

名前

内容	スライド No	チェック			備考*
		(理解)	(打込み)	(開発)	
変数と Scratch での利用	7				
Scratch での変数への入力	8				
変数(X=X+1)	9				
プログラムの構造/フローチャート	10				
フローチャートと Scratch の対応	11-12				
合格の判断	13				
一番簡単な自動販売機	14-15				
チャレンジ: 正三角形の判断	16				
1 から 10 を言う	17				
単純な 1 から 10 の合計	19				
チャレンジ:単純な 2 から A までの偶数の合計	21				
5 回数字を入力してその合計を求めます。	23				
配列(リスト)を作る	25				
おくみくじを作る	26				
チャレンジ: 5 回数字を入力してその合計(配列利用)	28				
配列に数をセットする方法	31				
チャレンジ: 配列の中から数を探す	33				
数の並び替えの作業の説明	36				
配列の中の一番小さい数を見つける	37				
配列の中の一番小さい数を配列の先頭に入れ替える	39				
二重繰り返しに挑戦	43				
最期のチャレンジ:数の並び替え	47				
最後のチャレンジまで終わった人は次の発展課題も挑戦してみてください。					
発展課題 1: 沢山の数の並び替え	50				
発展課題 3: 並び替えの無駄を省く	51				
発展課題 2: バブルソート	52				