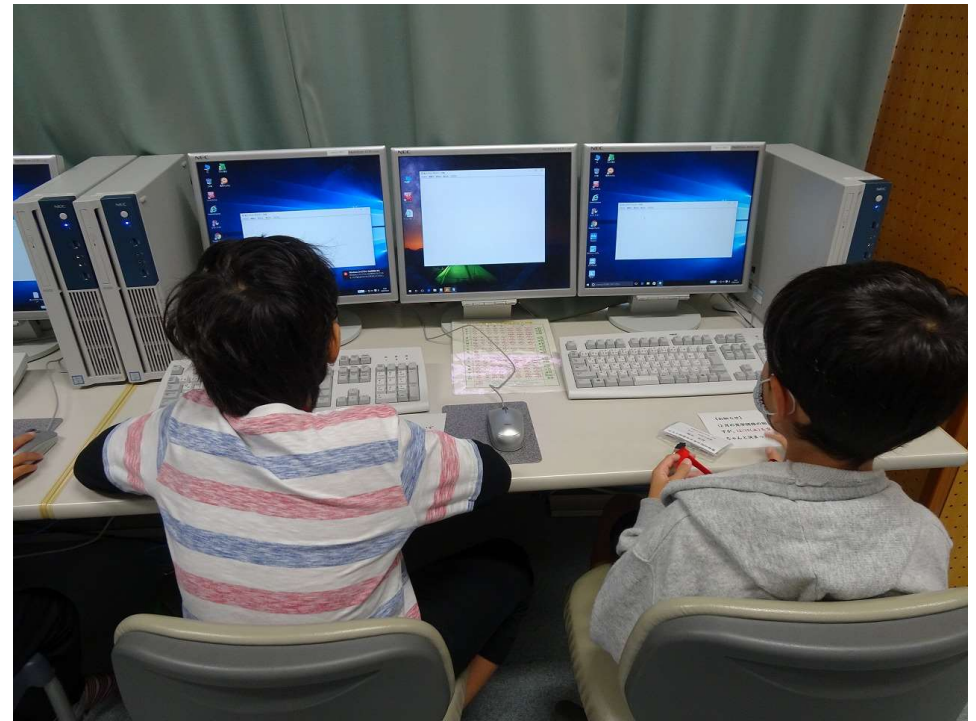


令和2年度有田川町少年少女発明クラブ 第6回目の活動の様子（10月24日）

今回と次回はプログラミングです。
プログラミングってなんだかむずかしそう…。
がんばっていきましょう！

まずはパソコンに慣れよう。
カーソル、マウスポインタ、クリック、ドラッグ&
ドロップなど、基本的な名称と使い方を覚えます。



いざ実践！

『Scratch』というプログラミングソフトを使います。ネコのイラストが出てきたよ。

先生の話をよく聞いて、このネコのイラストを動かしたり鳴き声が出るよう、命令を試みよう。



パソコンに慣れているかどうかよりも、まずは先生の話聞いてそのとおりにやってみることが大切です。そうしたら、「じゃあこの命令をした場合、どうなるんだろう？」と思ったら、お家で練習してみてください。