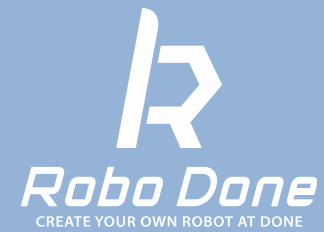


2017年 ロボ団

夏休みロボットプログラミング教室



DAY1:Lesson03

競争ミッション 「高得点をねえ」

0. レッスンの流れ



分

0 - 5

1 : ミッションルールの説明

5 - 15

2 : ペアで作戦会議

15 - 35

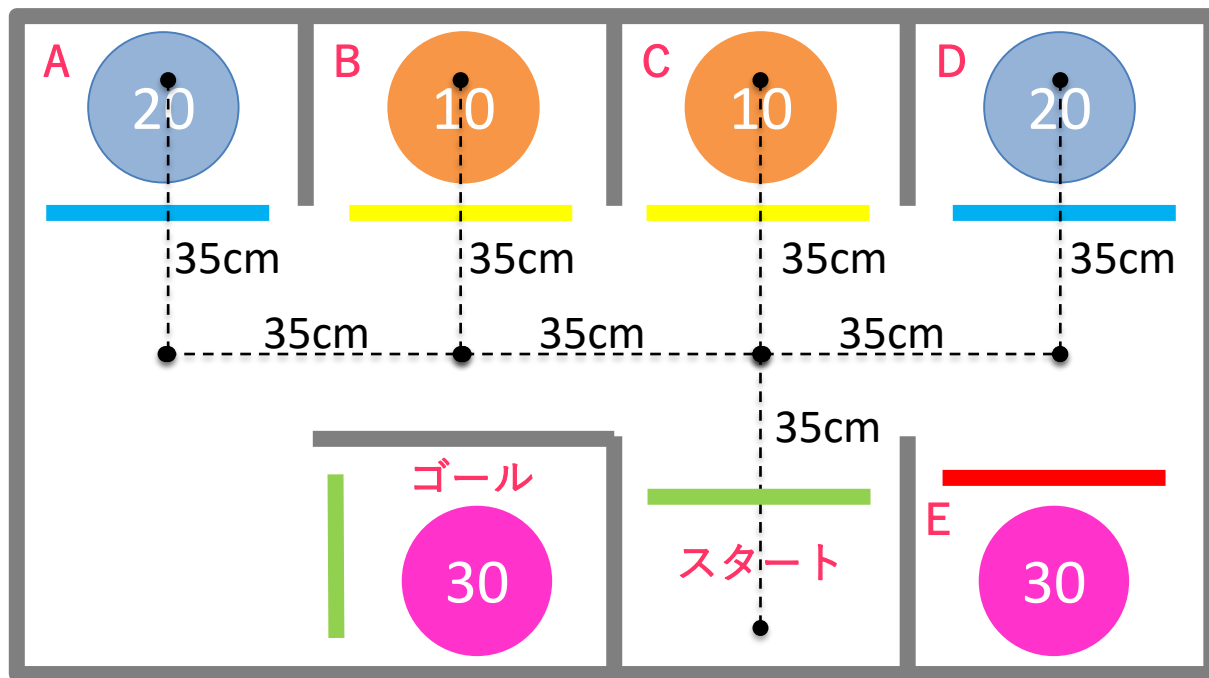
3 : 各自プログラミング & 試走 (トライ & エラー)

35 - 45

4 : 競技 & 順位発表

1. ミッションルール

コース



ルール

- ・ 競技時間（1 分間）の間に、一番多くポイントを稼いだチームの勝利。
- ・ ゴールエリアに入った時点で、競技終了。

ポイントの付け方

- ・ ポイントは、各エリアの線より内側に両タイヤが入った時点で加点する。
- ・ 各エリアとも、加点は 1 回のみ。

2. ペアで作戦会議



2人作業

1) スタートからゴールまでどの順序で進むのか、ペアで話し合って決めよう！

2) ワークブックの「フローチャート」に進み方と使うブロックを記入しよう！

ワークブック

行きたいエリアへ移動するための、動きをチェックしよう。

ワークブック	行きたいエリアへ移動するための、動きをチェックしよう。					
スタート	☒ まえにすすむ	☐ バックする	☐ 左に曲がる	☐ 右に曲がる	☐ 後ろを向く	☐ 1回転する
(C) へ行く	☐ まえにすすむ	☐ バックする	☐ 左に曲がる	☐ 右に曲がる	☐ 後ろを向く	☐ 1回転する
	☐ まえにすすむ	☐ バックする	☐ 左に曲がる	☐ 右に曲がる	☐ 後ろを向く	☐ 1回転する
	☐ まえにすすむ	☒ バックする	☐ 左に曲がる	☐ 右に曲がる	☐ 後ろを向く	☐ 1回転する
	☐ まえにすすむ	☐ バックする	☐ 左に曲がる	☒ 右に曲がる	☐ 後ろを向く	☐ 1回転する
	☐ まえにすすむ	☐ バックする	☐ 左に曲がる	☐ 右に曲がる	☐ 後ろを向く	☐ 1回転する
(D) へ行く	☐ まえにすすむ	☐ バックする	☐ 左に曲がる	☐ 右に曲がる	☐ 後ろを向く	☐ 1回転する
	☐ まえにすすむ	☐ バックする	☐ 左に曲がる	☐ 右に曲がる	☐ 後ろを向く	☐ 1回転する
	☐ まえにすすむ	☐ バックする	☐ 左に曲がる	☐ 右に曲がる	☐ 後ろを向く	☐ 1回転する
	☐ まえにすすむ	☐ バックする	☐ 左に曲がる	☐ 右に曲がる	☐ 後ろを向く	☐ 1回転する
	☐ まえにすすむ	☐ バックする	☐ 左に曲がる	☐ 右に曲がる	☐ 後ろを向く	☐ 1回転する

子どものための制作 × プログラミング



-CREATE YOUR OWN ROBOT AT DONE-

3. 各自プログラミング&試走（トライ＆エラー）



2人作業

1) 「フローチャート」を見ながらプログラミングしよう！

（ポイント）

★一度に全部のブロックは入れない！！

★最初は、スタートから次のエリアまでのブロックだけつなげよう！

2) ブロックをつなげたら、ロボットをコースへ持っていき、走らせよう！

（やくそく）

★コースで走らせるときは、順番にならぼう！

★ロボットを運ぶとき、コースに置くときはやさしく！

★他のチームの動きもよくみよう（ヒントになるよ）！

★困ったときは、メンターの人に聞いてみよう！

3) うまくいったら、次のエリアを目指そう！

うまくいかなかったら、ブロックを見直そう！

子どものための制作 × プログラミング



-CREATE YOUR OWN ROBOT AT DONE-

