プラン２－２

（　　　）年（　　　）組　　氏名（　　　　　　　　　　　　　　）

をクリアするためのをえよう。

１　クリアしたステージを◯でみましょう。

　　いになっていたら◎でみましょう。

|  |  |
| --- | --- |
|  | ＜古典的な迷路＞ ステージ |
| 1. に | **１　２　３　４　５** |
| 1. くりし | **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かしてみよう。

１　プログラミングができたかどうか◎◯△をしましょう。

　　　◎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かすことができた。 |  |
| ②　ネコをずっとかすことができた。 |  |
| ③　にいたらってくるようにできた。 |  |
| ④　ができた。 |  |

２　今日ののを書きましょう。