ゆめの水ぞくかんをつくろう　プログラミングシート

（　）組　名前（　　　　　　　　　　）

①あなたの考えた生き物を〇の記ごうで書き，どう動かすか，やじるしでかきます。

※はじめに〇をおく場しょにきをつけよう。

・やじるしのむきは，

うごかしたいほうこう

・やじるしの長さは，

うごくはやさ

（ながいほど，はやい）

・止めたいときは「・」

・「あとはくりかえす」に

　なったら，×をつける。

②　①でかきあらわしたうごきを，ことばで書き出します。

　　下に表している　ことばやひょうげんを　つかって書こう。

「まず・つぎに・さいごに」「右に・左に・上に・下に・ななめ（～に）」

「はやく・ゆっくり・止まる」「〇～〇をくりかえす」

|  |
| --- |
| ①まず， |
| ② |
| ③ |
| ④ |
| ⑤ |
| ⑥ |
| ⑦ |
| ⑧ |