

プログラミングスキル自己チェックシート

| レベル                   | 評価内容                                  | 評価基準                                    |  |
|-----------------------|---------------------------------------|---|--|
|                       |                                       | 知識                                      | スキル                                    |
| 1                     | Scratchを使う                            | 基本的な操作を知っている                            | 基本的な操作ができる                             |
|                       | 動きブロックを使う                             | 動きブロックのはたらきを知っている                       | 動きブロックを使うことができる                        |
|                       | 見た目ブロックを使う                            | 見た目ブロックのはたらきを知っている                      | 見た目ブロックを使うことができる                       |
|                       | 音ブロックを使う                              | 音ブロックのはたらきを知っている                        | 音ブロックを使うことができる                         |
|                       | イベントブロックを使う                           | イベントブロックのはたらきを知っている                     | イベントブロックを使うことができる                      |
|                       | 制御ブロックを使う                             | 制御ブロックのはたらきを知っている                       | 制御ブロックを使うことができる                        |
|                       | 調べるブロックを使う                            | 調べるブロックのはたらきを知っている                      | 調べるブロックを使うことができる                       |
|                       | 演算ブロックを使う                             | 演算ブロックのはたらきを知っている                       | 演算ブロックを使うことができる                        |
|                       | スプライトを使う                              | スプライトのはたらきを知っている                        | 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を知っている                         | 背景を変更できる                               |
| 2                     | 順次実行を使う                               | 命令を順次実行するプログラムの作り方を知っている                | 命令を順次実行するプログラムを作ることができる                |
|                       | 繰り返しを使う                               | 命令を繰り返し実行するプログラムの作り方を知っている              | 命令を繰り返し実行するプログラムを作ることができる              |
|                       |                                       | 順次実行から繰り返しを切り出すやり方を知っている                | 順次実行から繰り返しを切り出すことができる                  |
|                       | 条件分岐を使う                               | 条件によって実行する命令が変わるプログラムの作り方を知っている         | 条件によって実行する命令が変わるプログラムを作ることができる         |
|                       |                                       | もし・ならばの条件によって実行する命令が変わるプログラムの作り方を知っている  | もし・ならばの条件によって実行する命令が変わるプログラムを作ることができる  |
|                       | 不等号を使う                                | 不等号を使った条件によって実行する命令が変わるプログラムの作り方を知っている  | 不等号を使った条件によって実行する命令が変わるプログラムを作ることができる  |
|                       | 論理演算を使う                               | 論理演算を使った条件によって実行する命令が変わるプログラムの作り方を知っている | 論理演算を使った条件によって実行する命令が変わるプログラムを作ることができる |
|                       | 入出力の使い方                               | 指定した入力によりプログラムの動作を変えられる事を知っている          | 指定した入力により、動作が変わるプログラムを作ることができる         |
|                       |                                       | プログラムによって指定したとりに出力できる事を知っている            | プログラムによって指定したとりに出力することができる             |
|                       | 変数を使う                                 | 変数の意味が分かっている                            | 変数を使うことができる                            |
| 変数の作り方を知っている          |                                       | 変数を作る事ができる                              |  |
| 変数を使ったプログラムの作り方を知っている |                                       | 変数を使ったプログラムを作ることができる                    |  |
| メッセージを使う              | メッセージの意味が分かっている                       | メッセージを使うことができる                          |  |
|                       | 新しいメッセージの作り方を知っている                    | 新しいメッセージを作ることができる                       |  |
|                       | メッセージを使ったプログラムの作り方を知っている              | メッセージを使ったプログラムを作ることができる                 |  |
| 3                     | 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を知っている                | やりたいことを図や絵で表現することができる                  |
|                       |                                       | やりたいことを他人に発表するやり方を知っている                 | やりたいことを他人に発表することができる                   |
|                       |                                       | 他人の発表を聞いて、やりたい事を理解する方法を知っている            | 他人の発表を聞いて、やりたい事が理解できる                  |
|                       | プログラムの読解力                             | プログラムの読み方を知っている                         | プログラムの読むことができる                         |
|                       |                                       | プログラムを読んで、やりたい事を読み取るやり方を知っている           | プログラムを読んでやりたい事を読み取ることができる              |
|                       | プログラムの編集力                             | 他人の作ったプログラムを変更するやり方を知っている               | 他人の作ったプログラムを変更することができる                 |
|                       |                                       | 他人のプログラムを、自分のプログラムに反映させるやり方を知っている       | 他人のプログラムを、自分のプログラムに反映させることができる         |
|                       | プログラムの仕組みを作る                          | やりたいことを要素に分解するやり方を知っている                 | やりたいことを要素に分解することができる                   |
|                       |                                       | 分解したやりたいことの要素を命令の組み合わせで表現するやり方を知っている    | 分解したやりたいこと要素を命令の組み合わせで表現できる            |
|                       |                                       | 使用できる命令に合わせて、要素を修正することを知っている            | 使用できる命令に合わせて、要素を修正することができる             |
| プログラムの評価              | プログラムがやりたいことを実現できているか評価するやり方を知っている    | プログラムがやりたいことを実現できているか評価することができる         |  |
|                       | プログラムがやりたいことを実現できていないとき、どうすれば良いか知っている | プログラムがやりたいことを実現できていないとき、どうすれば良いか実行できる   |  |