

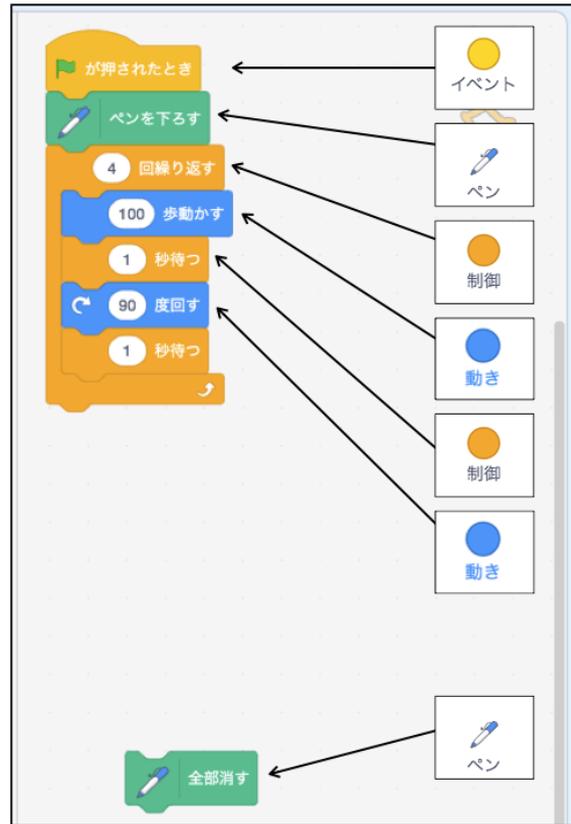
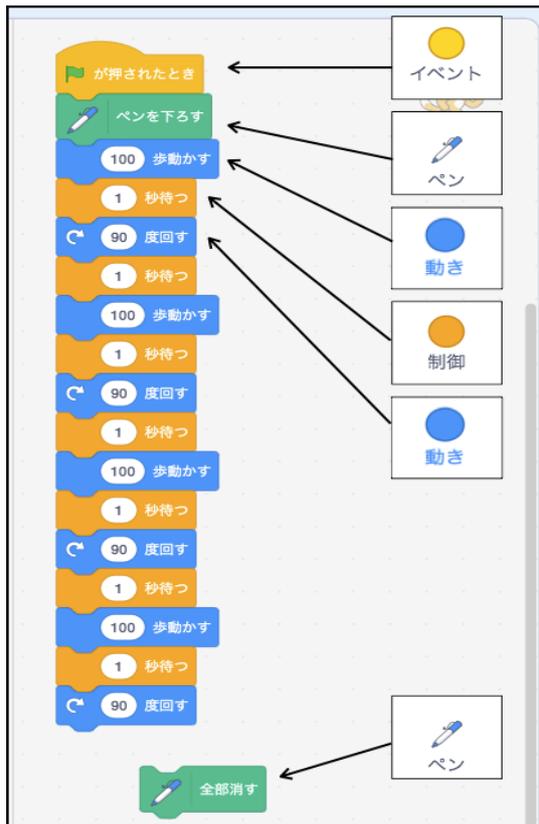
スクラッチ Scratch プログラミング視写シート①

勉強した日 月 日 名前 ()

1 A と B のプログラムを写すと、どんな動きになるかな？

A

B



- ① Aのプログラムを写しましょう。完成したら ボタンを押してみましょう。
- ② Bのプログラムを写しましょう。完成したら ボタンを押してみましょう。

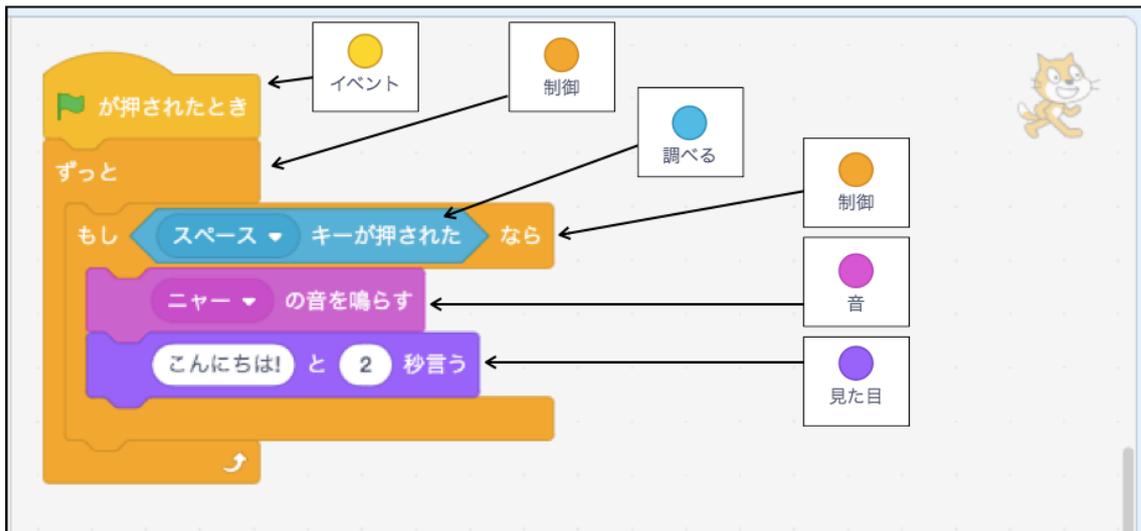
2 うすい字をなぞりましょう。

Aのプログラムで分かるように、コンピュータは命令をひとつひとつ順番に
 実行していきます。これを **順次処理** と言います。Bのプログラムのよ
 うに、ある一定のプログラムを繰り返す命令を **反復処理** と言います。
 「反復処理」を使うと、短くシンプルにプログラムを書くことができます。

スクラッチ Scratch プログラミング視写シート②

勉強した日 月 日 名前 ()

1 次のプログラムを写すと、どんな動きになるかな？



① プログラムを写しましょう。完成したら緑の旗ボタンを押してみましょう。

② キーボードの「スペースキー」を押してみましょう。

2 うすい字をなぞりましょう。

コンピュータは命令をひとつひとつ順番に実行していきます。

これを **順次処理** と言います。

ある一定のプログラムを繰り返す命令を **反復処理** と言います。

「もし ○○ なら、□□ せよ」のように、条件によって結果が変わって

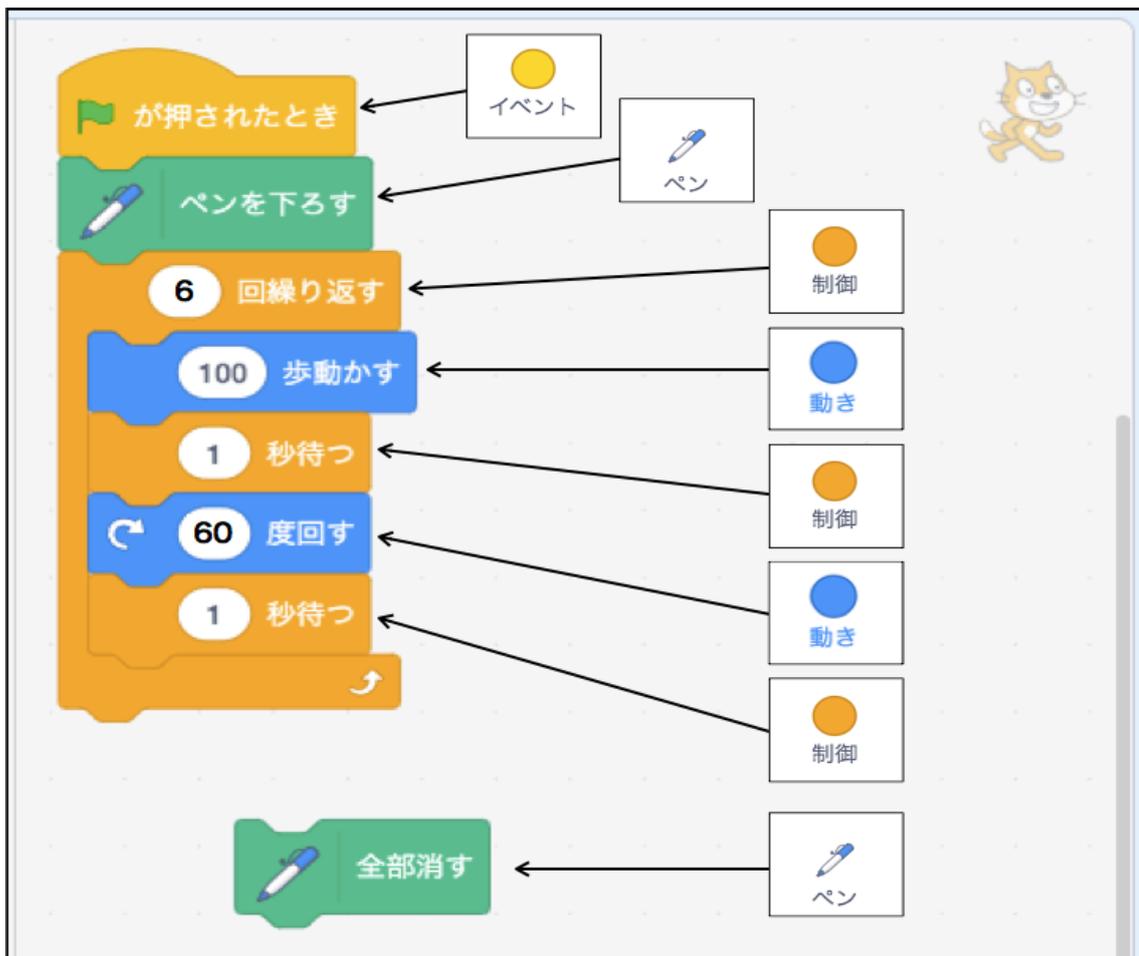
いくプログラムがあります。これを **分岐処理** と言います。

どんなに難しそうに見えるプログラムも、「順次」「反復」「分岐」の3つの原理の組み合わせで作られています。

スクラッチ Scratch プログラミング視写シート③

勉強した日 月 日 名前 ()

1 次のプログラムを写すと、どんな動きになるかな？



- ① プログラムを写しましょう。数値はキーボードで書き換えましょう。
- ② 完成したら  ボタンを押してみましょう。
- ③ 動きを確認したら  全部消す ブロックをクリックして、線を消しましょう。

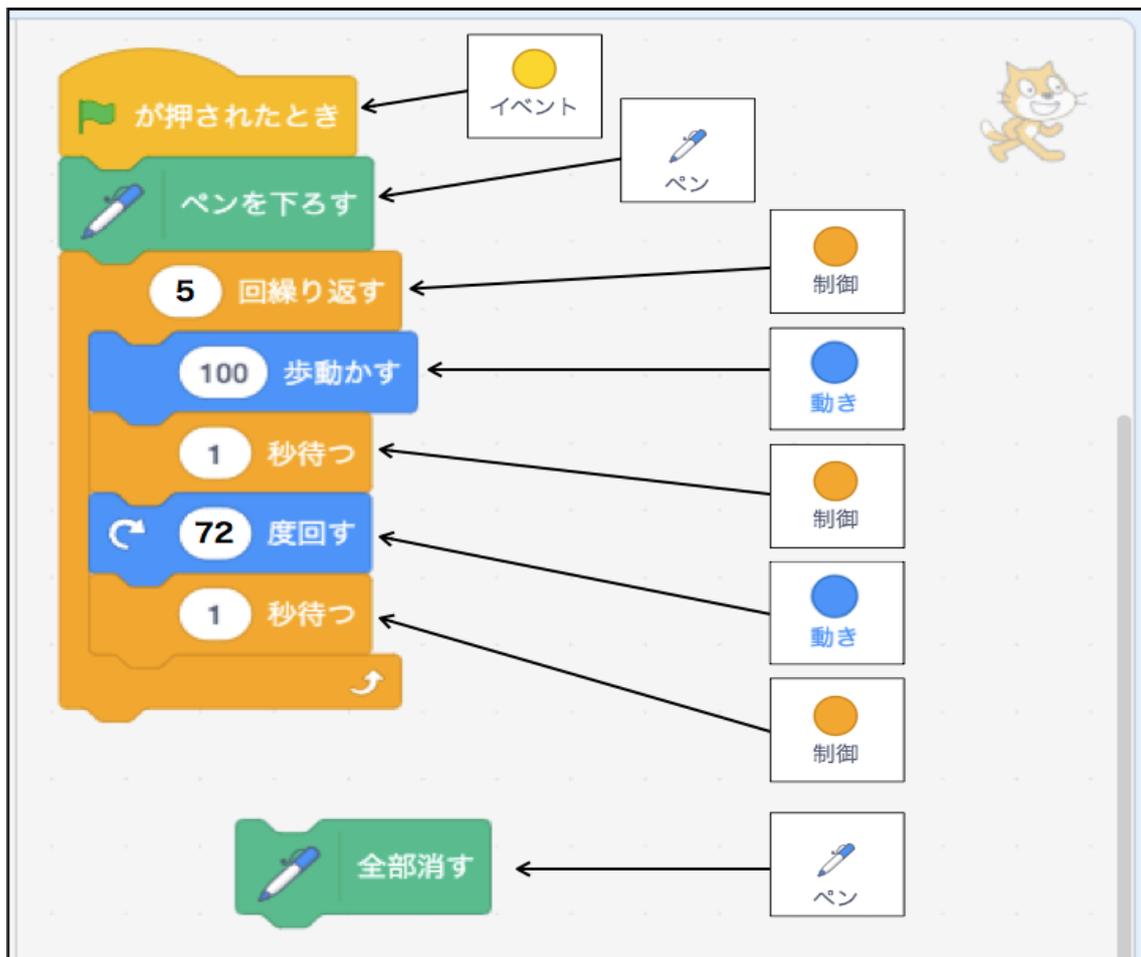
2 どの図形が描けましたか？下から選んで○をつけましょう。

せいさんかっけい せいほうけい せいごかっけい せいろっかくけい
正三角形 ・ 正方形 ・ 正五角形 ・ 正六角形

スクラッチ Scratch プログラミング視写シート④

勉強した日 月 日 名前 ()

1 次のプログラムを写すと、どんな動きになるかな？



- ① プログラムを写しましょう。数値はキーボードで書き換えましょう。
- ② 完成したら  ボタンを押してみましょう。
- ③ 動きを確認したら  全部消す ブロックをクリックして、線を消しましょう。

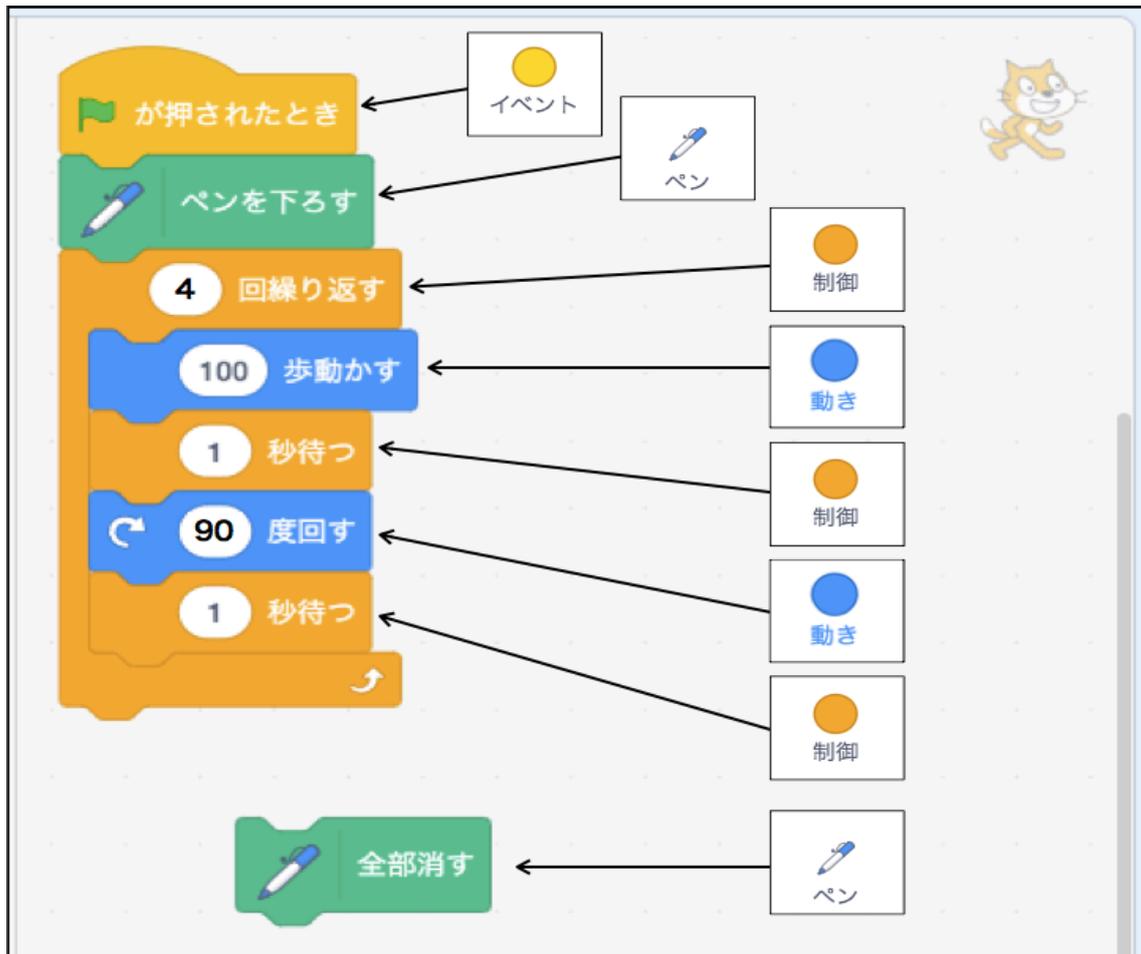
2 どの図形が描けましたか？下から選んで○をつけましょう。

せいさんかっけい 正三角形 ・ せいほうけい 正方形 ・ せいごかっけい 正五角形 ・ せいろっかくけい 正六角形

スクラッチ Scratch プログラミング視写シート⑤

勉強した日 月 日 名前 ()

1 次のプログラムを写すと、どんな動きになるかな？



- ① プログラムを写しましょう。数値はキーボードで書き換えましょう。
- ② 完成したら  ボタンを押してみましょう。
- ③ 動きを確認したら  ブロックをクリックして、線を消しましょう。

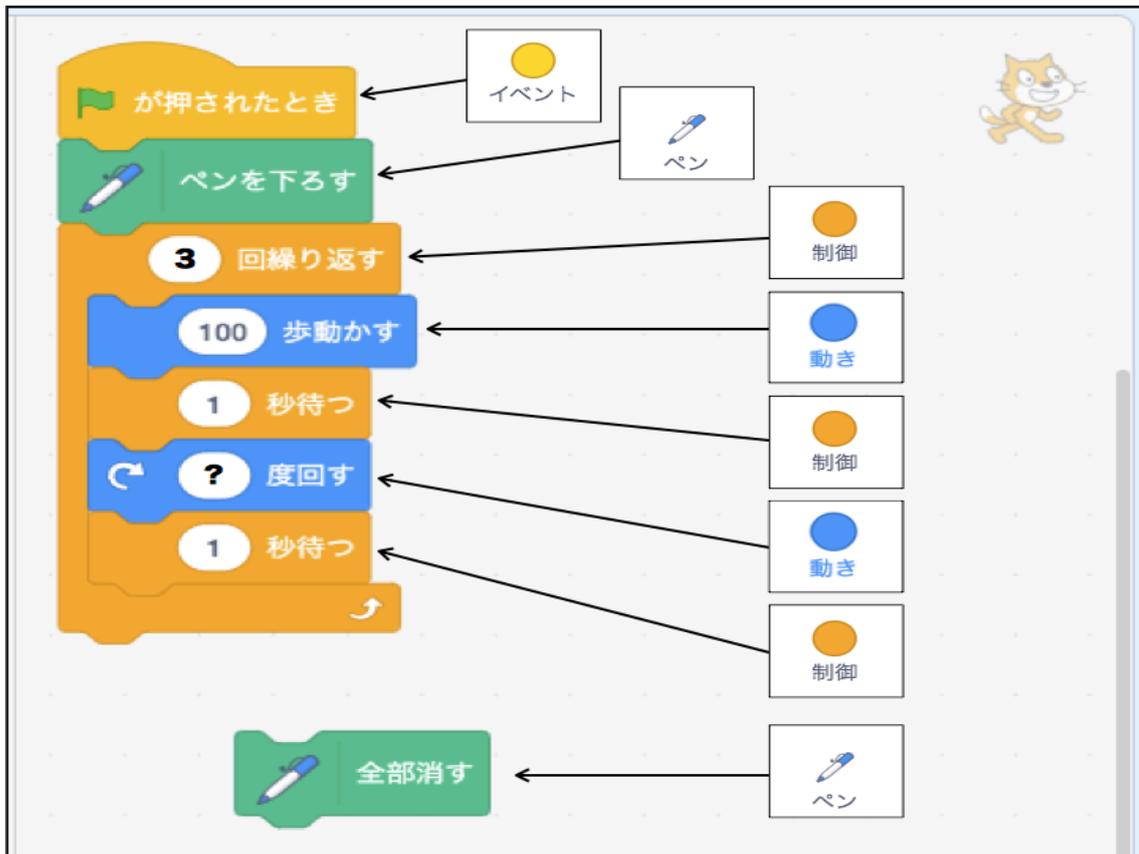
2 どの図形が描けましたか？下から選んで○をつけましょう。

せいさんかっけい せいほうけい せいごかっけい せいろっかくけい
正三角形 ・ **正方形** ・ **正五角形** ・ **正六角形**

スクラッチ Scratch プログラミング視写シート⑥

勉強した日 月 日 名前 ()

- 1 次のプログラムを写して「正三角形」を描きます。



- ① プログラムを写しましょう。「？」の数値はキーボードで入力しましょう。
- ② 完成したら ボタンを押してみましょう。
- ③ もし、正三角形にならなかったら 全部消す ブロックをクリックして、線を消しましょう。
- ④ 「？」の数値を変更して、もう一度 ボタンを押してみましょう。

- 2 「何度」で正三角形が描けましたか？
右のブロックに数字を書き入れましょう。



スクラッチ Scratch プログラミング視写シート⑦

勉強べんきょうした日 月 日 名前なまえ ()

- 1 簡単なクイズのプログラムを写うつして作ってみよう。



- ① プログラムを写うつしましょう。ブロックの形をよく見て探しましょう。
- ② ブロック内の情報を書き換えましょう。
- ③ 完成したら  ボタンを押してみましよう。
- ④ プログラムを止めたいときは  ボタンを押しましょう。
- ⑤ もし、クイズが上手うまく動うごかなかったら  ブロックをクリックして、数字が「半角はんかく」で入い力りきされているか確認かくにんしましょう。
- ⑥ はやく終わった人は、ブロックを書き換えて別のクイズを作りましよう。