

年	名前	
---	----	--

めあて
プログラミングを利用して、すてきな光の美術館をつくろう。

1 グループを確認しましょう。

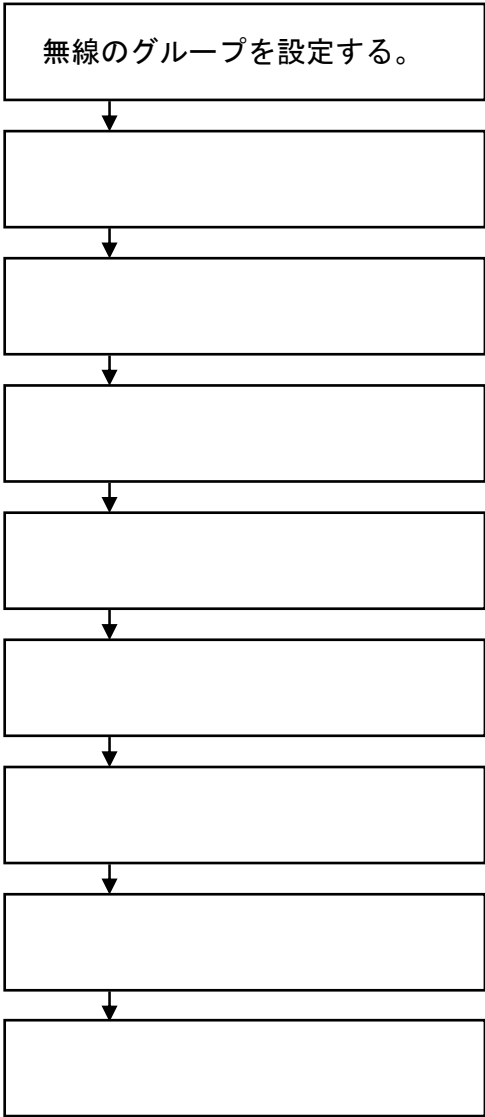
A ・ B

色や形などを考えてどんな順番で見てもらおうとよいだろうか。

2 光らせる順序を決めよう。(名前を書く)



3 ぼく・わたしのプログラムの設計図をかこう。



無線のグループを設定 1

Aグループ 1
Bグループ 2

4 グループみんなのプログラミングができたなら、鑑賞しましょう。

