

ゆめの水ぞくかんをつくろう プログラミングシート

() 組 名前 ()

①あなたの考えた生き物を○の記ごうで書き、どう動かすか、やじるしでかきます。

※はじめに○をおく場しよにきをつけよう。

--

- ・やじるしのおきは、
うごかしたいほうこう
- ・やじるしの長さは、
うごくはやさ
(ながいほど、はやい)
- ・止めたいときは「・」
- ・「あとはいくりかえす」に
なったら、×をつける。

② ①でかきあらわしたうごきを、ことばで書き出します。

下に表している ことばやひょうげんを つかって書こう。

「まず・つぎに・さいごに」「右に・左に・上に・下に・ななめ(～に)」

「はやく・ゆっくり・止まる」「○～○をくりかえす」

①まず,
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧