

なまえ



# みんなの プログラム講座

つくってみたいプログラム

そのプログラムでやってみたいこと

Lv	ポイント	分かった！	シール	やれた！	シール
1	Scratchを使う	基本的な操作が分かる		基本的な操作ができた	
	動きブロックを使う	動きブロックのはたらきが分かる		動きブロックが使えた	
	見た目ブロックを使う	見た目ブロックのはたらきが分かる		見た目ブロックが使えた	
	音ブロックを使う	音ブロックのはたらきが分かる		音ブロックが使えた	
	イベントブロックを使う	イベントブロックのはたらきが分かる		イベントブロックが使えた	
	制御ブロックを使う	制御ブロックのはたらきが分かる		制御ブロックが使えた	
	調べるブロックを使う	調べるブロックのはたらきが分かる		調べるブロックが使えた	
	演算ブロックを使う	演算ブロックのはたらきが分かる		演算ブロックが使えた	
	スプライトを使う	スプライトのはたらきが分かる		スプライトを変更できる	
	ステージを使う	ステージのはたらきが分かる		背景を変更できる	
2	順次実行を使う	命令を順番に実行するプログラムのはたらきが分かる		命令を順番に実行するプログラムが作れた	
	繰り返しを使う	命令を繰り返し実行するプログラムのしくみが分かる		命令を繰り返し実行するプログラムが作れた	
		繰り返し部分を切り出すやり方が分かる		繰り返し部分が作れた	
	条件分岐を使う	条件により実行内容が変わるプログラムのしくみが分かる		条件により実行内容が変わるプログラムが作れた	
		もし・ならばの条件で実行内容が変わるプログラムのしくみが分かる		もし・ならばの条件で実行内容が変わるプログラムが作れた	
	不等号を使う	不等号を使った条件で実行内容が変わるプログラムのしくみが分かる		不等号を使った条件で実行内容が変わるプログラムが作れた	
	論理演算を使う	論理演算の条件で実行内容が変わるプログラムのしくみが分かる		論理演算の条件で実行内容が変わるプログラムが作れた	
	入出力の使い方	指定した入力により動作が変わるプログラムのしくみが分かる		指定した入力で動作が変わるプログラムが作れた	
		プログラムで指定したとおりに出力するしくみが分かる		プログラムで指定したとおりに出力できた	
	変数を使う	変数のはたらきが分かる		変数が使えた	
変数の作り方が分かる			変数を作れた		
プログラムで変数を使うやり方が分かる			変数を使ったプログラムが作れた		
メッセージを使う	メッセージの意味が分かる		メッセージが使えた		
	新しいメッセージの作り方が分かる		新しいメッセージを作れた		
	プログラムでメッセージの使い方が分かる		メッセージを使ったプログラムが作れた		
プログラムによる表現	やりたいことを図や絵で表現するやり方が分かる		やりたいことを図や絵で表現できた		
	やりたいことを他人に発表するやり方が分かる		やりたいことを発表することができた		
	人の発表を聞いて、やりたい事を理解する方法が分かる		人の発表を聞いてやりたい事が理解できた		
プログラムの読解力	プログラムの読み方が分かる		人のプログラムを読むことができた		
	プログラムを読んで、やりたい事を読み取る方法が分かる		人のプログラムを読んでやりたい事が分かった		
プログラムの編集力	人のプログラムを変更するやり方が分かる		人のプログラムを変更できた		
	人のプログラムを自分のプログラムに反映する方法が分かる		人のプログラムを自分のプログラムに反映できた		
プログラムの仕組みを作る	やりたいことを要素に分ける方法が分かる		やりたいことを要素に分けられた		
	やりたい要素を命令の組み合わせにする方法が分かる		やりたいことを命令で表現できた		
	使用できる命令に合わせて要素を変更するやり方が分かる		命令に合わせて要素を変更できた		
プログラムの評価	プログラムが思いどおり動くか確かめる方法が分かる		プログラムが思いどおり動くことを確かめられた		
	プログラムが思いどおり動かないとき、どう直すか知っている		プログラムが思い通りに動くように直せた		