

# 「プログラミング学習」発表者へのアドバイスシート

年 月 日 ( )

## 作品の説明を聞いて

GOOD BAD



構想

- 作品の構想の説明は理解できたか？
- 「〇〇すると△△が□□する。」や「☆☆の場合、△△が◇◇になる。」など、構想の説明は具体的だったか？

4-3-2-1



役割

- 説明を聞いて、班のメンバーは役割分担してかつ協力しながら作品制作に取り組んでいると思ったか？

4-3-2-1

## 作品を操作して

GOOD BAD



制御

- スプライトやロボットなどの作品の動きの制御は適切にできていると思ったか？
- スクリプトの組み合わせは合理的で、モレや不要な箇所はなかったか？

4-3-2-1



実現

- この作品は、説明で聞いた構想を十分に実現したものとなっていると思ったか？

4-3-2-1

- 作品について、良い点や取り入れたい点

(例) 立体感を出すために、ボールを小さくしながら移動させていたのが良かった。

- 作品について、改善点や改善のための具体的方法

(例) 敵の動きが複雑になるように、乱数を使うともっと良いと思った。

操作者 年 組 氏名

発表班 作品名

作品を操作し終わって記入し、その場で発表者に渡してください。

佐賀県立致遠館高等学校理数科 (平成30年度 ver1.0)

# 「プログラミング学習」発表者へのアドバイスシート

年 月 日 ( )

## 作品の説明を聞いて

GOOD BAD



構想

- 作品の構想の説明は理解できたか？
- 「〇〇すると△△が□□する。」や「☆☆の場合、△△が◇◇になる。」など、構想の説明は具体的だったか？

4-3-2-1



役割

- 説明を聞いて、班のメンバーは役割分担してかつ協力しながら作品制作に取り組んでいると思ったか？

4-3-2-1

## 作品を操作して

GOOD BAD



制御

- スプライトやロボットなどの作品の動きの制御は適切にできていると思ったか？
- スクリプトの組み合わせは合理的で、モレや不要な箇所はなかったか？

4-3-2-1



実現

- この作品は、説明で聞いた構想を十分に実現したものとなっていると思ったか？

4-3-2-1

- 作品について、良い点や取り入れたい点

(例) 立体感を出すために、ボールを小さくしながら移動させていたのが良かった。

- 作品について、改善点や改善のための具体的方法

(例) 敵の動きが複雑になるように、乱数を使うともっと良いと思った。

操作者 年 組 氏名

発表班 作品名

作品を操作し終わって記入し、その場で発表者に渡してください。

佐賀県立致遠館高等学校理数科 (平成30年度 ver1.0)