

プラン2ー2

() 年 () 組 氏名 ()

迷路をクリアするための方法を考えよう。

- 1 クリアしたステージ番号を○で囲みましょう。
濃い緑色になっていたら◎で囲みましょう。

命令	＜古典的な迷路＞ ステージ番号
① 順番に	1 2 3 4 5
② くり返し	6 7 8 9 10 11 12 13
③「もし～なら…する」	14 15 16 17 18 19 20

プログラミングでネコを動かしてみよう。

- 1 プログラミングができたかどうか◎○△を記入しましょう。
◎よくできた ○できた △あまりできなかった

Scratch (スクラッチ)	◎○△
① ネコを10歩動かすことができた。	
② ネコをずっと動かすことができた。	
③ 端に着いたら戻ってくるようにできた。	
④ 保存ができた。	

- 2 今日の授業の感想を書きましょう。