



A-I-I

ネコを3回動かそう

名前



① ネコを3回、右に動かすプログラムを作ります。

② このプログラムを作って動かしましょう。

みどり はた
緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。

かいうご びょうと
1回動いたら、1秒止まるのをくり返します。

ブロック同士が、はなれないようにしましょう。

[10歩動かす]と[1秒待つ]のブロックを順番にくっつけます。

ヒント

オレンジ色のブロックは[制御]から取り出します。

[制御]をクリックします。

青色のブロックは[動き]から取り出します。

[動き]をクリックします。



A-1-2

向きを変えて動かそう

名前



① ネコが上に動いた後、右に動きます。

② このプログラムを作って動かしましょう。

みどり はた 緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。

かいろご びょうと かえ 1回動いたら、1秒止まるのをくり返します。

が押されたとき

- 0 度に向ける
- 1 秒待つ
- 100 歩動かす
- 1 秒待つ
- 90 度に向ける
- 1 秒待つ
- 100 歩動かす

ヒント

すうじ 数字をクリックすると向きを変えることができます。

ネコを上に向けます。

ネコを右に向けます。



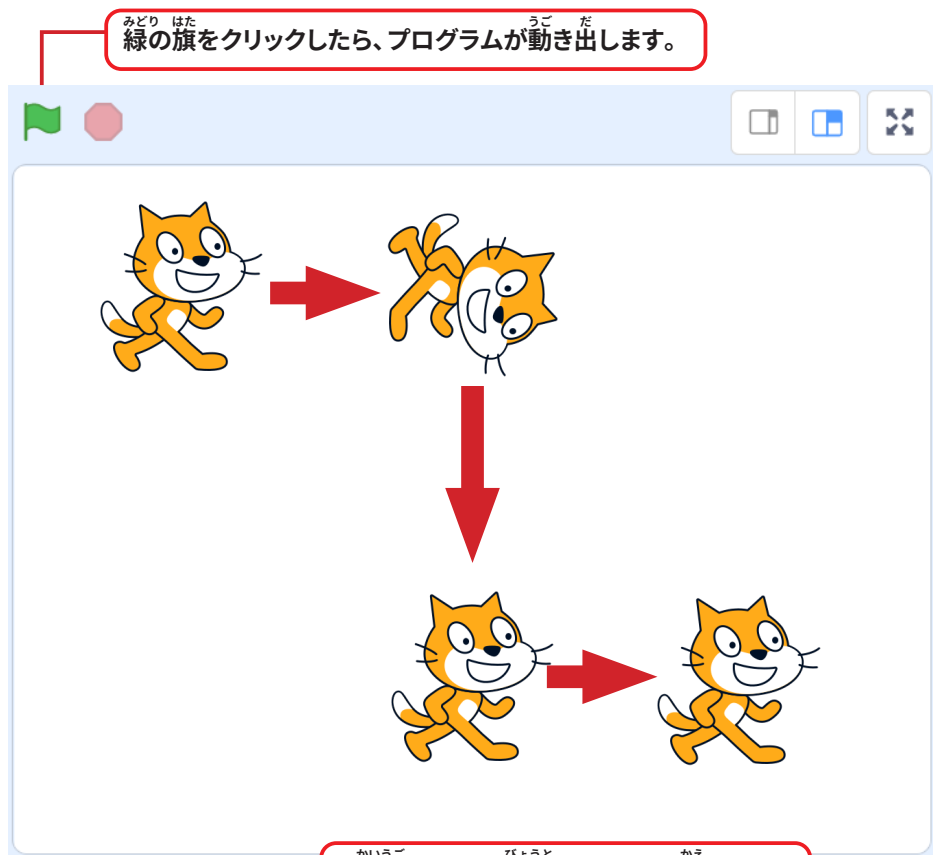
A-1-3

ジグザグに動かそう

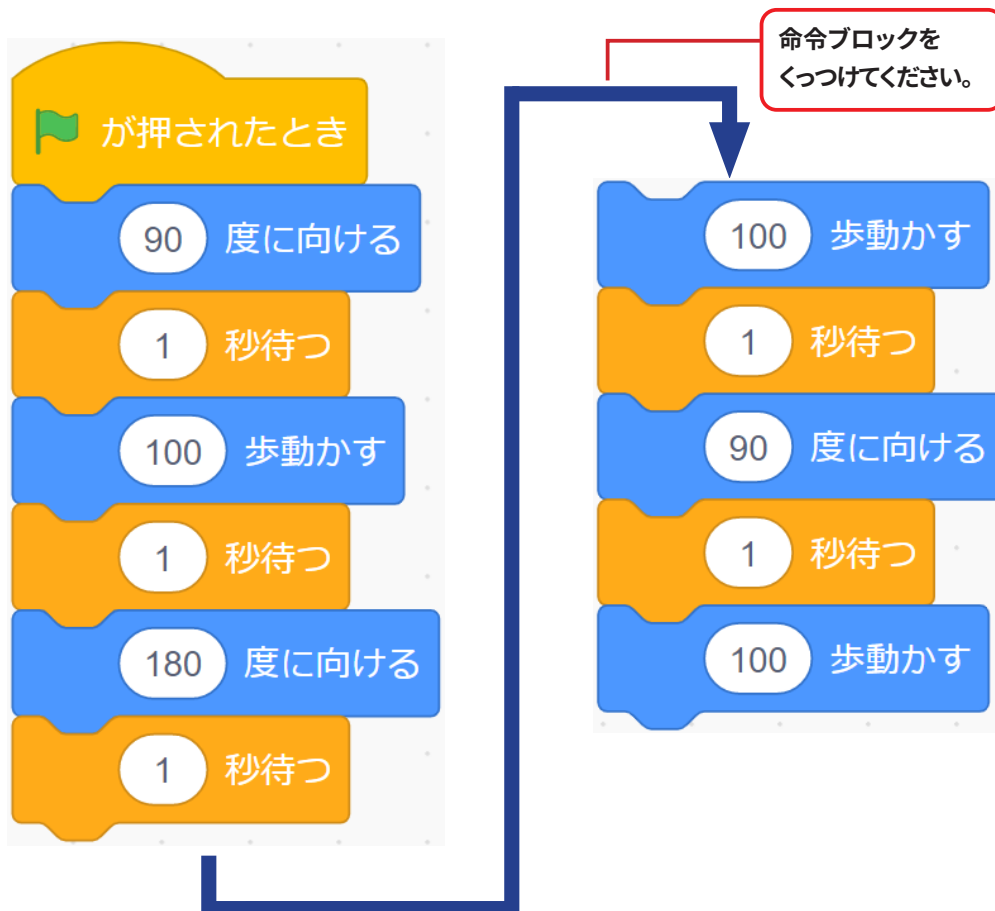
名前



① ネコを下の矢印の通り、動かしてみよう。



② このプログラムを作って動かしましょう。



動かしてから進む処理を順番に繋がます。



A-1-4

ネコをくり返して動かそう

名前



① ネコをくり返して動かします。

みどり はた 緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。

れんそく みぎ うご ネコが連続して右に動きます。

② このプログラムを作って動かしましょう。

が押されたとき

90 度に向ける

ずっと

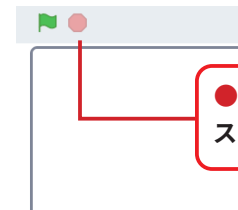
10 歩動かす

ネコを右に向けます。

[10歩動かす]をくり返します。

ヒント

[ずっと]の命令ブロックは●のボタンを押すまで止まりません。



● でプログラムをストップします。



A-1-5

ネコを左右に動かそう

名前



① ネコを左右に連続して動かします。

みどり はた 緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。

はし どうちやく 端に到着したら、向きを変えて進みます。

② このプログラムを作って動かしましょう。

が押されたとき

90 度に向ける

ずっと

10 歩動かす

もし端に着いたら、跳ね返る

ネコを右に向けます。

がめん はし 画面の端にふれたら、向きを反転させます。

レベルアップ プログラムを改造しよう

が押されたとき

45 度に向ける

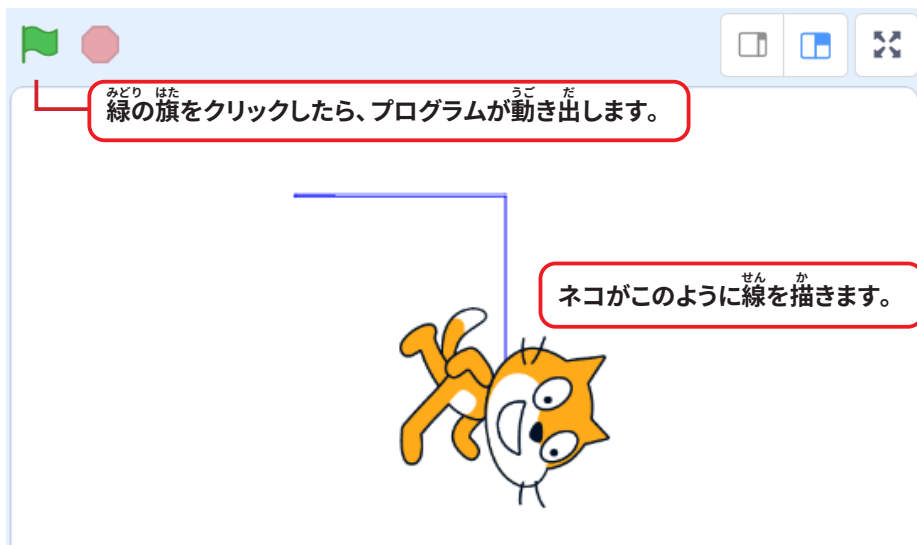
動かす

ら、跳ね返る

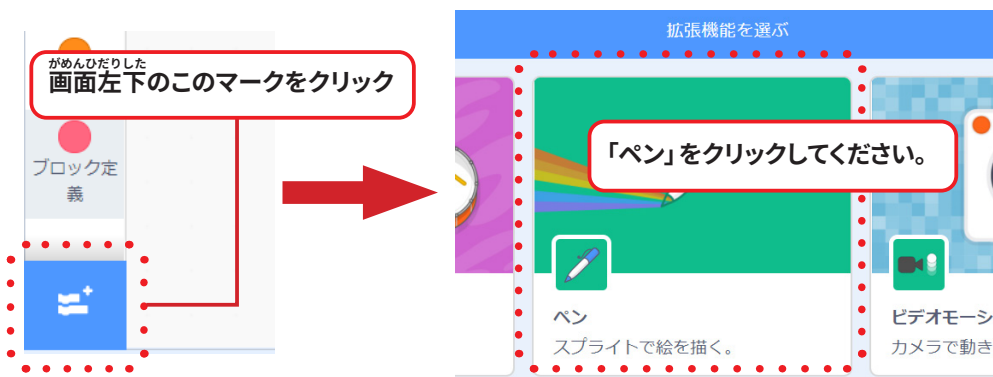
スタートした時に、向きを45度
にしてみよう。
数字をクリックすると、向きを
選ぶことができます。



① ネコを左右に連続して動かします。



② ペン機能を取り出します。



③ このプログラムを作って動かしましょう。

がめん せん け 画面の線を消しておきます。

ペンを下ろすと、線を引きながら動かすことができます。

みぎ む 右に向けてから動かします。

した む 下に向けてから動かします。

さいご 最後にペンを上げておきます。ペンを上げると、動いても線を引かなくなります。



A-1-7

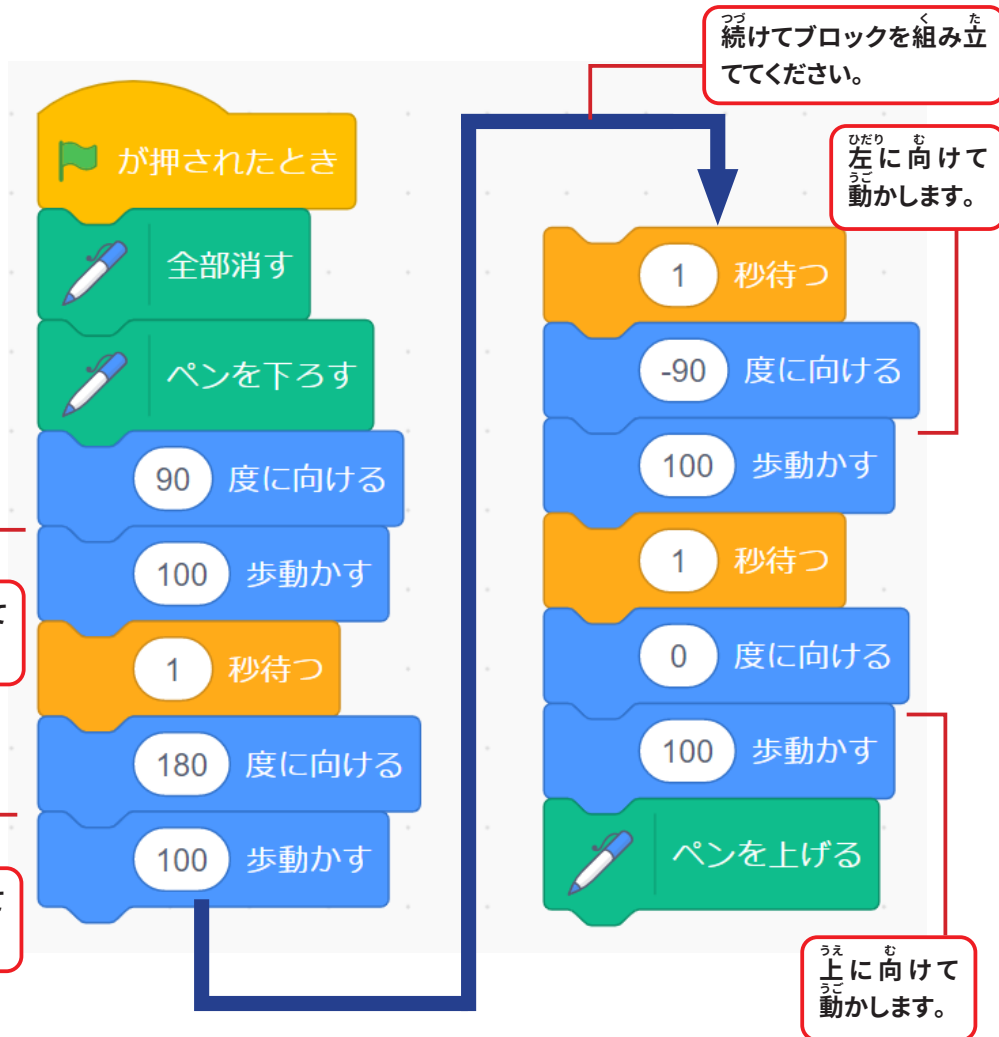
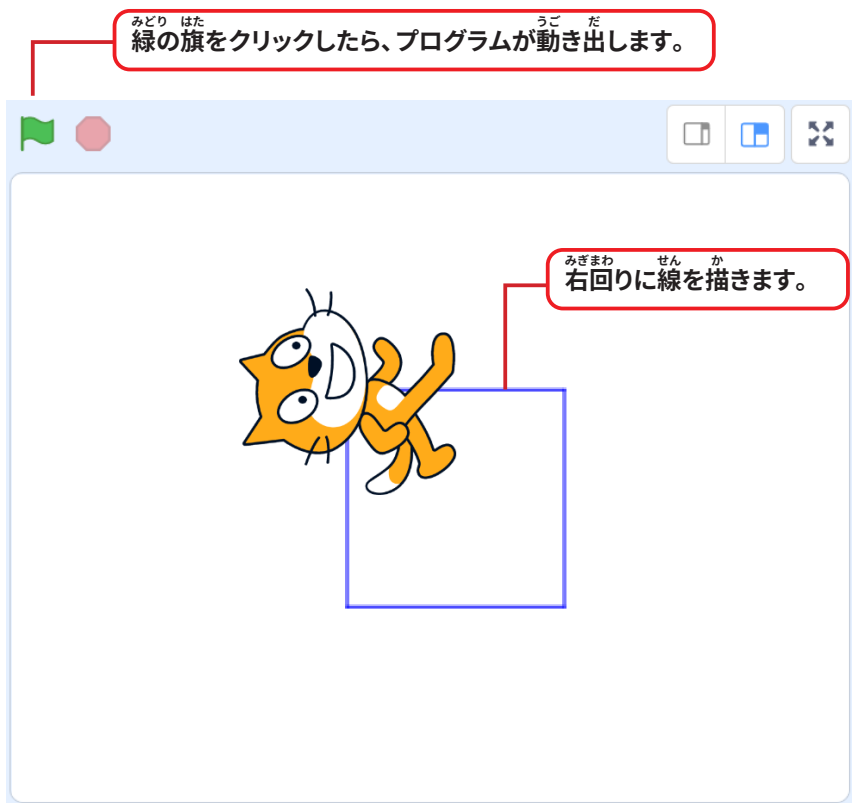
ペンを使って四角形を描こう

名前



① ペンを下したあと、動かして四角形を描きます。

② このプログラムを作って動かしましょう。





A-1-8

ペンを使って丸を描こう

名前



① ペンを下したあと、動かして丸を描きます。

みどり はた 緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。

まる か うご 丸を描いて動きます。

② このプログラムを作って動かしましょう。

が押されたとき

全部消す

ペンを下ろす

ずっと

10 歩動かす

5 度回す

まえ すず 「前に進む」「少し回転」をくり返す
こと まる かたち つく 事で、丸の形を作ります。

レベルアップ うご ほすう か 動かす歩数を変えてみよう

ほうご ほすう か まる おお 10歩動かすの歩数を5や20など変えたら、丸の大きさはどうなるでしょう？



A-1-9

ペンを使って三角形を描こう

名前



① ペンを下したあと、動かして三角形を描きます。

② このプログラムを作って動かしましょう。

みどり はた 緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。

さんかくけい か うご 三角形を描いて動きます。

つづ 続けてブロックを組み立ててください。

ひだりうえ む 左上に向けて100 歩動かします。

みぎ む 右に向けて100 歩動かします。

ひだりした む 左下に向けて100 歩動かします。



A-1-10

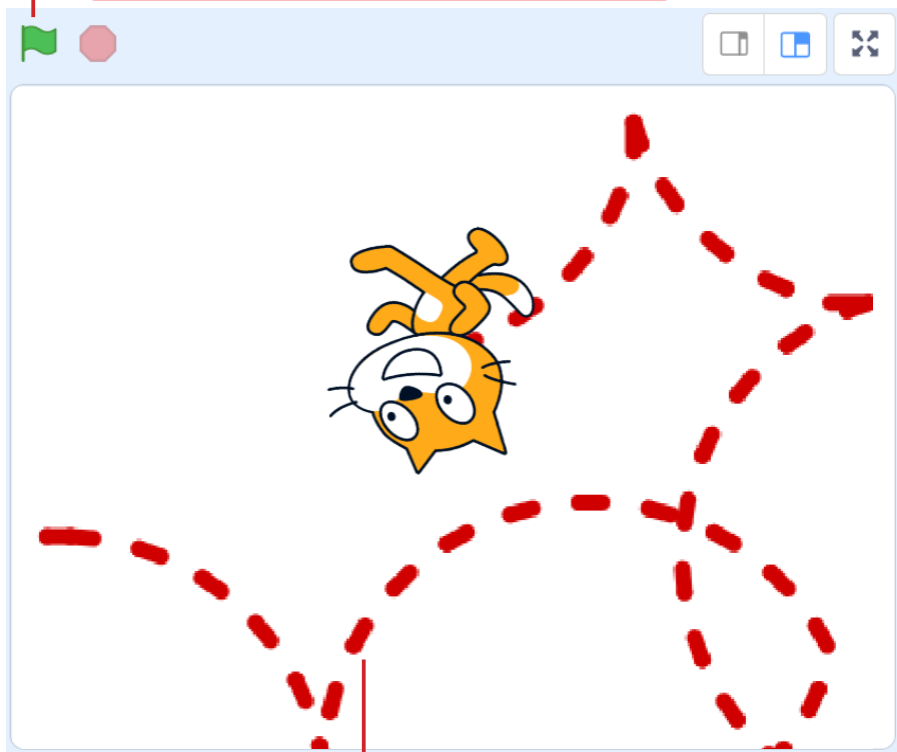
跳ね返りながら回転させよう

名前



- ① ネコを回転させながら移動します。
端にふれたら跳ね返るようにしてください。

緑の旗をクリックしたら、プログラムが動き出します。



点線のように、端に触れたら跳ね返りながら移動します。

- ② このプログラムを作って動かしましょう。



「前に進む」「少し回転」をくり返して丸の形に進みます。

画面の端に触れたら跳ね返るようにします。

ヒント

動き出した時の向きを決めたい場合、【0度に向ける】命令ブロックを使いましょう。

