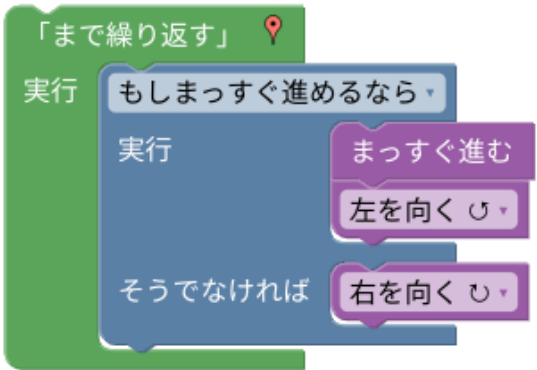


ブロックリーゲームス 振り返りシート 生徒記入例

その①(1年生)

レベル(10)→クリアした中で最高のレベルを記入

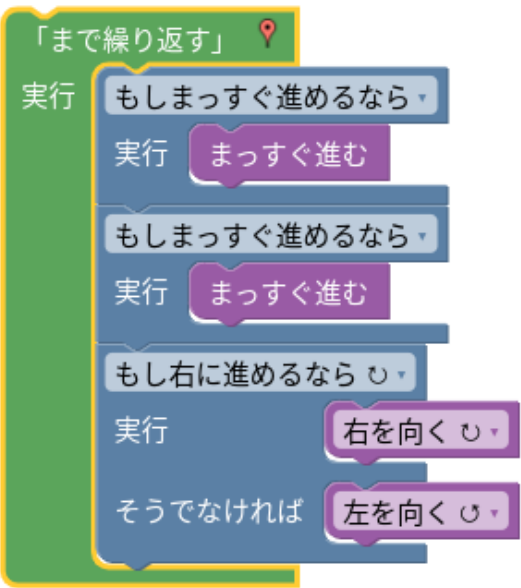
プログラム	考え方
	まっすぐに進んだらいずれ曲がる場所があるはずと思ったから、「左を向く」は左に曲がるとクリアできる。曲がり角が「右を向く」より多かったから真っすぐ進むと同時に左を向くと選択した。右を曲がる場所が少なかったから真っすぐ進むのと一緒に、まっすぐ進めないときに右を向いてまっすぐ進めるようにした。

今日の学習を振り返って

クリアはできたけどかなり遠回りだったので次にすることがあったときには今日作ったプログラミングではなく、また別のプログラミングで最短ルートを目指してクリアしたいです。

その②(1年生)

レベル(10)→クリアした中で最高のレベルを記入

プログラム	考え方
	まず、(もしまっすぐに進めるなら)を1個でやってみたら途中で行き止まりになってダメだったけれども2個にすることによって行き止まりだったらこれ以上進まなくて2マス進める場所だったら2マス進んでくれるからクリアした。

今日の学習を振り返って

迷路をしてどうやったらうまく動いてくれるのか頭の中で何回も動かしてみてして行けそうと思ったものをやってクリアすることができたので良かったです。
迷路で途中で行き止まりになったときにどうすればいいかを何回も考えクリアすることができたので良かったです。

