

# 総務省プログラミング教育プロジェクト

滋賀大学教育学部附属小学校

小学生プログラミング講座第4回目  
8月25日（金） 13：30～15：30

# 今日の授業

- 13:30～13:40 はじめに
- 13:40～13:55 Scratchの基礎を学ぼう③
- 13:55～14:15 設計書作成（終了した人から制作へ）
- 14:15～14:25 休憩10分
- 14:25～15:20 自由制作
- 15:20～15:30 まとめ

★配布物 「小学生プログラミング講座第4回目」

作品のながれを「絵」で表現

作品のながれを「文章」で表現

## Scratchを学ぼう③

☆STAR Programming SCHOOL

小学生プログラミング講座第4回目

～ Scratch オリジナルプログラム設計書 ～

名前: 星太郎

オリジナルプログラムで追加するスプライトやスクリプトの動きを、絵や文章で説明しよう!

おにがうしろ! いいよ!

またね ハイハイ

ネコがピコにさわったら おにがうしろ おわり

つかまえた つかまえた

しゅんけん (まぬ!!) しゅんけん (まぬ!!)

ハロー フォキ

おいかわる あ わー!! にけろ

マウスポインターにける

ネコ追いかけろ

☆STAR Programming SCHOOL

ノート

ネコとピコが会った 続き

① ネコがピコに「おにがうしろ!」とさそう

② 背景を playing-field にする  
街から公園へ移動

③ しゅんけんをして、ネコが負けて 鬼になる

④ ネコがピコを 追いかけろ  
ピコがにける ← マウスポインターの動きに合わせて

⑤ ピコがつかまったら ゲームオーバー

今日は設計書



## 設計書

# プログラミングの手順

1. 何を作りたいか決める
2. どんな部品（登場キャラクター・音や音楽など）が必要か考える
3. どんな順番で作ったらよいか考える
4. 作り始める
5. 少しずつ試してうまくいかないところを修正する（Try & Error）
6. 完成したらみんなに発表する
7. ※ 満足するまで何度でも作り直して完成させる





## Scratchを学ぼう③

### 設計書の活用

完成図を頭に描く

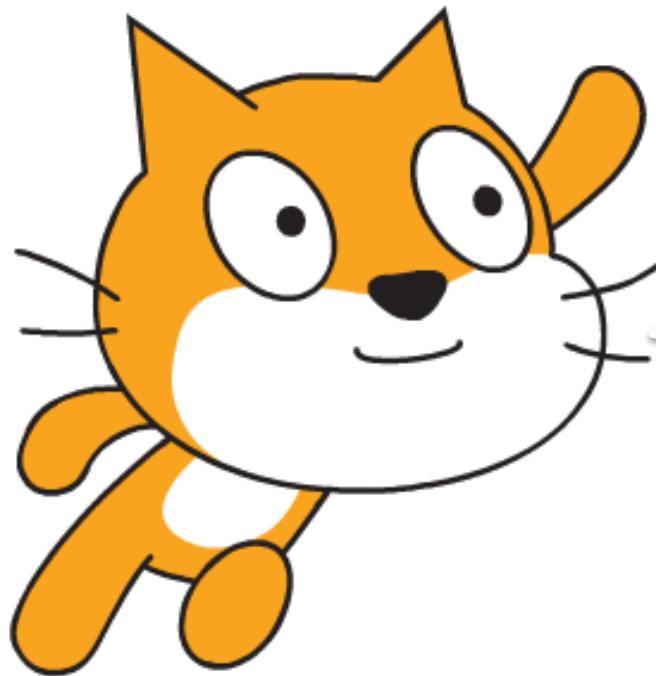
必要な部品と手順を整理



## Scratchを学ぼう②

1. どんな作品にするか考える
2. 設計書を書く
3. メンターにOKをもらう
4. プログラミング・スタート！

## 次回の講座について



次回の講座は  
9月16日(土)  
午後1時半～です！