

# 情報の授業 Unit02

## Scratchで面白プログラミング (3)

- ・ 開発の仕上げ
- ・ 評価会のやり方



# 開発の仕上げ

20分ぐらいプログラミングした後、評価会します。

評価会の投票のために次の準備をしてください。

自分の出席番号

初心者の場合は 初の文字

をプログラムの画面に入れるか、紙に書いておいてください。

操作が必要なプログラムに紙に、簡単な説明を書いておいてください。

# 相互評価会

20分の中で他の人のプログラムを見たり、実際に操作して評価してください。

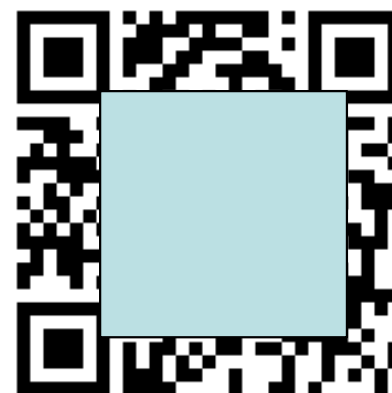
必要だったら自分のPCの場所において、説明してもいいです。

## 投票方法:

一番気に入ったものを1点、初心者の中から気に入ったものを2点、経験者の中から気に入ったものを2点行って選んでください。

ブラウザから: <https://goo.g>

QRコード:



# 投票結果発表: こんな感じで発表します

総合		
順位	出席番号	得点
1		
2		
3		
3		
3		
6		
7		
8		
9		
10		

初心者部門		
順位	出席番号	得点
1		
2		
3		
3		
3		
3		
7		
7		
7		
7		

経験者部門		
順位	出席番号	得点
1		
2		
2		
4		
4		
6		
7		
7		