アルゴリズムとプログラム(2021)　自己チェックシート(Ver 4.2)　　学年　　クラス　　名前

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | No | 内容 | スライドNo | [理解] | [打ち込み] | 変数シート | [開発] |
| ここまで、やってみよう。 | 1 | プログラムに名前をつけて保存/新しいプログラム | 2 | □ |  |  |  |
| 2 | 準備運動1: Scratchの四則演算 | 3/4 | □ | □ |  |  |
| 3 | 準備運動2: 円から韓国ウォンに変換。 | 6～8 | □ | □ |  |  |
| 4 | プログラムを「作る」と「動かす」を区別しよう | 9 | □ |  |  |  |
| 5 | 課題1: 入力した2個の数で四則演算 | 10/11 |  |  |  | □ |
| 6 | 打ち込み1: 合格判断 | 13/14 | □ | □ |  |  |
| 7 | 課題2: 合格不合格判断 | 16 |  |  |  | □ |
| 8 | 課題3: 成績A～C | 16 |  |  |  | □ |
| 9 | 打ち込み2: 1から10までの数を言う | 17/18 | □ | □ |  |  |
| 10 | 打ち込み3: 1から10までの合計を言う | 19/20 | □ | □ | □ |  |
| 11 | 他のプログラムを流用して作る | 21 | □ |  |  |  |
| 12 | 課題4: 2からXまでの偶数の合計 | 22-24 |  |  |  | □ |
| 13 | 打ち込み4: おみくじをつくる | 25-29 | □ | □ |  |  |
| 14 | 打ち込み5: リストを使った5つの数の合計 | 30/31 | □ | □ | □ |  |
| 15 | 最後目標の課題の説明:数の並び替え | 32 | □ |  |  |  |
| 16 | 課題5: リストの中から数を探す | 33-36 |  |  | □ | □ |
| 19 | 課題6: リストの中の一番小さい数を見つける | 37-39 |  |  | □ | □ |
| 21 | 課題7: 一番小さい数を配列の先頭に入れ替える | 41-44 |  |  | □ | □ |
| 22 | 打ち込み:二重繰り返しで九九に挑戦 | 45/46 | □ | □ |  |  |
| 23 | 打ち込み:複雑な二重繰り返しに挑戦 | 49-51 | □ | □ | □ |  |
| 24 | 最期のチャレンジ: 数の並び替え | 53-55 |  |  |  | □ |
| もっと、やろう | 25 | 発展課題1: Fizz Buzz | 56 |  |  |  | □ |
| 27 | 発展課題2バブルソート | 57-58 |  |  |  | □ |
| 30 | 発展課題3: 並び替えの方法の処理速度の違い | 59/60 |  |  |  | □ |