

# 令和2年度有田川町少年少女発明クラブ 第7回目の活動の様子（11月28日）

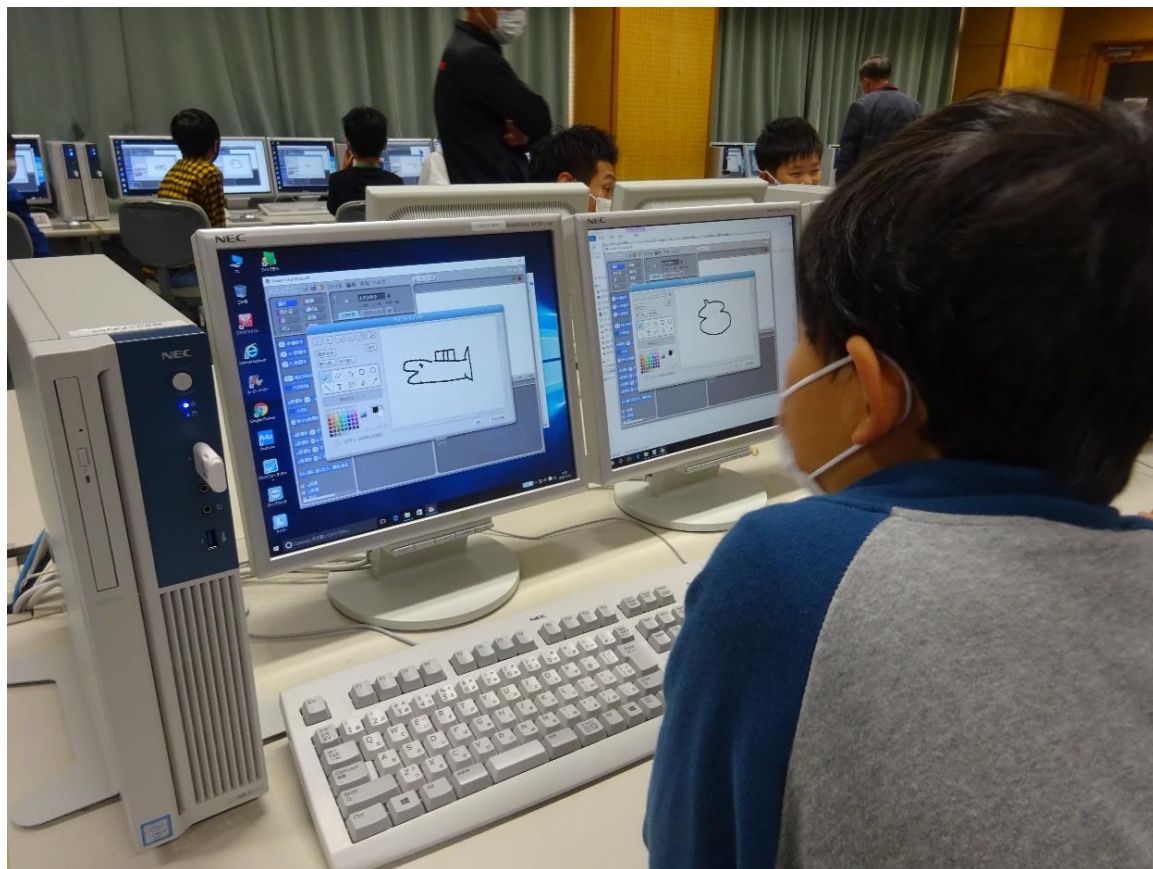
前回に引き続きプログラミングです。  
1カ月経ってパソコンの使い方とか忘れてないかと心配しましたが、みんなお手のもの♪



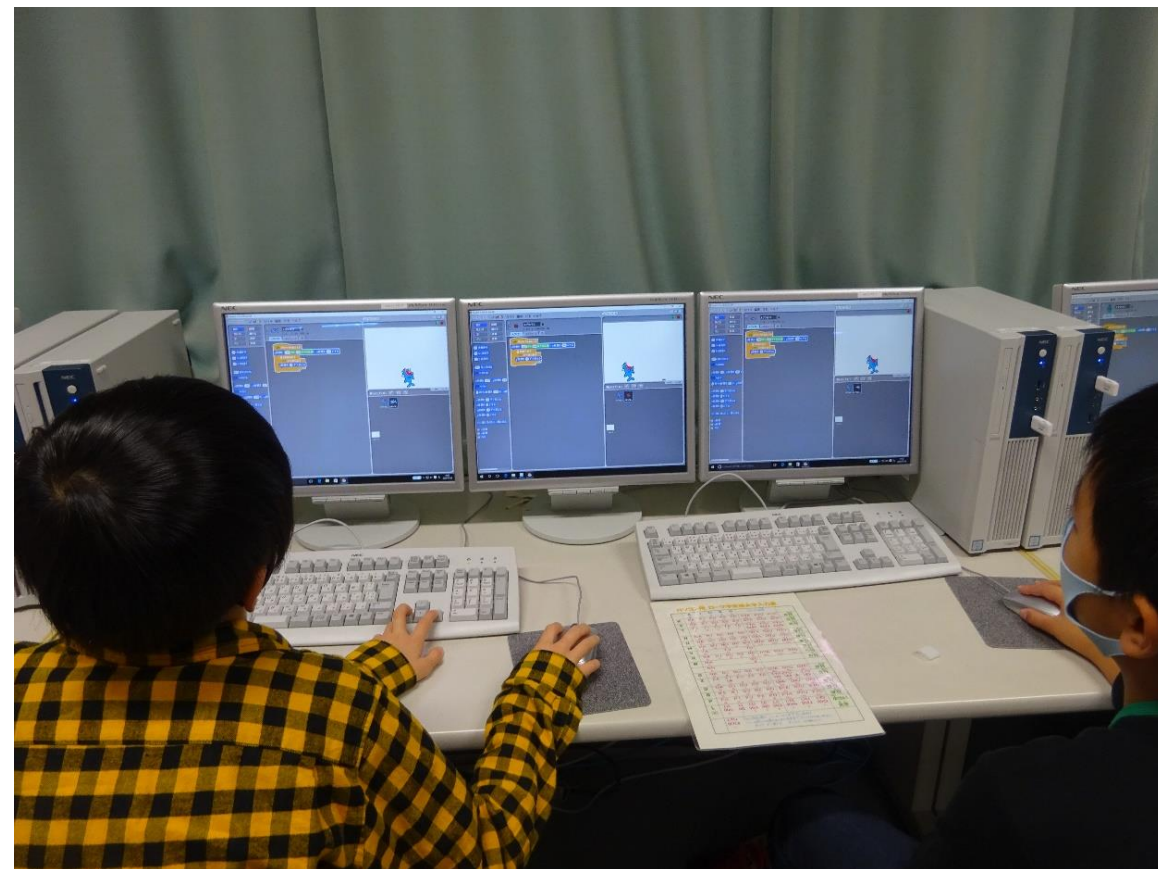
前回と同じ『Scratch』を使います。  
今回はサメのイラストを使うよ。



イラストのサメにエサをあげる設定です。  
エサを自由に描いてみよう。  
小魚のイラスト、上手い！



描いたエサを口を開けたサメにあげます。どうい  
う命令をしたらエサが落ちていくかな？  
X座標値、Y座標値、乱数…色々組み合わせるよ。





背景の設定も海っぽくします。  
色んな命令を組み合わせ、緑の旗のボタンを押したら…サメもエサも動きます。  
みんなからは「おお〜っ！」と歓声が。



最後にテキストプログラミングを体験。  
文字だけなので視覚的に楽しみにくいですが、みんながんばって入力していました。



パソコンに慣れているかどうかもありますが、先生がおっしゃるには「プログラミングは論理的思考力が大切」とのことでした。この2回の体験だけで終わらず、お家でも練習してみてください。