

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