



← 頂点の数

← 辺の長さ  
※通常は使いません。

← 角度

## 作図コンテストの流れとルール

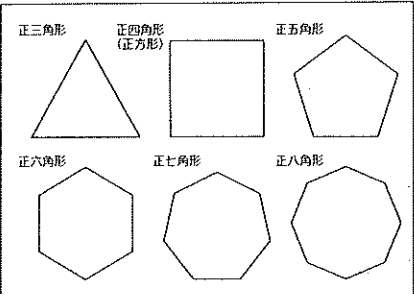
### (流れ)

- 1 お題が先生から出る。
- 2 お題の図形について、  
どのように書いたら良いのか  
ペアで話し合う。
- 3 設計図を書いて、数値が決まったら、  
スクラッチに数値を入れ、  
プログラムを実行する。
- 4 成功したら喜ぶ。

### (ルール)

- 1 実行の回数が少ない方が点数が高い。  
1回で成功・・・100点  
2回で成功・・・90点  
3回で成功・・・80点
- 2 設計図を書かなければいけない。

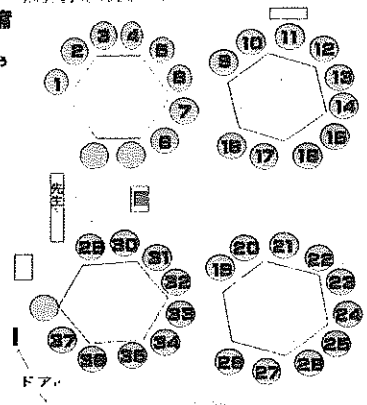
特別算数!  
Scratch(スクラッチ)を使って  
正多角形をかこう



すくら ばたこさん

パソコン教室の座席


自分の番号のところに座りましょう



すくら ばたこさん

今日の授業の流れ

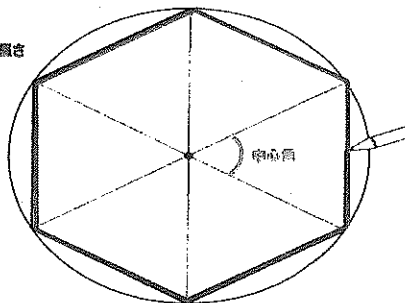
1. めあて
2. 復習
3. 課題1  
「先生がプログラミングした形の謎をとけ!」
4. 課題2  
「作図コンテスト」
5. ふりかえり



すくら ばたこさん

復習: 正多角形ってどんなかたちだっけ?

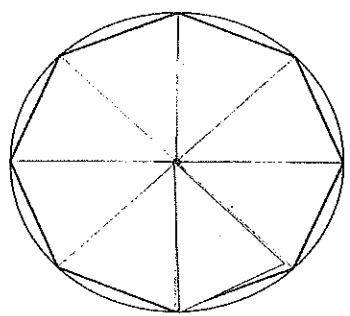
- 1 辺の長さが全て同じ長さ
- 2 角が全て同じ大きさ
- 3 合同な三角形でできている。




すくら ばたこさん 中心角:  $360 \div 6 = 60$ 度

復習: 正多角形ってどんなかたちだっけ?

- 1 辺の長さが全て同じ長さ
- 2 角が全て同じ大きさ
- 3 合同な三角形でできている。



すくら ばたこさん 2等辺三角形  
中心角:  $360 \div 8 = 45$ 度



← 頂点の数

← 辺の長さ ※通常は使いません。

← 角度

**課題1**  
**「先生がプログラミングした形の謎をとけ！」**



すくら ばたこさん

**課題2 「作図コンテスト」**



すくら ばたこさん

作図コンテストの流れとルール

(流れ)

- 1 お題が先生から出る。
- 2 お題の図形について、  
どのように書いたら良いのか  
ペアで話し合う。
- 3 設計図を書いて、数値が決まったら、  
スクラッチに数値を入れ、  
プログラムを実行する。
- 4 成功したら喜ぶ。

(ルール)

- 1 実行の回数が少ない方が点数が高い。  
1回で成功・・・100点  
2回で成功・・・90点  
3回で成功・・・80点
- 2 設計図を書かなければいけない。

**5. ふりかえり**



すくら ばたこさん