ねこを動かそう！（プログラミング）

３年　組　（　）番　名前（　　　　　　　　）

■めあて■

|  |
| --- |
| オリジナルのめいろを作って、ねこを動かそう！ |

●ふりかえり（○をつけてね）

|  |
| --- |
| 1. めいろのかき方やねこの動かし方は、分かりましたか。
 |
| Ａ．分かった　　　Ｂ．だいたい分かった　　　Ｃ．あまり分からなかった　　Ｄ．分からなかった |
| 1. しくりめましたか。
 |
| Ａ．りめた　　Ｂ．だいたいりめた　　Ｃ．あまりりめていない　　Ｄ．りめていない |
| 1. だちとえってることができましたか。
 |
| Ａ．できた　　　　　Ｂ．だいたいできた　　　　Ｃ．あまりできていない　　　　 Ｄ．できていない　 |
| 1. ヒントカードは、役に立ちましたか。
 |
| Ａ．役に立った　　Ｂ．だいたい役に立った　Ｃ．あまり役に立たなかった　 Ｄ．役に立たなかった　 |
| 1. なりのくふうをすることができましたか。
 |
| Ａ．できた　　　　　Ｂ．だいたいできた　　　　　Ｃ．あまりできていない　　　　 Ｄ．できていない　 |
| ◎しかったこと、できるようになったこと、にやってみたいことなど、をこう。 |