

--

- 2 今日の学習^{がくしゅう}について、できたかどうか◎○△を記入^{きにゅう}しましょう。
◎よくできた ○できた △あまりできなかった

プログラミング	◎○△
① 楽しく作品 ^{さくひん} を作ることができた。	
② メインのスプライトを動か ^{うご} かすことができた。	
③ 作品 ^{さくひん} に合う背景 ^{はいけい} にできた。	
④ 2つ以上 ^{いじょう} のスプライトを動か ^{うご} かすことができた。	
⑤ 前の時間よりも工夫 ^{くふう} することができた。	
⑥ 友だちの作品 ^{さくひん} からおもしろい動き ^{うご} きを見つけることができた。	

<スクラッチ>

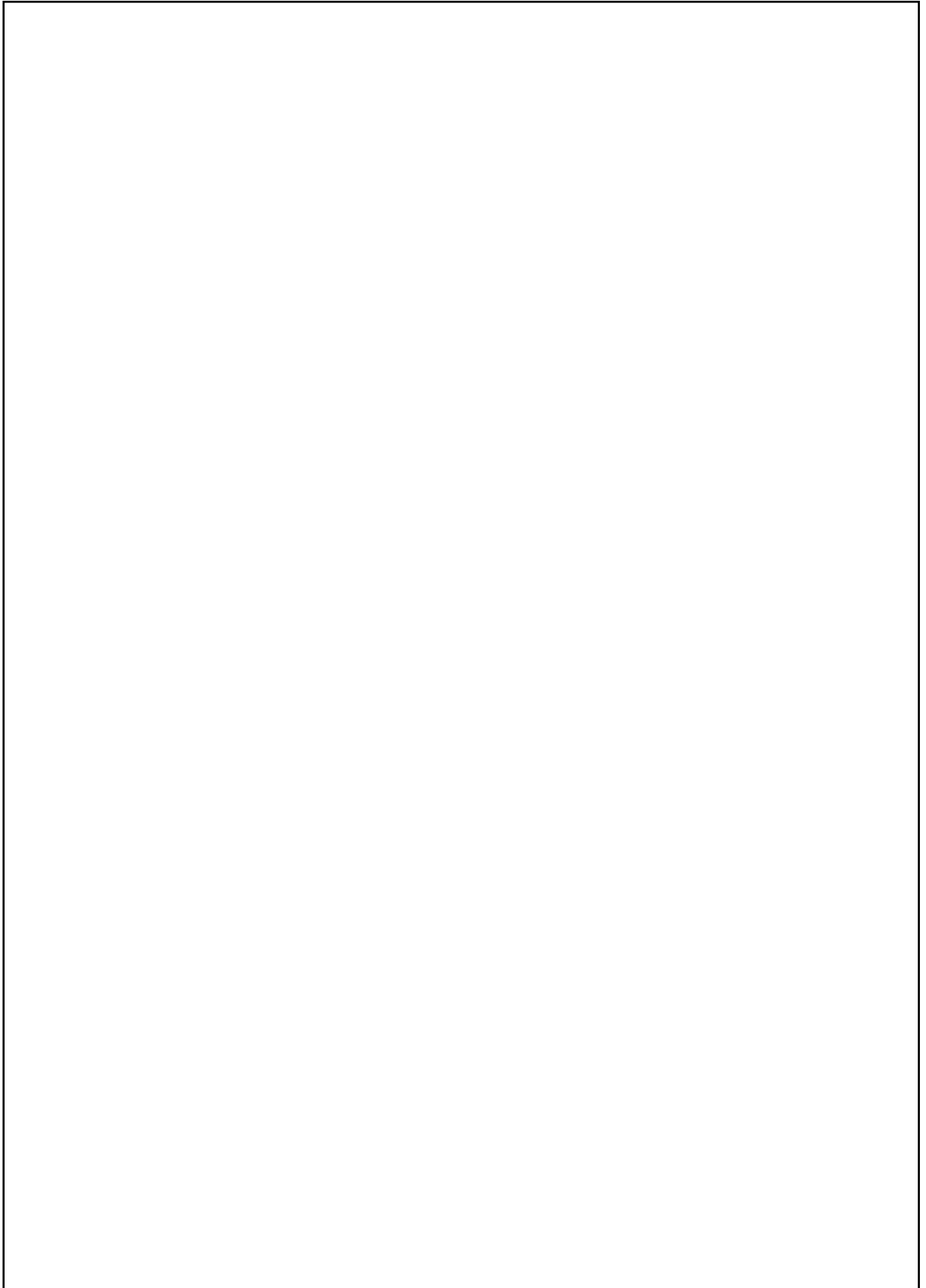
<https://scratch.mit.edu/>

- 3 今までのプログラミングの学習^{がくしゅう}の感想^{かんそう}を書きましょう。

--

<発展編>

これからコンピュータで、どのようなことができるかよいと思うか書きましょう。（いくつでも、文でも絵でもいいです。）

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for a student to write or draw their response to the prompt above. It occupies the majority of the page below the text.