

せいかつプログラミングバージョン1

なまえ

★もちもののかたづけと学校のじゅんびをプログラミングしてみよう♪

ステップ1 もちもののかたづけシミュレーション

- ① おかたづけシートを切り取ろう。
- ② ランドセル、たな、ボックス、ごみばこ、おうちの人は、のりづけしてふくろにしよう。
- ③ ランドセルの中に、すべてのアイテムを入れよう。
- ④ ランドセルの中身をかたづけてみよう。
- ⑤ すべてのアイテムがふくろに入ったらしゅうりょうです。

ステップ2 学校のじゅんびのプログラミング

- ① スクリプトシート①を切り取ろう。
「スクリプト」は、コンピュータを動かすためのプログラムを書く言葉だよ。
- ② れんらくちょうを見て、プログラミングシート①に学校のじゅんびのだんどうりをかんがえてみよう。
▶ イベントでスタートするよ。
■ はせいぎよ、■ は動き、◆ はじょうけんだよ。
「せいぎよ」は動きをかんりするものだよ。
- ③ たりないスクリプトは作ってみよう。はるのはまだだよ。

ステップ3 プログラミングの実行

- ① プログラミングしたとおりに学校のじゅんびをしてみよう。
- ② うまくプログラミングできていたらスクリプトをプログラミングシートにはろう。

うまくできたかな？

おうちでも、毎日、引き出し1つ、かばん1つなど

テーマを変えてかたづけてみるといいよ。

プログラミングシート①

スクリプトをならべてプログラミングを試みよう。

スクリフトシート①

---で切りとって つかうよ

イベント

がっこう
学校のじゅんぴ

スタート

「せいぎよ」をセットにするよ

せいぎよ

もし なら

そうでないなら

もし なら

しゅうりょう

もし なら

くりかえす ↗

もし なら

うごき

い
入れておく

すてる

かたづける

わける

しまう

わたす

おかたづけシート②


せいかつプログラミング

5.5cm

5.5cm

なまえ

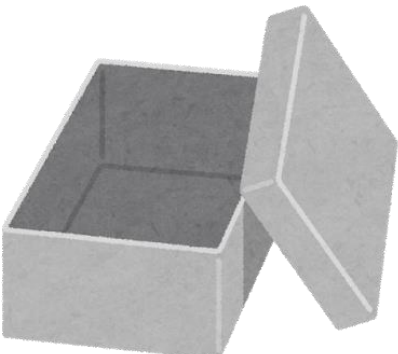
おかたづけシート③



タンス

タンス


たな



タンス

タンス


ボックス



タンス

タンス

ごみばこ



タンス

タンス

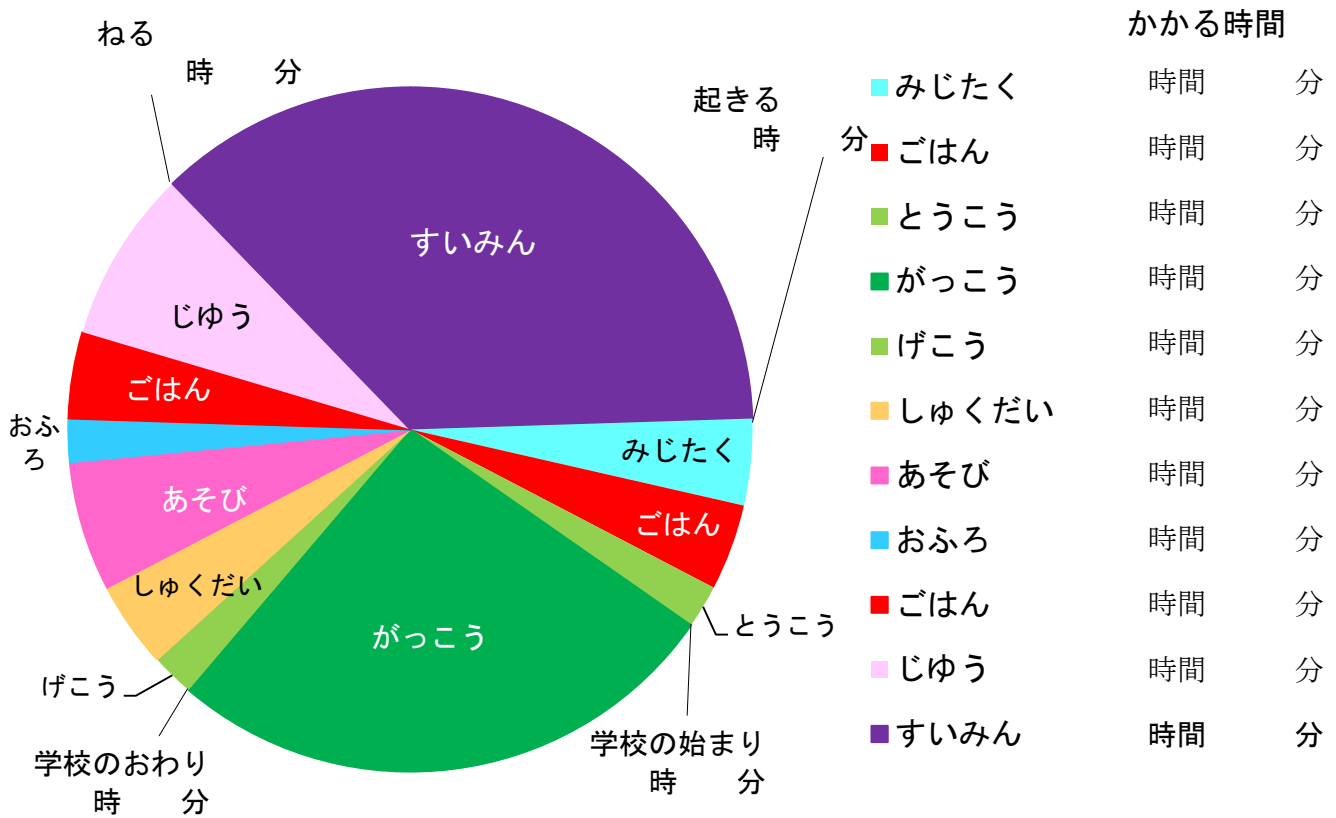
おうちの^{ひと}人

はってんもんだい

★一日の生活をプログラミングしてみよう♪

ステップ1 一日の生活を考える

- ① 月曜日について、起きる・ねる・学校の始まり・終わりの時間を左のグラフに記入しよう。
- ② 朝のしたく（みじたく）やごはんなど、ひつようなことにかかる時間を書いてみよう。一日は全部で24時間だよ。遊べる時間はどれくらいあるかな。



ステップ2 一日の生活をプログラミング

- ① スクリプトシート②を切り取ろう。
- ② プログラミングシート②に月曜日の生活をプログラミングしてみよう。

プログラミングシート②

スクリーンシート②-1

---で切りとってつかうよ

イベント

スタート

「せいぎよ」をセットにするよ

せいぎよ

もし ^{とも}友だちとやくそくした なら

そうでないなら

もし ^{しゅくだい}宿題が ^お終わった なら

しゅうりょう

もし ^{しゅくだい}宿題が ^お終わってないなら なら

く ^{かえ}り返す

もし なら

ずっと

スクリーンシート②-2

うごき

ごはんを^た食べる

き
着がえる

ごはんを^た食べる

とうこう
登校する

がっこうせいかつ
学校生活をする

げこう
下校する

ごはんを^た食べる

しゅくだい
宿題をする

とも ^{あそ}
友だちと遊ぶ

ねる

Blank box for activity

Blank box for activity

Blank box for activity

Blank box for activity

Blank box for activity

Blank box for activity

Blank box for activity

Blank box for activity

Blank box for activity

Blank box for activity

Blank box for activity

Blank box for activity