

# <<5年生 プログラミング学習 第6回グループ作品の設計図を作ろう!>>

グループ名 : \_\_\_\_\_

作成日 : \_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日

メンバー

出席番号 : \_\_\_\_\_ 氏名 : \_\_\_\_\_ 出席番号 : \_\_\_\_\_ 氏名 : \_\_\_\_\_

出席番号 : \_\_\_\_\_ 氏名 : \_\_\_\_\_ 出席番号 : \_\_\_\_\_ 氏名 : \_\_\_\_\_

出席番号 : \_\_\_\_\_ 氏名 : \_\_\_\_\_ 出席番号 : \_\_\_\_\_ 氏名 : \_\_\_\_\_

## ステップ1

プログラムのタイトル：プログラムに名前をつけよう！

--

## ステップ2

どんな内容のプログラムを作るのか？まとめてみよう！（イラストでも文章でもフローでも何でも OK です）  
完成図や動きをイメージしてみよう！（どんなゲーム？ どんな図形を書くの？ どんな物語？ ……など）

シーン1	シーン2

## ステップ3

プログラムの設計：どんなスプライト？ どんな背景？ スプライトに何をさせるの？

例えば、どんな動き？ どんな会話？ どんな音？ 何をしたら動き出す？

どんな命令語（コマンド）を使うのかな？ プログラムの流れを書いてみよう！

1)	6)
2)	7)
3)	8)
4)	9)
5)	10)

書き切れなければ、裏でも別の紙でも自由に使っていいですよ！