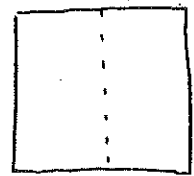


幸せを運ぶカード①

4年組 番号前()

教 p.40.41

ペーパークラフト①



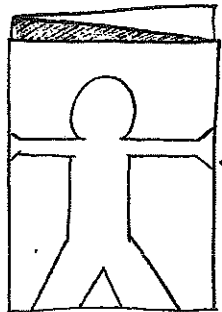
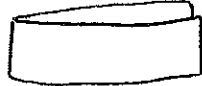
折り紙を半分に切り、
のりでつはげる



さらに3等分にする



半分に折る



人の形を描く。

左右に手がつさわる
ように描く。

描けたら線に沿って切っていく。

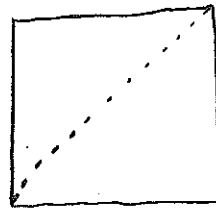


ちぎりは...ように開いてみよう。

完成です。



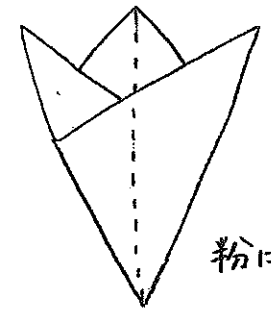
ペーパークラフト② 折り紙1枚を使います。



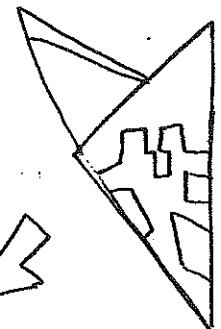
対角線で折る



3等分に折る

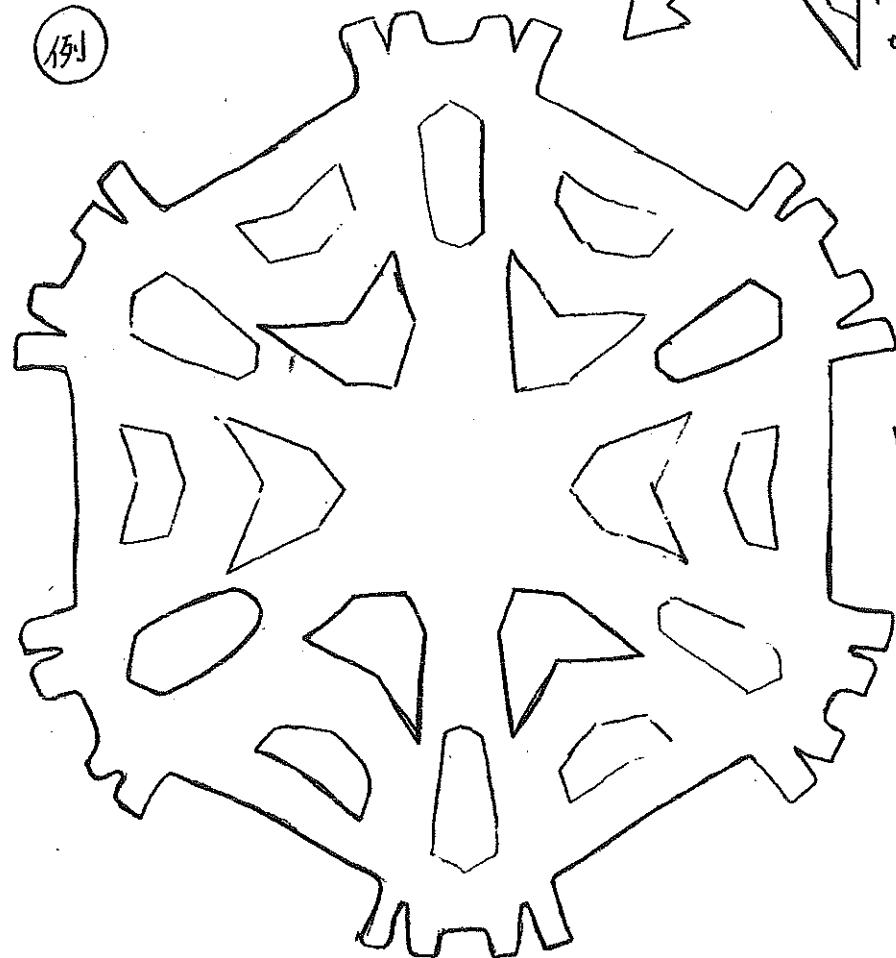


粉に折る



左右に1ヶ所以上つなげ
るとこうでいい。線を描
いた線に沿って
切る

例



広げたら
完成です。

幸せを運ぶカード②

ペーパークラフト2種類を貼りましょう。

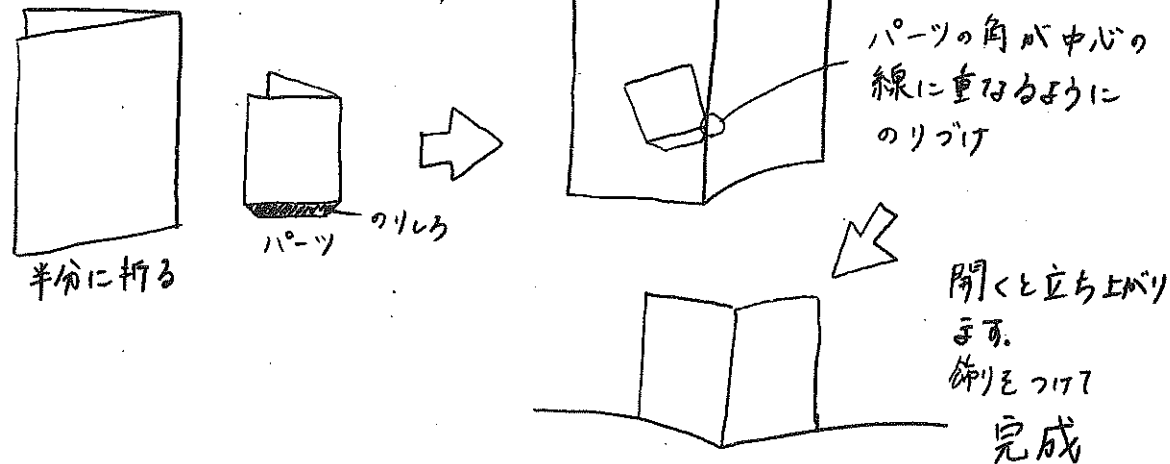
幸せを運ぶカード③

4年組 番名前()

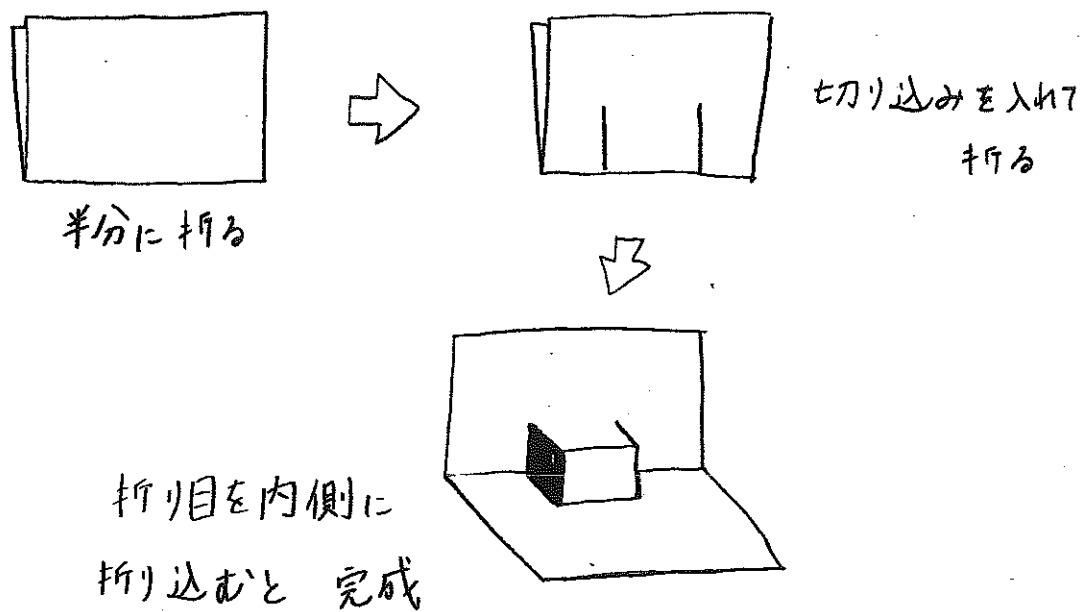
教 p 40, 41

。ポップアップカード ... 開くととび出す仕掛けになっているカード

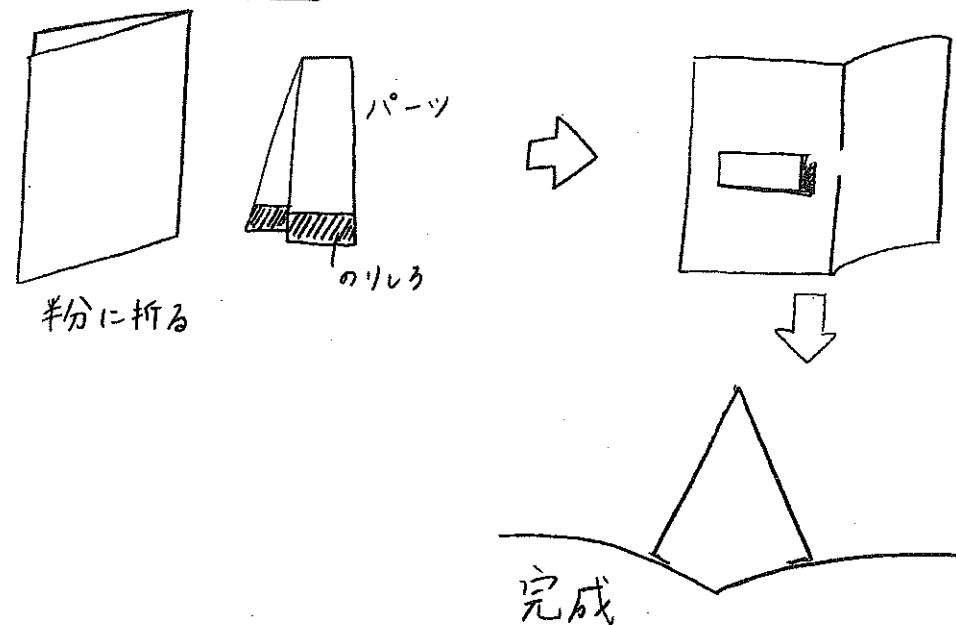
② 立ち上がりカード



① テーブルカード



③ ニ本足カード



幸せを運ぶカード④

ミニポップアップカード3種類を貼りましょう。

幸せを運ぶカード⑤

～プログラミングを取り入れて～

4年()組()番 名前()

めあて プログラミングを取り入れて幸せを届けるアイデアをかたちにしよう

伝えるメッセージ (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

使うポップアップの仕掛け()

プログラミングメモ

入力 どんなときに？	出力 ○○がおこる！	具体的なメッセージ
カードを開いたら	音が出る	
A ボタンをおしたら	文字(英語)が出る	
B ボタンをおしたら	文字(英語)が出る	

ふりかえり

月 日

月 日

幸せを運ぶカード⑥

～プログラミングを取り入れて～

4年()組()番 名前()

めあて 思いに合わせた文字や記号を表現しよう

アイデアメモ

--

プログラミングメモ

入力 どんなときに?	出力 ○○がおこる!	具体的なメッセージ
カードを開いたら	音が出る	
A ボタンをおしたら	文字(英語)が出る	
B ボタンをおしたら	文字(英語)が出る	

ふりかえり(1)

- | | |
|------------------------|-----------|
| 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るこんでもらえた | (● ○ △) |
| ③ ほかに人と協力して作ることができた | (● ○ △) |

ふりかえり(2)

月 日