「プログラミングステップゼロ」つかいかた



つうがくろ

プログラミングをして、おうちにいる女の子を、とう校させましょう。

は１から９まであります。先生のおはなしを、よくきいてから、とりくみましょう。

プログラミングのしかた

1. 『ステージ』のえをよく見て、女の子がどうすすんだら学校にいけるかを、かんがえましょう。
2. かんがえたら、『スクリプトエリア』でプログラミングしましょう。
「１のえ」とかいてある大きなブロックの下に、まわりにある「前にすすむ」などのブロックを「ドラッグ＆ドロップ」してつなげます。
ブロックは、ちかづけると、じ石のようにくっつきます。いらなくなったらひっぱってはずします。ひつようなかずを、よく考えて、ブロックをつなげましょう。
3. プログラミングできたら、『のはた』をクリックします。すると、『ステージ』にプログラミングしたけっかがひょうじされます。女の子がちゃんと学校についたら、正しくプログラミングできたということです。まちがえたばあいはもういちどよくかんがえて、プログラミングをなおしてください。
4. 女の子を学校にいかせることができたら、つぎのにちょうせんできます。すう字をおすと、つぎのにきりかえることができます。とばさず、じゅんばんにやりましょう。
ブロックのはたらきのせつめいは、うらにあります。

「プログラミングステップゼロ」それぞれのブロックのはたらき

**●うごきのブロック**

女の子のうごきをコントロールするブロックです。



「前にすすむ」 … まえに、１マスすすみます。

「右にむく」 … そのばで、右にむきます。

「左にむく」 … そのばで、左にむきます。

「止まる」 … すべてのうごきを、とめます。

**●せいぎょのブロック**

「うごきのブロック」のはたらきを、ちょうせいするブロックです。

「（ ）回りす」…　中にはさんだブロックのうごきを、していしたかいすうだけ、くりかえします。
かいすうのしていは、オレンジいろの、まるいすう字を、まるいあなに入れてください。



「ずっと」 … 中にはさんだブロックのうごきを、ずっとくりかえします。

「もし～なら」… じょうけんがいっちしたら、中にはさんだブロックの動きをします。ずのばあい、「ポストにれた」ら、うごきます。

「プログラミングステップゼロ」こまったときは



「スクリプトエリア」が、左のずのようにきいろくなったときは、「スプライトエリア」で「女の子」をクリックしてください。