

倍数プログラミング手引き 3.0

<p>準備</p>	<p>スクラッチの起動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・インターネット→「リテラシー」→「スクラッチつくる」</li> </ul> <p>ひな形ファイルを開く</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「ファイル」→「手元のコンピュータからアップロード」</li> <li>・「みんなのフォルダ」→「見るところ」→「5年生」の <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">倍数プログラム.sb3</span> を選択</li> </ul>
<p>① プログラムの内容と動きを確認する</p> <p> を押して位置を戻す (リセット)</p> <p>「↑」・・・●が1マスずつ進む</p> <p>「↓」・・・●が1マスずつ進む</p>	
<p>② ●のプログラム (3の倍数調べ)</p> <p>3の倍数だから3マスずつ進んでほしいね</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1マス進むを3回繰り返す <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">制御</span></li> <li>・実際に動かして確認する</li> </ul> <p>止まった場所にしるしがほしいね</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「スタンプ」を押すことで、倍数の位置にしるしをつける <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ペン</span></li> <li>・実際に動かして確認する</li> </ul>	
<p>③ ●のプログラム (4の倍数調べ)</p> <p>●のプログラムと同様に作成してみる</p>	
<p>●●が両方とまるマスが「公倍数」である事を意識し、繰り返し回数を変更しながら、色々な公倍数をプログラムで調べて見る</p>	
<p>④ ★のプログラム(任意の倍数)</p> <p>●のプログラムと同様に作成してみる</p>	
<p>繰り返し替えしの回数を変更し、3つの公倍数をプログラムで確認する</p>	
<p>保存</p>	<p>プログラムを保存する</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「ファイル」→「手元のコンピュータにダウンロード」</li> <li>・「マイフォルダ」を選択し「保存」</li> </ul>