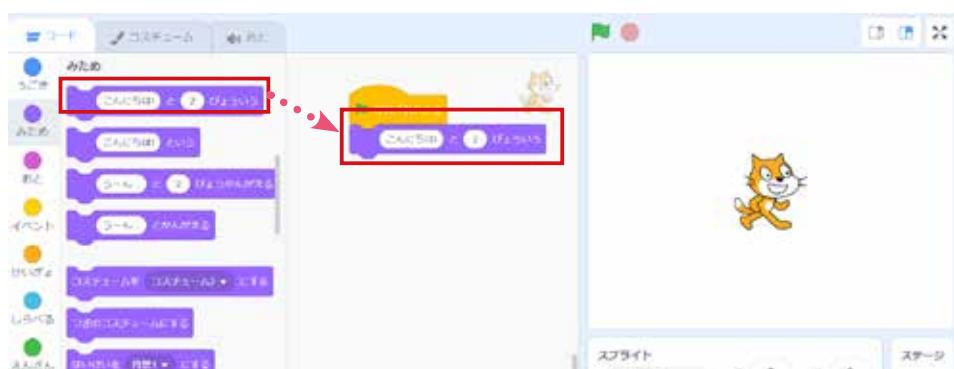
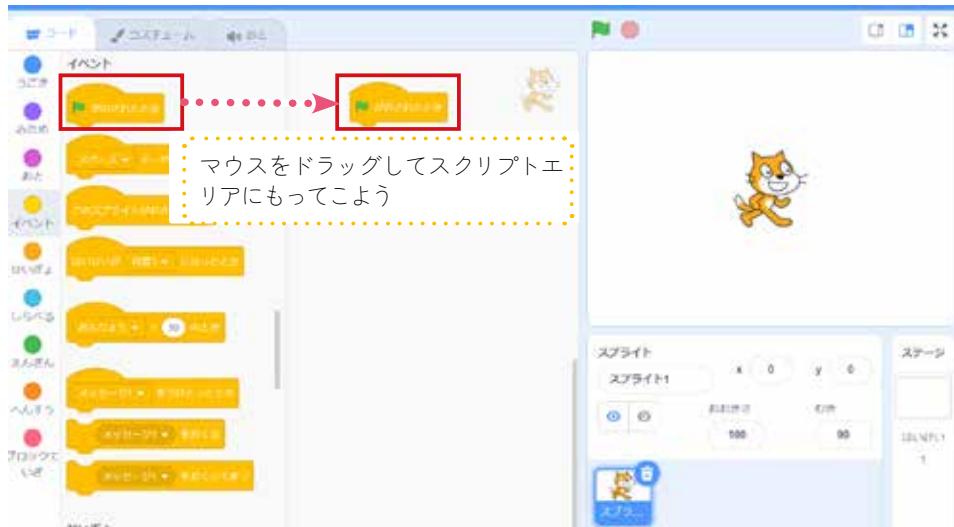


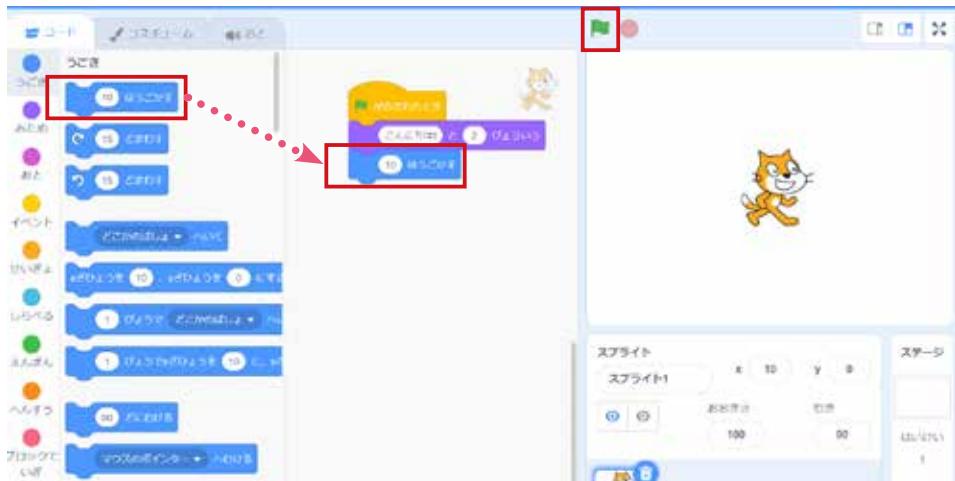
# 01 | プログラミングしよう

にんげんがコンピュータにめいれいしてじゅうにうごかすことができるのがプログラムだよ。めいれいすることばをつたえるのが「プログラミング」というよ。

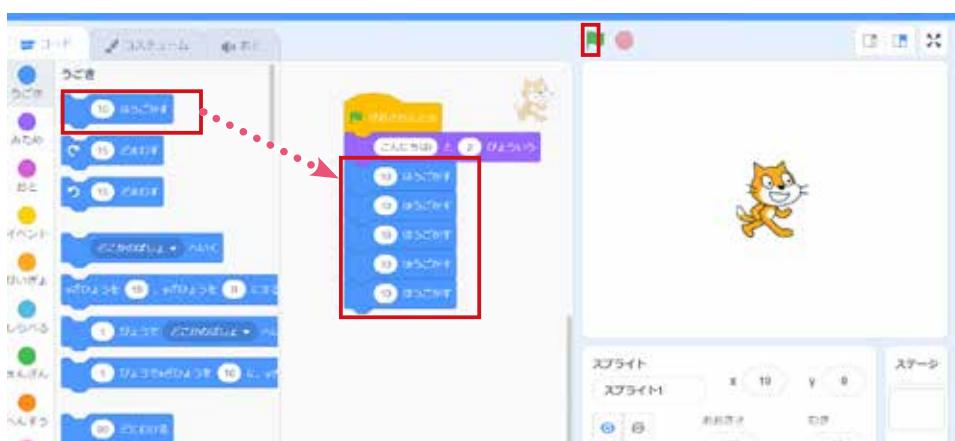
スプライトのねこにいろいろめいれいしてみよう。



# プログラミングをしよう



はたぼたんをおしてねこのうごきをみてみよう



いっぱいいれてみよう。はたをおして、ねこはどれくらいうごいたかな？



はたをおしてねあれれ？ねこはどこにいったかな？

# プログラミングをしよう

ちょっとまってもらおう

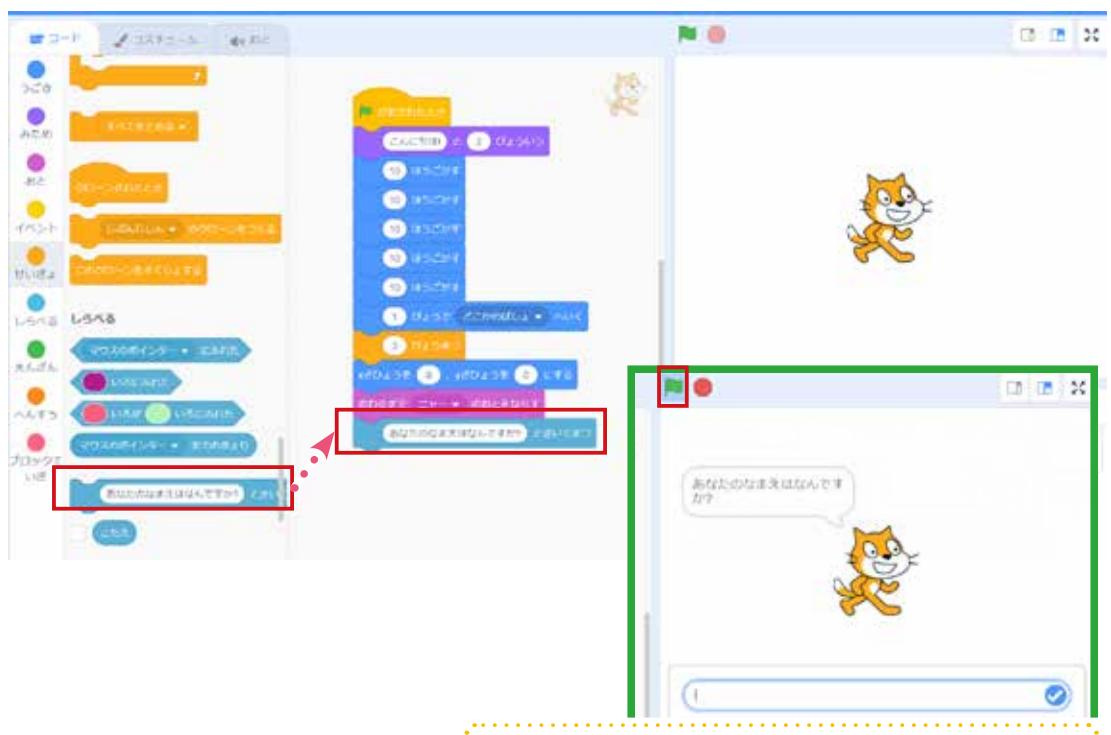


# プログラミングをしよう

おとをだそう

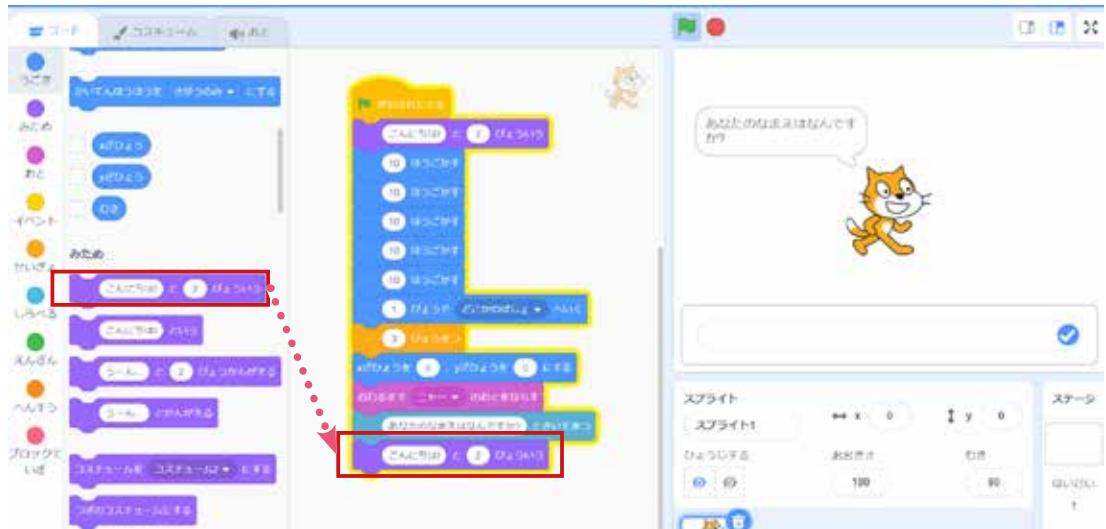


しつもんしてみよう



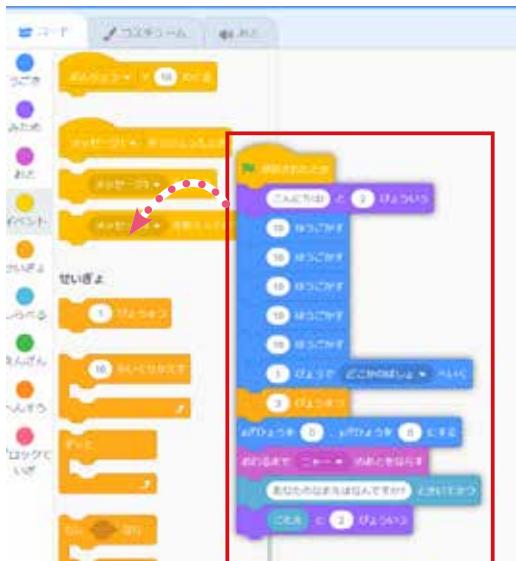
# プログラミングをしよう

こたえたことばをねこにいってもらおう



# プログラミングをしよう

## つくったプログラムをぜんぶけそう



マウスをドラッグしながら左にもっていくとぜんぶきえるよ

## くりかえしうごかそう



ここのすうじをみておこう

# プログラミングをしよう

The image consists of three vertically stacked screenshots of the Scratch programming environment. Each screenshot shows a stage with a cat sprite and a script editor on the left.

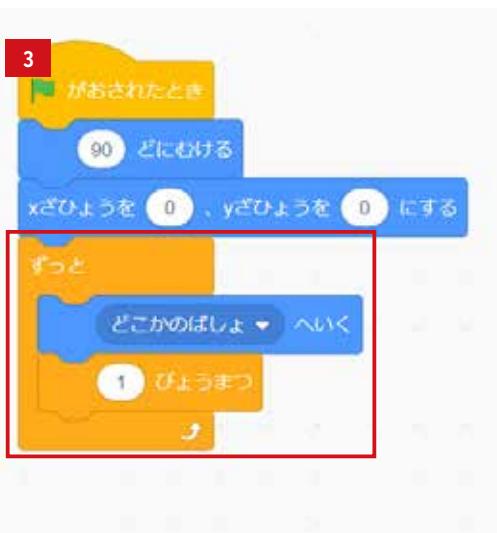
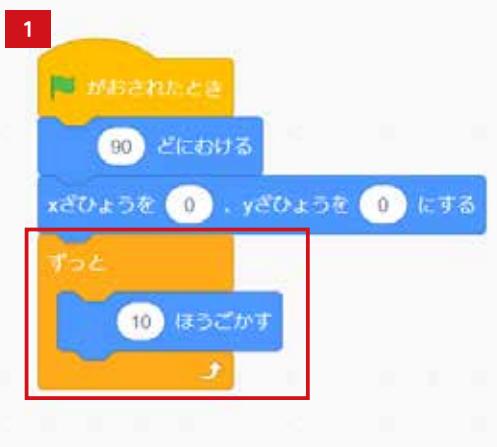
- Screenshot 1:** A yellow `when green flag clicked` hat block is connected to a blue `move (10 steps)` and a green `change [1] block by (1)` control block. A red box highlights the green control block. A dotted arrow points from the green control block in Screenshot 1 to the green control block in Screenshot 2. A yellow dashed box contains the text "ちょっとかいてんし  
たね".
- Screenshot 2:** A yellow `when green flag clicked` hat block is connected to a blue `move (10 steps)` and a green `change [1] block by (1)` control block. Both blocks are highlighted with red boxes. A dotted arrow points from the green control block in Screenshot 1 to the green control block in Screenshot 2. A yellow dashed box contains the text "ずっと"のプログラムを間にはさもう
- Screenshot 3:** A yellow `when green flag clicked` hat block is connected to a blue `move (10 steps)` and a green `change [1] block by (1)` control block. Both blocks are highlighted with red boxes. A dotted arrow points from the green control block in Screenshot 2 to the green control block in Screenshot 3. A yellow dashed box contains the text "ぐるぐるまわっているかな".

# プログラミングをしよう

いろんなプログラムを「ずっと」のあいだにいれてみよう



ひだりのプログラムはいれておこう。



このプログラムをいれてみてどんなうごきをするかみてみよう。  
これができるたらいろいろためしてみよう