『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	紀日	(
J T	小口	(

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	動き(回転)			
ものや生き物	速さ(はやさ)			
	音			
	数			

| 12月||日(金) 2回目

記録保存 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。』

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 *ベ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 2月 18日(金) 3回目 記録保存 みどり 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、どのようし 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? (◎ぱっちり ○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	3,7 () 1/2 () []	~~ (()			
でプログラミングのふり返り 月 8日(金) 3回目					12/20/00/0	<u> </u>
アログラミングのふり返り 月 8日(金) 3回目						
プログラミングのふり返り 月 18日(金) 3回目 記録保存 おて『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 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)					1-4	
月 18日(金) 3回目 記録保存 みどり 5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 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)					にさいてみたいこと	ペアの友たち
月 18日(金) 3回目 記録保存 みどり 5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 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。』 ご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)						
月 18日(金) 3回目 記録保存 みどり 5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 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。』 ご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)						
月 18日(金) 3回目 記録保存 みどり ろて『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、どのようし 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。』 で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)						
月 18日(金) 3回目 記録保存 みどり 5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 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。』 ご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)						
らて 『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 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)					グのふり返り	プログラミング
るて 『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 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)						
らて 『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 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)						
らて 『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 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)						
らて 『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 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)						
るて 『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 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)						
って 『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 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)						
らて 『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 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)						
らて 『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 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)			ぞん ユゾリ	き ろ く ほ ミコ 43. イ ノ	全) 3回日	B 180 (
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。』 つ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)			KIT UTC 7	60兆 は	並)3日日	7 101 (
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)	・うにプロノ	ためにけ どのよ	にうまく伝える	や様子を相手	が表したい場面	ふて 『白公
·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)	. , , , ,	7. u) 1. u, c u) a	C JA (IA/L'S	113 CAL	り、役したす物面	<i>,</i>
·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)		ヨ 」とう 。	ル トを使って手形	と考え ビフケ	グオカバトいかち	3.77
		むしみ ノ。 <u> </u>	アでほうくなり	ころん、レベナ	/ 9 1 CIG & V '/J ' 6	<u> </u>
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		げかしい)	つまあまあ △むす	? (◎ばっちり	ラミングできましたかつ	うまくプログラ
	数	動きの組み合わせ	速さ(はやさ)	動き	登場するもの	はいけい
 プログラミングのふり返り						 プログラミン
, -, , , , , , , , , , , , , , , , , ,					, ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
	_					