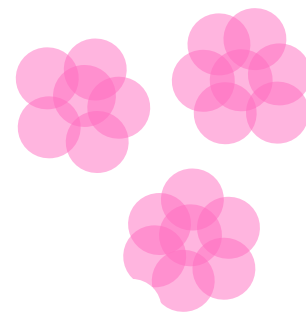
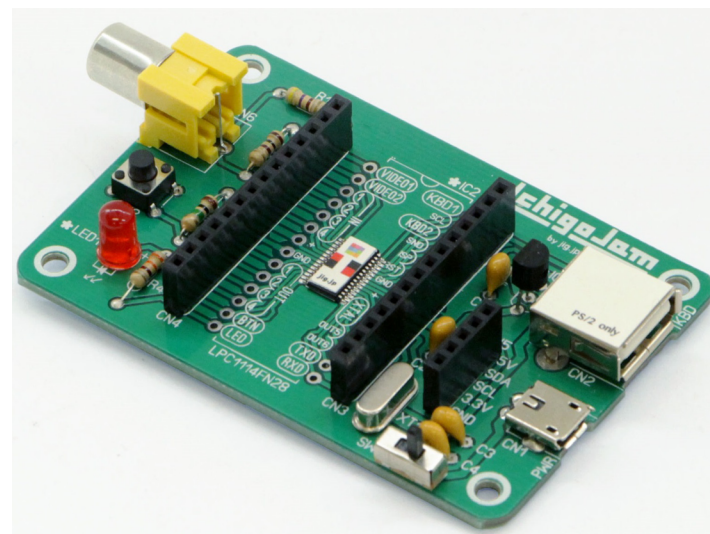
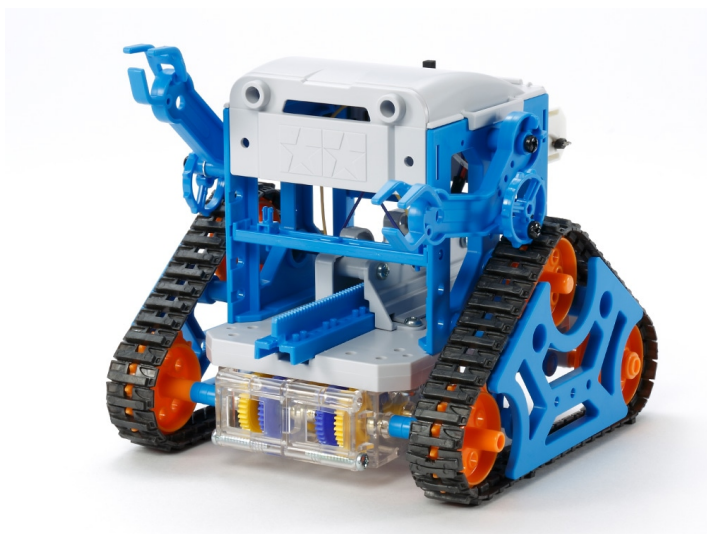




いちごだいふく
IchigoDyhook



プログラミングノート ～2022～

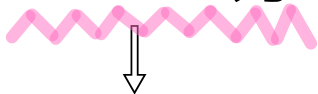


6年

9月14日 (水)

【プログラミングノートについて】

①まとめ方



○ 文章を考えてから構成をする。

✕ すぐに構成をしてまとめる。

②イチゴジャムウェブ



イチゴジャムウェブを使うときはロイロと分けて使う。



shuffle (シャッフルテン)

とは、勉強の感想をAIが見極めて自分に合った動画を見つけてくれるもの。

9月21日（水）

【プログラミングをするのに大切なこと】

- ・楽しむこと

【プログラミング教育の目的】

- ・論理的思考力
- ・問題解決能力

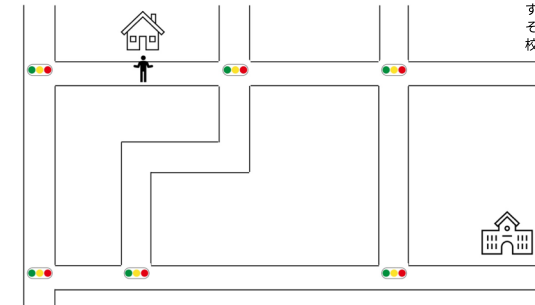
感想

SE（システムエンジニア）の方の話を聞いて、プログラミング教育での大切なことなどを知ることができました。プログラミングにより興味を持つことができ、よかったです。

①論理的思考能力

家の目の前に小学校までの行き方が分からない人がいます。

正しく案内するにはどのように伝えればいいか考えよう



まず、左側の二つ目の信号までまっすぐ進む。そして、二つ目の信号を右に曲がる。突き当たりの信号までまっすぐ進む。その信号を左に曲がれば学校です。

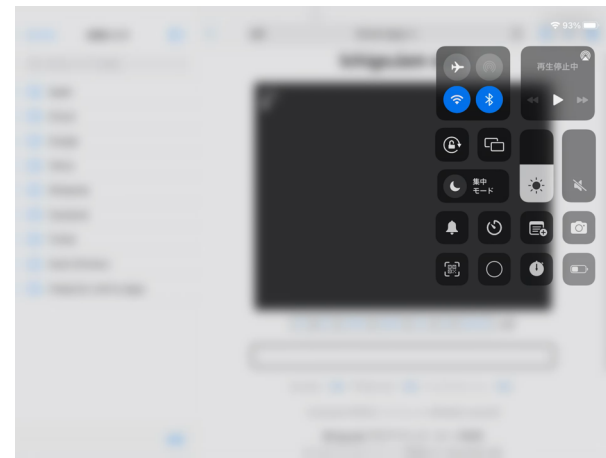
10月5日（水）

【テキストプログラミングの復習をしよう】

①コピーの仕方



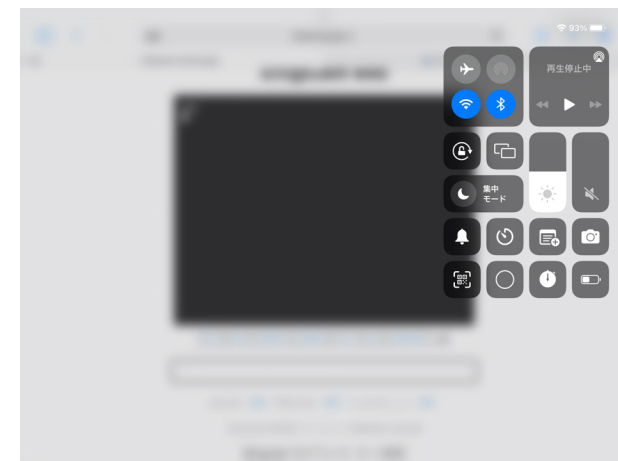
10 OUT 33などと打った上から、
数字を上書きする。



②コードの消し方



10 OUT 33のコードを消したい時
は、もう一度10と打ちEnterを押す。



10月24日（月）

【アニメーションを作ってみよう】

①サイバー空間でのプログラミングの良さ



現実の制約がない

失敗＝挑戦
(あきらめない)

②アニメーション

PRINT・・・描け

感想

現実世界ではなく、サイバー空間なので現実の制約がなくとてもつくりやすかったです。さまざまなアニメーションをもっと作ってみたいです。

「ザ・数字！！！」

```
10 PRINT"1"  
20 PRINT" 2"  
30 PRINT" 3"  
40 PRINT" 4"  
50 PRINT" 5"  
70 PRINT" 7"  
80 PRINT" 8"  
90 PRINT" 9"  
100 PRINT" 0"  
110 GOTO10
```

11月2日（水）

【もっとゆっくり動かすアニメーションを作ろう】

1, 滝

①ゆっくり動かす方法

WAIT 1 ⇒ おそっ！

WAIT 30 ⇒ おっそ！

WAIT 300 ⇒ 速い

（最初と変わらない）

感想

もっとゆっくり動かすには、WAITをコマンドに使うと良いことがわかりました。

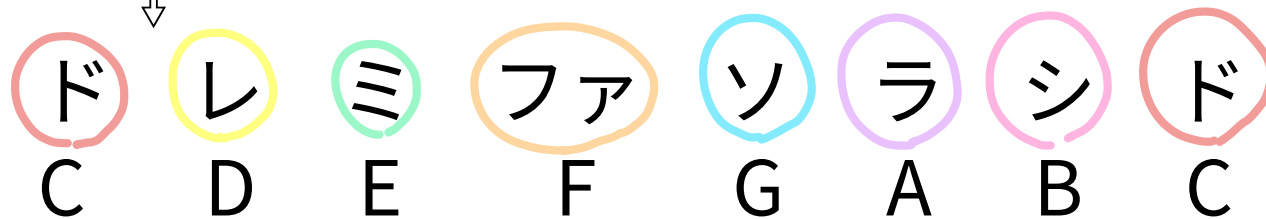
WAITの数字を変えて、速くしたり遅くしたりするコマンドを作ってみたいです。

```
10 PRINT"!"  
15 WAIT10  
20 PRINT"!!!!"  
25 WAIT10  
30 PRINT"!!!!!!"  
35 WAIT10  
40 PRINT"!!!!!!!!"  
45 WAIT10  
50 PRINT"!!!!!!!!!!"  
55 WAIT10  
60 PRINT"!!!!!!!!!!"  
65 WAIT10  
70 PRINT"!!!!!!"  
75 WAIT10  
80 PRINT"!!!!"  
85 WAIT10  
90 GOTO10
```

11月24日（木）

【音楽づくりに挑戦しよう】

①音階



失敗した回数
(3)

きらきら星⇒

```
10 PLAY "C C G G A A G F F E E D D  
C G G F F E E D G G F F E E D C C G  
G A A G F F E E D D C C 8"
```

感想

きらきら星をつくることができました。同じ音を2回鳴らすことができなかったなので、次の時間に解決したいです。

11月18日（金）

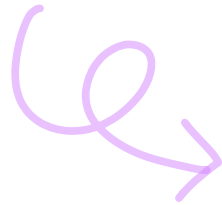
【音を鳴らしてアニメーションを作ろう】

2，音

①音のならし方



BEEP・・・ビーブ音を鳴らす



感想

BEEPと打ち込むと音が出るアニメーションを作ることができるところを学ぶことができました。これを活用して、アニメーションづくりをやっていきたいです。

PRINT	→	画面へ表示する
WAIT	→	○秒まつ
RUN	→	プログラムを実行する
CLS	→	画面の表示を消す
NEW	→	プログラムのデータを全部消す
PLAY	→	音楽を鳴らす
BEEP	→	ビーブ音を鳴らす
RND	→	プログラムを繰り返す
LIST	→	プログラムを表示する
LOCATE	→	文字を書く位置を設定する

11月26日（土）

【先生問題に挑戦しよう】

① 星に願いを

失敗した回数
6回

10 PLAY "O3 G O4 G F E C# D A2 O3 B O4 B A G F# G O5 C"

感想

ヒントカードを使って、曲を完成させるというめあてだったけれど、ヒントカードを使わないで完成することができました。まだやったことがなかった音階を上げたり、音を伸ばしたりすることのも挑戦することができました。今日学んだことをこれからの授業にも活かしていきたいです。

11月28日（月）

【これまでの学びを、これからに生かそう】

①成功の秘訣

- それぞれでプログラムをつくり、片方ができたら 真似する。
- 家でも自主的に音楽づくりを行う。
- お互いで教え合ったり協力したりする。

②失敗から学ぶ

→音が出ない

- ・ 打ち間違いを発見する
- ・ 資料をもう一度見直す
- ・ コロン

『星に願いを』 正解

↪



感想

これまでやってきたことの、成功の秘訣や失敗したことを友達と共有することで、たくさんのことを学ぶことができました。共有してわかったことを、これからに活かしていきたいです。

11月30日（水）

【線香花火づくりに挑戦しよう】

①LOCATE



文字を書く位置を指定する

②RND



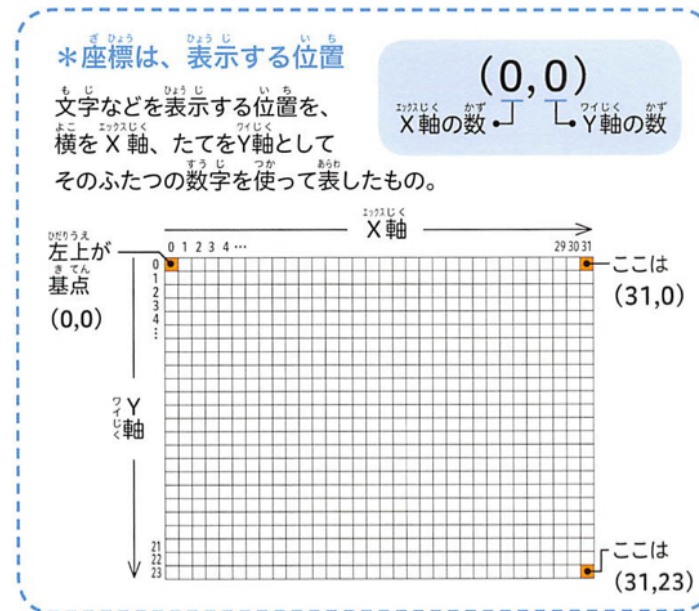
でたらめな整数を繰り返す

座標・・・

```
10 CLS
20 LOCATE 16,12:PRINT"@ "
30 X=RND(31):Y=RND(23)
40 LOCATE X,Y:PRINT"*":WAIT1
50 LOCATE X,Y:PRINT" ":WAIT1
60 GOTO 20
```

感想

座標を使ったプログラミングに挑戦することができました。
WAITやLOCATEやRNDなどの数字を変えてまた新しいプログラムをつくりたいです。

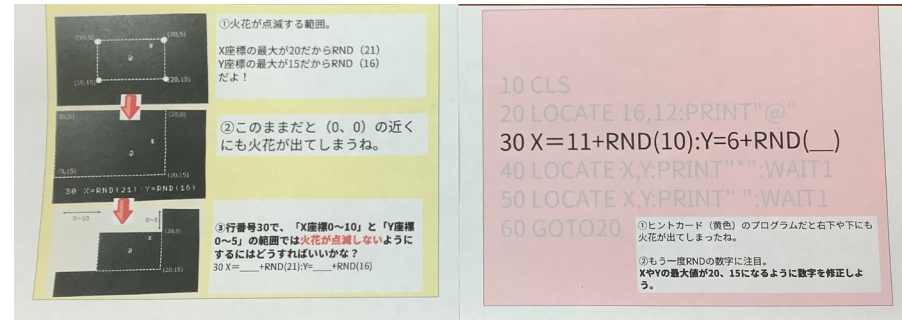


12月7日（水）

【線香花火のプログラムを工夫しよう】 （先生問題に挑戦！）

失敗した回数
15回

成功？ 失敗？



```
10 CLS
20 LOCATE 16,12:PRINT"@ "
30 X=11+RND(10):Y=6+RND(10)
40 LOCATE X,Y:PRINT"*":WAIT1
50 LOCATE X,Y:PRINT" ":WAIT1
60 GOTO 20
```

感想

ヒントカードを2枚使って、先生問題に挑戦することができました。座標などをうまく使ってプログラムを実行するのがとても難しかったです。失敗を活かして次も頑張りたいです。

12月9日（金）

【線香花火をつくろう③】

流れ星



```
【流れ星】  
10 CLS  
20 X=0  
30 LOCATE X,12:PRINT"*"  
40 WAIT5  
50 LOCATE X,12:PRINT" "  
60 X=X+1  
70 GOTO30
```

キャラクター



```
【なぞの・・・】  
10 CLS  
20 LOCATE  
X,12:PRINT CHR$(241):WAIT5  
40 X=X+1  
50 GOTO20
```

感想

線香花火以外にも座標やキャラクターを活用したプログラムの作り方を学ぶことができました。キャラクターを変えたりして、自分なりのオリジナルアニメーションをつくってみたいです。

1月13日（金）

【オリジナルアニメーションを作ろう！】1

- ① 滝 ↑
- ② 音楽
- ③ 線香花火（座標）
- ④ 流れ星 △→

感想

これまでにやってきた、色々な要素を取り入れて、オリジナルアニメーションを作ることができました。次は、今日やった続きをやっていきたいです。

```
10 CLS
11 LC 2,6:?CHR$(01):WAIT 5
12 LC 2,7:?CHR$(01):WAIT 5
13 LC 2,8:?CHR$(01):WAIT 5
14 LC 2,9:?CHR$(01):WAIT 5
15 LC 2,10:?CHR$(01):WAIT 5
16 LC 2,11:?CHR$(01):WAIT 5
17 LC 2,12:?CHR$(01):WAIT 5
18 LC 2,13:?CHR$(01):WAIT 5
19 LC 2,14:?CHR$(01):WAIT 5
20 LC 2,15:?CHR$(01):WAIT 5
21 LC 2,16:?CHR$(01):WAIT 5
22 LC 2,17:?CHR$(01):WAIT 5
23 LC 2,18:?CHR$(01):WAIT 5
24 LC 2,19:?CHR$(01):WAIT 5
30 LC 2,7:?CHR$(01):WAIT 5
```

1月16日（月）

【オリジナルアニメーションを作ろう】2

10 CLS	
11 LC 2,6:?CHR\$(01):WAIT 5	34 LC 6,15:?CHR\$(01):WAIT 5
12 LC 2,7:?CHR\$(01):WAIT 5	35 LC 7,16:?CHR\$(01):WAIT 5
13 LC 2,8:?CHR\$(01):WAIT 5	36 LC 8,17:?CHR\$(01):WAIT 5
14 LC 2,9:?CHR\$(01):WAIT 5	37 LC 9,18:?CHR\$(01):WAIT 5
15 LC 2,10:?CHR\$(01):WAIT 5	38 LC 9,18:?CHR\$(01):WAIT 5
16 LC 2,11:?CHR\$(01):WAIT 5	39 LC 17,6:?CHR\$(01):WAIT 5
17 LC 2,12:?CHR\$(01):WAIT 5	40 LC 16,7:?CHR\$(01):WAIT 5
18 LC 2,13:?CHR\$(01):WAIT 5	41 LC 16,8:?CHR\$(01):WAIT 5
19 LC 2,14:?CHR\$(01):WAIT 5	42 LC 15,9:?CHR\$(01):WAIT 5
20 LC 2,15:?CHR\$(01):WAIT 5	43 LC 15,10:?CHR\$(01):WAIT 5
21 LC 2,16:?CHR\$(01):WAIT 5	44 LC 15,11:?CHR\$(01):WAIT 5
22 LC 2,17:?CHR\$(01):WAIT 5	45 LC 14,12:?CHR\$(01):WAIT 5
23 LC 2,18:?CHR\$(01):WAIT 5	46 LC 14,13:?CHR\$(01):WAIT 5
24 LC 10,6:?CHR\$(01):WAIT 5	47 LC 14,14:?CHR\$(01):WAIT 5
25 LC 9,7:?CHR\$(01):WAIT 5	48 LC 13,15:?CHR\$(01):WAIT 5
26 LC 8,8:?CHR\$(01):WAIT 5	49 LC 13,16:?CHR\$(01):WAIT 5
27 LC 7,9:?CHR\$(01):WAIT 5	50 LC 12,17:?CHR\$(01):WAIT 5
28 LC 6,10:?CHR\$(01):WAIT 5	51 LC 18,7:?CHR\$(01):WAIT 5
29 LC 5,11:?CHR\$(01):WAIT 5	52 LC 18,8:?CHR\$(01):WAIT 5
30 LC 4,12:?CHR\$(01):WAIT 5	53 LC 19,9:?CHR\$(01):WAIT 5
31 LC 3,12:?CHR\$(01):WAIT 5	54 LC 19,10:?CHR\$(01):WAIT 5
32 LC 4,12:?CHR\$(01):WAIT 5	55 LC 19,11:?CHR\$(01):WAIT 5
33 LC 5,14:?CHR\$(01):WAIT 5	56 LC 20,12:?CHR\$(01):WAIT 5



途中のアニメーション

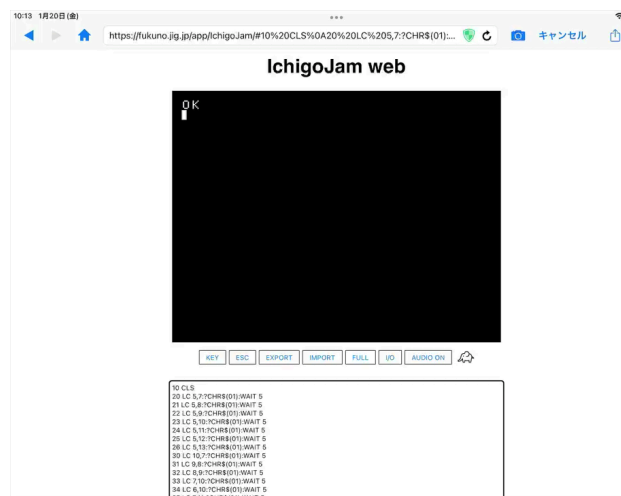
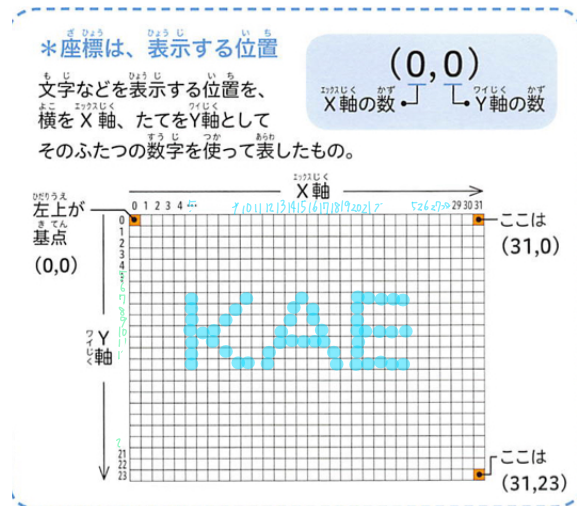
感想

続きのプログラムを打つことができました。次の時間に完成させたいです。

1月20日（金）

【オリジナルアニメーションを作ろう】3

```
10 CLS
20 LC 5,7:?CHR$(01):WAIT 5
21 LC 5,8:?CHR$(01):WAIT 5
22 LC 5,9:?CHR$(01):WAIT 5
23 LC 5,10:?CHR$(01):WAIT 5
24 LC 5,11:?CHR$(01):WAIT 5
25 LC 5,12:?CHR$(01):WAIT 5
26 LC 5,13:?CHR$(01):WAIT 5
30 LC 10,7:?CHR$(01):WAIT 5
31 LC 9,8:?CHR$(01):WAIT 5
32 LC 8,9:?CHR$(01):WAIT 5
33 LC 7,10:?CHR$(01):WAIT 5
34 LC 6,10:?CHR$(01):WAIT 5
35 LC 7,11:?CHR$(01):WAIT 5
36 LC 8,12:?CHR$(01):WAIT 5
37 LC 9,13:?CHR$(01):WAIT 5
38 LC 10,13:?CHR$(01):WAIT 5
40 LC 15,7:?CHR$(01):WAIT 5
41 LC 14,8:?CHR$(01):WAIT 5
42 LC 14,9:?CHR$(01):WAIT 5
43 LC 13,10:?CHR$(01):WAIT 5
44 LC 13,11:?CHR$(01):WAIT 5
45 LC 12,12:?CHR$(01):WAIT 5
46 LC 12,13:?CHR$(01):WAIT 5
47 LC 16,8:?CHR$(01):WAIT 5
48 LC 16,9:?CHR$(01):WAIT 5
49 LC 17,10:?CHR$(01):WAIT 5
50 LC 17,11:?CHR$(01):WAIT 5
51 LC 18,12:?CHR$(01):WAIT 5
52 LC 18,13:?CHR$(01):WAIT 5
53 LC 14,11:?CHR$(01):WAIT 5
54 LC 15,11:?CHR$(01):WAIT 5
55 LC 16,11:?CHR$(01):WAIT 5
56 LC 20,7:?CHR$(01):WAIT 5
57 LC 20,8:?CHR$(01):WAIT 5
58 LC 20,9:?CHR$(01):WAIT 5
59 LC 20,10:?CHR$(01):WAIT 5
60 LC 20,11:?CHR$(01):WAIT 5
61 LC 20,12:?CHR$(01):WAIT 5
62 LC 20,13:?CHR$(01):WAIT 5
63 LC 21,7:?CHR$(01):WAIT 5
64 LC 22,7:?CHR$(01):WAIT 5
65 LC 23,7:?CHR$(01):WAIT 5
66 LC 24,7:?CHR$(01):WAIT 5
67 LC 21,10:?CHR$(01):WAIT 5
68 LC 22,10:?CHR$(01):WAIT 5
69 LC 23,10:?CHR$(01):WAIT 5
70 LC 24,10:?CHR$(01):WAIT 5
71 LC 21,12:?CHR$(01):WAIT 5
72 LC 22,12:?CHR$(01):WAIT 5
73 LC 23,12:?CHR$(01):WAIT 5
74 LC 24,12:?CHR$(01):WAIT 5
```



感想

9月から学んだプログラミング学習を活用して、オリジナルアニメーションを作ることができました。初めの頃よりプログラミングにとっても興味が湧くようになりました。完成したプログラミングはデータが重くて最後まででは行かなかったけれど、楽しかったです。



完成したアニメーション