

アンケート その1

■プログラミングについて

命令を繰り返し実行する「ずっと」がどのようなものか知っていますか？ 知っている 。 知らない

制御ブロックを使った、プログラムをうごかす「きっかけ」とはどのようなものか知っていますか？

知っている ・ 知らない

条件により実行内容が変わる、「もし××だったら」とはどのようなものか知っていますか？

知っている 。 知らない

プログラムには、きほんの三つの動きがあることを知っていますか？

知っている ・ 知らない



なまえ

ワークシート その1

■命令を繰り返し実行する、「ずっと」のブロックについて

「動き」や「みため」のブロックに「ずっと」のブロックを組み合わせるとどのように動くか、いろいろ試して気が付いたことを書いてください。

ヒント)「ずっと」ブロックの中と外ではどのようにちがうか試してみよう

■制御ブロックを使った、プログラムを動かす「きっかけ」について

「みどりのはた」以外で、「きっかけ」になるブロックにどのようなものがあるか、いろいろ試して 気が付いたことを書いてみよう!

ヒント)「きっかけ」になるブロックは、「イベント」の中にあります



なまえ

ワークシート その2(宿題)

■次回のワークショップで作ってみたいプログラムを考えてかいてください。

ワークショップで習った「じょうけん」「へんすう」「メッセージ」をつかってかいてください

じょうけん：もし××だったら、○○する

へんすう：もし××だったら、へんすう○○が△△になる

メッセージ：もし××だったら、メッセージ1をおくる、メッセージ1をうけとったら、××する。

ちゅうい：30分くらいで作れるものを考えてかいてください



なまえ

アンケート その2

■プログラミングについて

命令を繰り返し実行する「ずっと」がどのようなものかわかりましたか？ わかった 。 わからなかった

制御ブロックを使った、プログラムをうごかす「きっかけ」がどのようなものかわかりましたか？

わかった ・ わからなかった

条件により実行内容が変わる「もし××だったら」とはどのようなものかわかりましたか？

わかった 。 わからなかった

プログラムには、きほんの三つの動きがあることがわかりましたか？

わかった ・ わからなかった

■スクラッチのつかいかたについて

「ずっと」のブロックのつかいかたはわかりましたか？

わかった ・ わからなかった

「みどりのはたがクリックされたら」のつかいかたはわかりましたか？

わかった ・ わからなかった

「もし××だったら」のつかいかたはわかりましたか？

わかった ・ わからなかった

■次回のワークショップで作ってみたいプログラムを考えてかいてください。

ちゅうい：30分くらいで作れるものを考えてかいてください



なまえ