

Lv	ポイント	分かった！	シール	やれた！	シール
	Scratch を使う	基本的な操作が分かる		基本的な操作ができた	
	 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	
	 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	
	 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	
	 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	
	 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	
	 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	
	 ブロックを使う	制御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	
	順次実行を使う	命令を順番に実行するプログラムの仕組みが分かる		命令を順番に実行するプログラムが作れた	
	繰り返しを行う	命令を繰り返し実行するプログラムの仕組みが分かる		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わかる		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	
		 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		 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	 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		 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仕組みがわかる		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わかる		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	



Lv	ポイント	分かった！	シール	やれた！	シール
	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こと理解する方法が分かる		人の発表を聞いてやりたいことが理解できた	
	プログラムによる読解力	プログラムの読み方がわかる		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こと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ことが分かった	
	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	
	プログラムのしくみを作る	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	プログラムが思い通りに動くか確かめる方法が分かる		プログラムが思い通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動くように直せた	