**プログラミングで幸せを運ぶカードを作ろう**

**（　　）年（　　）組（　　）番　名前（　　　　　　　　　）**

**めあて**

プログラミングで幸せを届けるアイデアをかたちにしよう

**テーマ　（相手がよろこんでくれそうなテーマを考えよう。例：サッカー好きだからサッカーなど）**

|  |
| --- |
|  |

**アイデアメモ（「ここをさわったら○○が起きて幸せな気分になる」など）**

|  |  |
| --- | --- |
|  (内がわ) | (外がわ)  |

**プログラミングメモ**

|  |  |
| --- | --- |
| **入力**　　どんなときに？ | **出力**　　○○がおこる！ |
| カードを開いたら | 音が出る　文字(英語)が出る　マークが出る |
| Aボタンをおしたら | 音が出る　文字(英語)が出る　マークが出る |
| Bボタンをおしたら | 音が出る　文字(英語)が出る　マークが出る |
| ２のたんしをさわったら　 | 音が出る　文字(英語)が出る　マークが出る |
| カードをふったら | 音が出る　文字(英語)が出る　マークが出る |

**ふりかえり**

1. アイデアをプログラミングでかたちにできた　　（　　◎　　○　　△　　×　　）
2. カードを見た人によろこんでもらえた　　　　　（　　◎　　○　　△　　×　　）
3. ほかの人と協力して作ることができた　　　　　（　　◎　　○　　△　　×　　）

|  |
| --- |
| （感想） |