

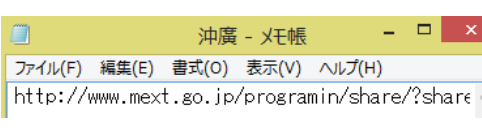


D 情報に関する技術	月 日 ()	No.1
振り返り		
目 標	プログラミングの学習を振り返ろう。	

3年 () 組 () 番 名前 ()

【交流会の方法】

	1. 「みんなに見せる」を選択する。
	2. コピーを選択する。
	3. SKYMENU より自分のフォルダを開き、 コピーした URL を貼り付けて保存する。
	4. ファイル名を自分の名前にする。
5. クラスのフォルダにコピー・貼り付けをする。	
6. みんなのファイルを開き、URL をコピーして、インターネットで URL を貼り付けて、交流する。	

ファイル提出日：1/25（金）

3年生学年末テスト最終日に技術係がファイルをPC室に提出

※切：当日12時まで。

提出範囲：

オリジナルゲームのデータが記録されている合言葉がかかっているワークシートとこのワークシート（計2枚）

【ふりかえり】

プログラミングの学習を振り返ろう。（5段階：悪 1 ～ 5 良）

1. オリジナルゲーム制作は楽しかったか。	1	2	3	4	5
2. ゲーム制作で情報処理の流れ（順次・条件・反復）がイメージできたか。	1	2	3	4	5
3. 今後のアニメーションやゲームの見方が変わったか。	1	2	3	4	5
4. 自分の考えや構想をかたちにすることができたか。	1	2	3	4	5
5. オリジナルゲーム制作のできたこと・できなかったことなどは何ですか。					
6. オリジナルゲーム制作の感想を書いてください。					

3学期評価について

[関・意・態]→ファイル

[エ・創]→ファイル・オリジナルゲーム

[技]→オリジナルゲーム

[知・理]→1.2学期の知・理の平均値←つまりここは変化しません。