

プログラミングと英語で



道案内をしよう

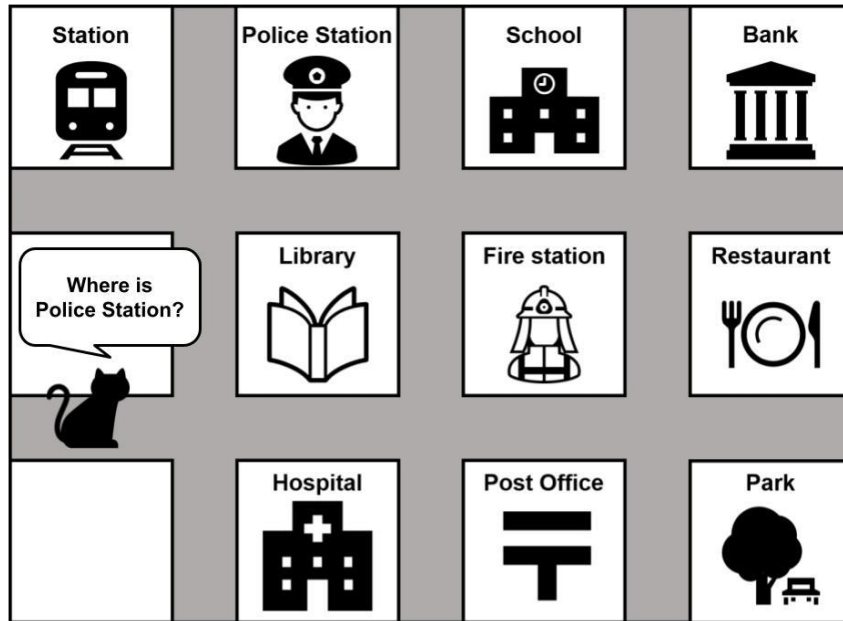


*月*日 *時間目

***小学校 *年*組

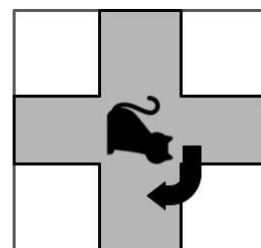
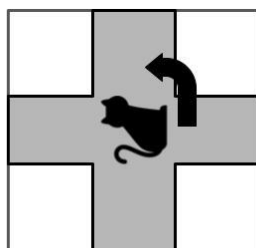
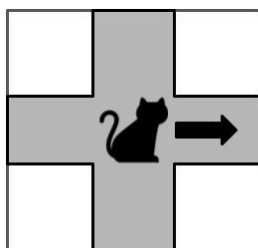
名前： _____

1 英語で道案内しよう



(1) ねこは、どんなことに困っているのでしょうか？

(2) ねこの動きと、それを表す言葉を線で結びましょう



Go straight.



Turn right.



Turn left.

2 プログラミングでねこを道案内しよう

(1) Scratch のファイルを開きましょう

(2) Go straight / Turn right / Turn left を使ってねこを動かしてみましょう

(3) ねこを Police Station まで道案内しましょう

(4) ほかの建物にもねこを道案内してみましょう

(5) となりの人と道案内クイズをしてみましょう

ねこ係：「Where is ○○ ?」と連れて行ってほしい建物を言う

道案内係：プログラミングで道案内する

ねこ係：正解していたら「Thank you」、間違っていたら「Wrong Answer」と言う