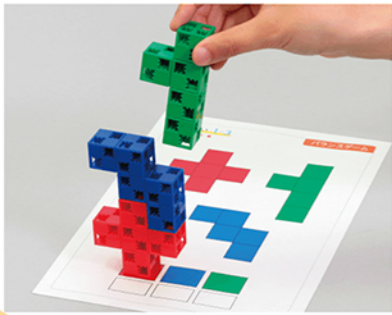


カリキュラム例

第1回
バランスゲーム



第2回
かたちあわせパズル



第5回
はぐるまのかいてん

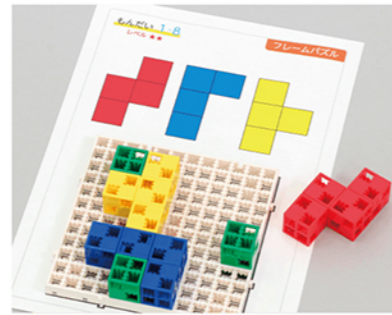


1年目 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

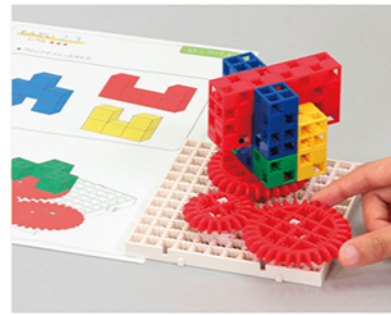
第6回
りったいパズル



第7回
フレームパズル



第12回
ロックパズル



2年目 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

カリキュラム例

第1回
車を走らせよう



第6回
飛行機発射ゲームをしよう

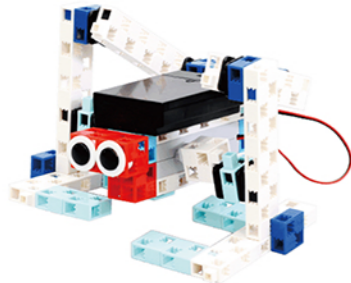


第11回
でこぼこ道を走らせよう



1年目 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

第14回
二足歩行ロボット



第19回
モノレールロボット



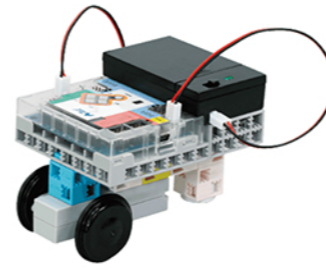
第23回
お掃除ロボット



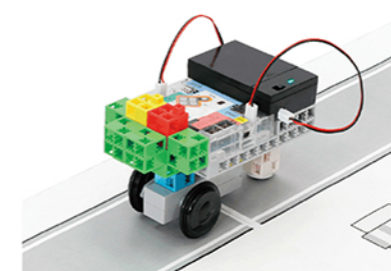
2年目 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

カリキュラム例

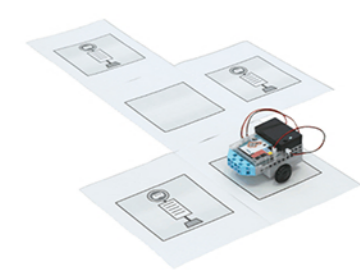
第1回
プログラミングで車を動かそう



第2・3回
自動運転車をプログラミングしよう

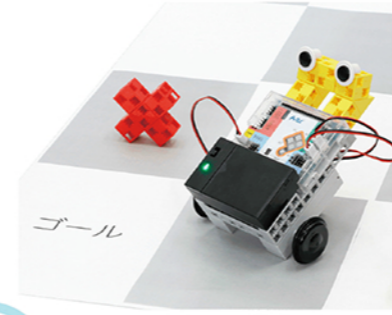


第6・7回
オリジナルコースを走らせよう

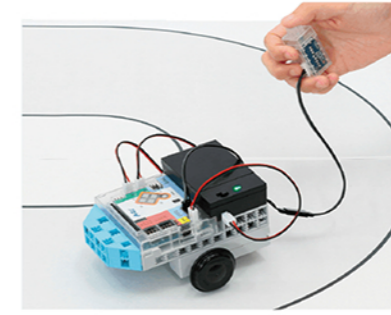


1年目 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

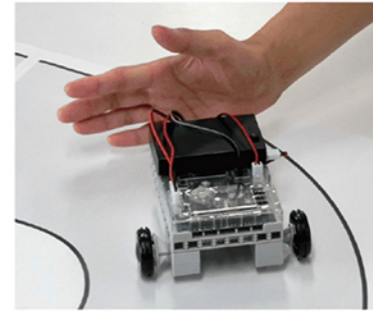
第12・13回
ロボットを迷路から救い出そう



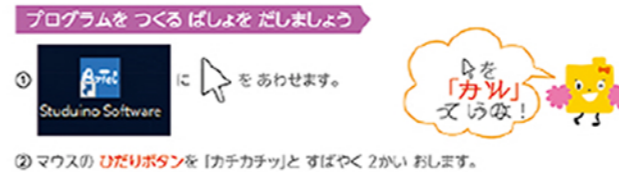
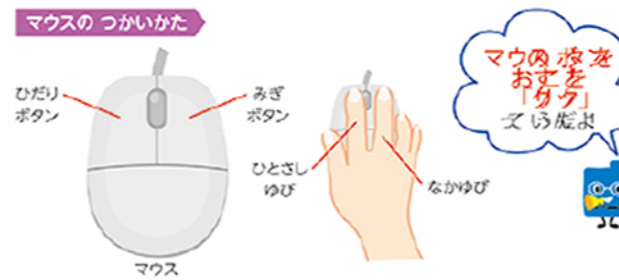
第16・17回
センサーで車を操縦しよう



第20回
手を触れずに操縦しよう

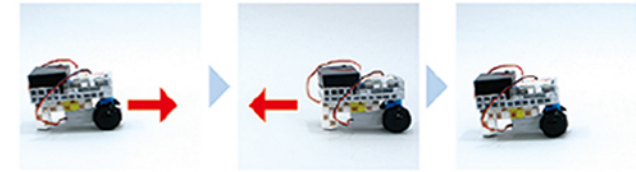


2年目 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24



6 プログラミングをしてみよう

くるまがまえにすすんだあと、うしろにもどってくるようにプログラムをつくりましよう。



1.まえにすすむプログラムをつくりましよう



①のしかくのわくにをほこびましよう。

