



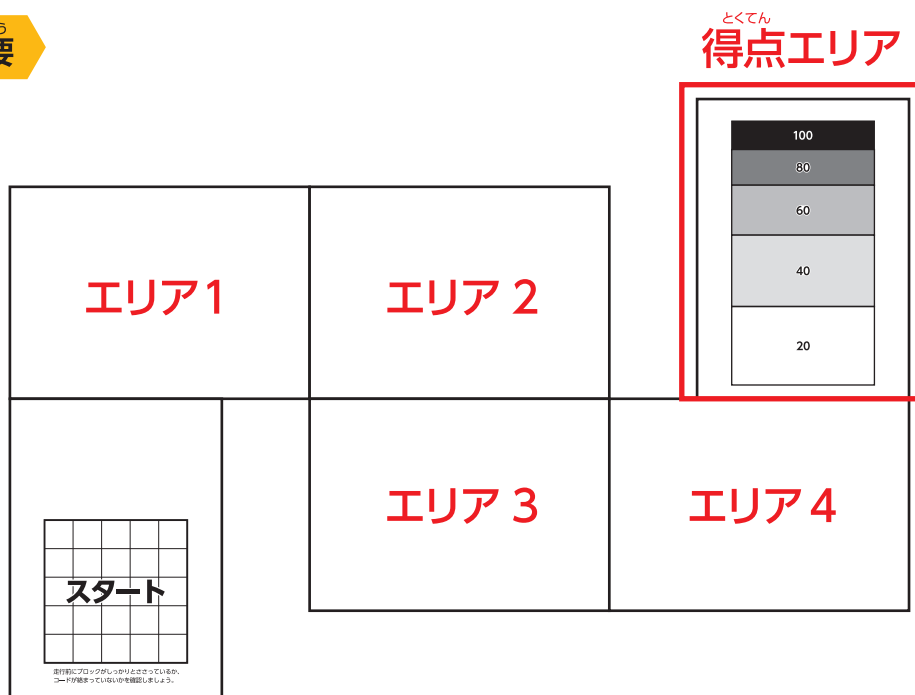
ギリギリストップチャレンジ せつめいしょ ルール説明書



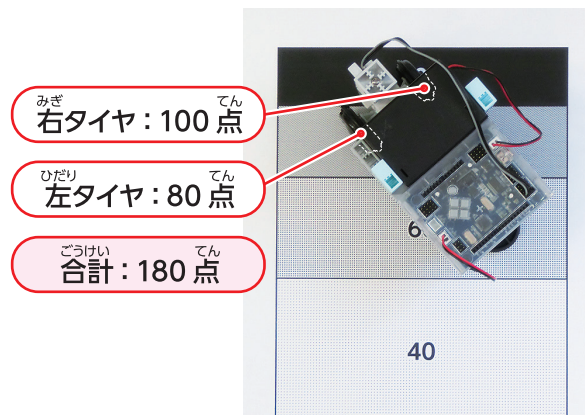
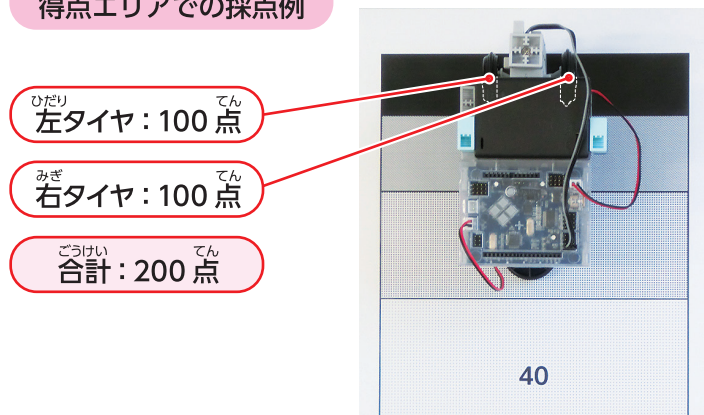
ルール

- ① ロボットカーをスタート地点から走行させ、エリア1~4を通過し、得点エリア上で停止させましょう。チャレンジは2回行えます。
- ② スタートの枠内からロボットカーが出なければ置き方は自由です。枠内の格子に合わせて置く位置を決めましょう。
- ③ エリア1~4までの各エリアをコースから外れずに通過できればそれぞれ10点ずつ獲得します（最高40点）。
- ④ 得点エリアの上で停止した時は、前タイヤが踏んでいる数字を得点として獲得します。得点は左右のタイヤでそれぞれ獲得します（最高200点）。
- ⑤ ただしロボットカーが得点エリアをこえて停止した場合、得点は得られません。
- ⑥ ロボットカーが走行している間は触ってはいけません。
- ⑦ 1回目と2回目の間にプログラムの変更はできません。ロボットカーを置く位置で調整しましょう。

コース概要



得点エリアでの採点例



4・5 時間目授業用ワークシート

アイデアシート

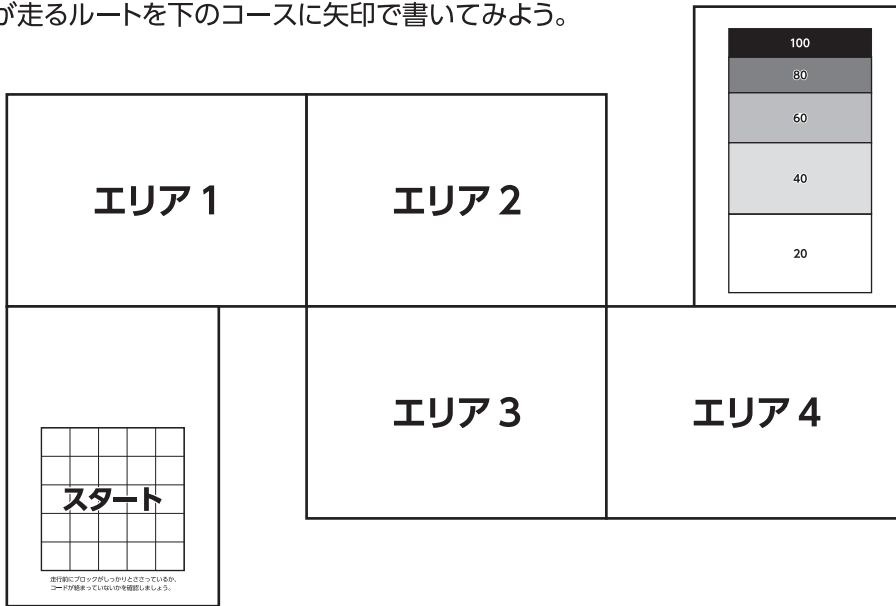
ひつげ 日付	
が 月	にち 日

チーム名

メンバー

ステップ 1 ロボットカーの動きを考えよう!

ロボットカーが走るルートを下のコースに矢印で書いてみよう。



ステップ 2 ロボットカーの動きの手順を考えよう!

ステップ 1 で書いた動きをロボットカーにさせるための手順を下の表に書いてみよう。

プログラム作成の手順	
①	⑥
②	⑦
③	⑧
④	⑨
⑤	⑩



ギリギリストップチャレンジ 採点表



チーム名		メンバー	
------	--	------	--

課題を達成したら得点に丸を付けましょう。

エリア名	課題	得点	
		1回目	2回目
エリア1	コースから外れずに通過した	10	10
エリア2	コースから外れずに通過した	10	10
エリア3	コースから外れずに通過した	10	10
エリア4	コースから外れずに通過した	10	10

得点エリア	右のタイヤの得点		左のタイヤの得点	
	20・40・60・80・100	20・40・60・80・100	20・40・60・80・100	20・40・60・80・100

合計得点	/ 480	採点者	
------	-------	-----	--



他チーム評価シート



他チームのロボットカーやその動きを見て、工夫していると思ったことや、
こうしたらもっとうまくいくといったアドバイスを書きましょう。

評価するチーム：

評価者：

評価するチーム：

評価者：

評価するチーム：

評価者：

評価するチーム：

評価者：

評価するチーム：

評価者：

評価するチーム：

評価者：
