『きつつきの商売　　表したい景色（けしき）や生き物の様子をプログラミングで表そう。』

3年　　組　（　　　　　　　　　　　　　　　　）

|  |
| --- |
| きつつきが、新しいお店を開きました。お店の名前は「けしきや（景色屋）」です。きつつきが、森に住むお客さんを背中に乗せ、えりすぐりのけしきや、生き物たちの様子を見せてあげるお店です。 |

★あなたが、きつつきなら、どのようなけしきや様子を森のお客さんに見せたいですか？

|  |  |
| --- | --- |
| 主語（～が）　 |  |
| 修飾語 |  |
| 述語（～する） |  |

★どのようにプログラミングしますか？

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| はいけいの色 |  | 動き（上下左右） | （　　　　）➡（　　　　） |
| 登場するものや生き物 |  | 動き（回転） |  |
| 速さ（はやさ） |  |
| 音 |  |
| 数 |  |

12月11日（金）　2回目　　　　みどり

めあて　『自分が表したい場面や様子をビスケットを使って表現（ひょうげん）しよう。』

★うまくプログラミングできましたか？　（◎ばっちり　　○まあまあ　　△むずかしい）

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| はいけい | 登場するもの | 動き | 速さ（はやさ） | 動きの組み合わせ | 数 |
|  |  |  |  |  |  |

★ペアの友だちにきいてみたいこと

|  |
| --- |
|  |
|  |

★プログラミングのふり返り

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |

12月1８日（金）　３回目　　　　　　　　　　みどり

めあて　『自分が表したい場面や様子を相手にうまく伝えるためには、どのようにプログラミングすればよいかを考え、ビスケットを使って表現しよう。』

★うまくプログラミングできましたか？　（◎ばっちり　　○まあまあ　　△むずかしい）

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| はいけい | 登場するもの | 動き | 速さ（はやさ） | 動きの組み合わせ | 数 |
|  |  |  |  |  |  |

★プログラミングのふり返り

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |