

プログラミングスキル評価シート (Scratch版)

21世紀 型能力	レベル	レベル詳細	評価内容	Scratchの評価基準	該当サンプル	
基礎力	1	具体的、視覚的 操作ができる力	プログラミングツールを使う事ができる	Scratchの基本的な操作を実行 できる	<a href="#">Scratchのメニュー</a> <a href="#">Scratchのプログラミング</a> <a href="#">ブロックをつなげてみよう</a> <a href="#">ハードルを作ろう</a> <a href="#">ネコの鳴き声を作ろう</a>	
			動き、見た目を変更できる	動き、見た目のブロックを使う事が できる	<a href="#">ネコを歩かせよう</a> <a href="#">ネコを回転させよう</a> <a href="#">ネコの位置を変えてみよう</a> <a href="#">ネコをマウスで移動させよう</a> <a href="#">ネコにしゃべらせよう</a> <a href="#">ネコの絵を変えてみよう</a> <a href="#">ネコの色を変えてみよう</a> <a href="#">ネコの大きさを変えてみよう</a>	
			基礎的な制御を使う事ができる	制御ブロックを使う事ができる	<a href="#">キーボードでネコを動かそう</a>	
	2	論理的思考力	繰り返し処理を行う事ができる	繰り返し処理を使ったプログラムを 作る事ができる	<a href="#">同じ処理を繰り返そう</a>	
			条件によって動きを変える事が できる	制御ブロックを使って条件に応じた 動作をさせる事ができる	<a href="#">条件によって動きを変えよう</a> <a href="#">ネコをジャンプさせよう</a>	
			もし・ならばの構文を使う事が できる	条件を設定して、もし・ならばのプ ログラムを動作させる事ができる	<a href="#">ハードルを動かそう</a> <a href="#">ネコとハードルを動かそう</a> <a href="#">ゲームをスタートさせよう</a> <a href="#">スタート背景を作ろう</a> <a href="#">スタート背景を出そう</a> <a href="#">ゲームオーバーの背景を作ろう</a> <a href="#">ゲームオーバーの背景を出そう</a> <a href="#">クリア画面を作成しよう</a> <a href="#">クリア画面を表示しよう</a> <a href="#">背景を作ろう</a> <a href="#">あたり判定を作る準備</a> <a href="#">あたり判定を作ろう</a> <a href="#">ぶつかったときに鳴かそう</a> <a href="#">ぶつかったときに色を変えよう</a> <a href="#">得点に応じてメッセージを表示しよう</a> <a href="#">得点に応じて音を鳴らそう</a>	
			変数を使う事ができる	変数を作って使う事ができる	<a href="#">得点の変数を作ろう</a> <a href="#">得点を加えていこう</a> <a href="#">変数を初期化しよう</a>	<a href="#">しっばいの変数を作ろう</a> <a href="#">しっばいを加えていこう</a>
			プログラムの仕組みを作る事が できる	プログラムの機能や仕組みを考え て作る事ができる	<a href="#">ゲームオーバーの仕組みを作ろう</a> <a href="#">ハードル越えゲームを作る</a> <a href="#">リセット機能を作ろう</a> <a href="#">ボーナスを追加しよう</a> <a href="#">ボーナスの条件を作ろう</a> <a href="#">ボーナスの動作を作ろう</a> <a href="#">しっばいをゼロにしよう</a> <a href="#">各変数の値を初期化する</a> <a href="#">ハードルの動きを早くしよう</a> <a href="#">いろいろなハードルの動きを作ろう</a>	
			分割されたプログラムを関連させ て使うことができる	メッセージを作って動作させる事が できる	<a href="#">メッセージを作ろう</a> <a href="#">メッセージを受け取ったときの処理</a> <a href="#">ボーナスのメッセージを作ろう</a> <a href="#">ボーナスのメッセージを送ろう</a>	