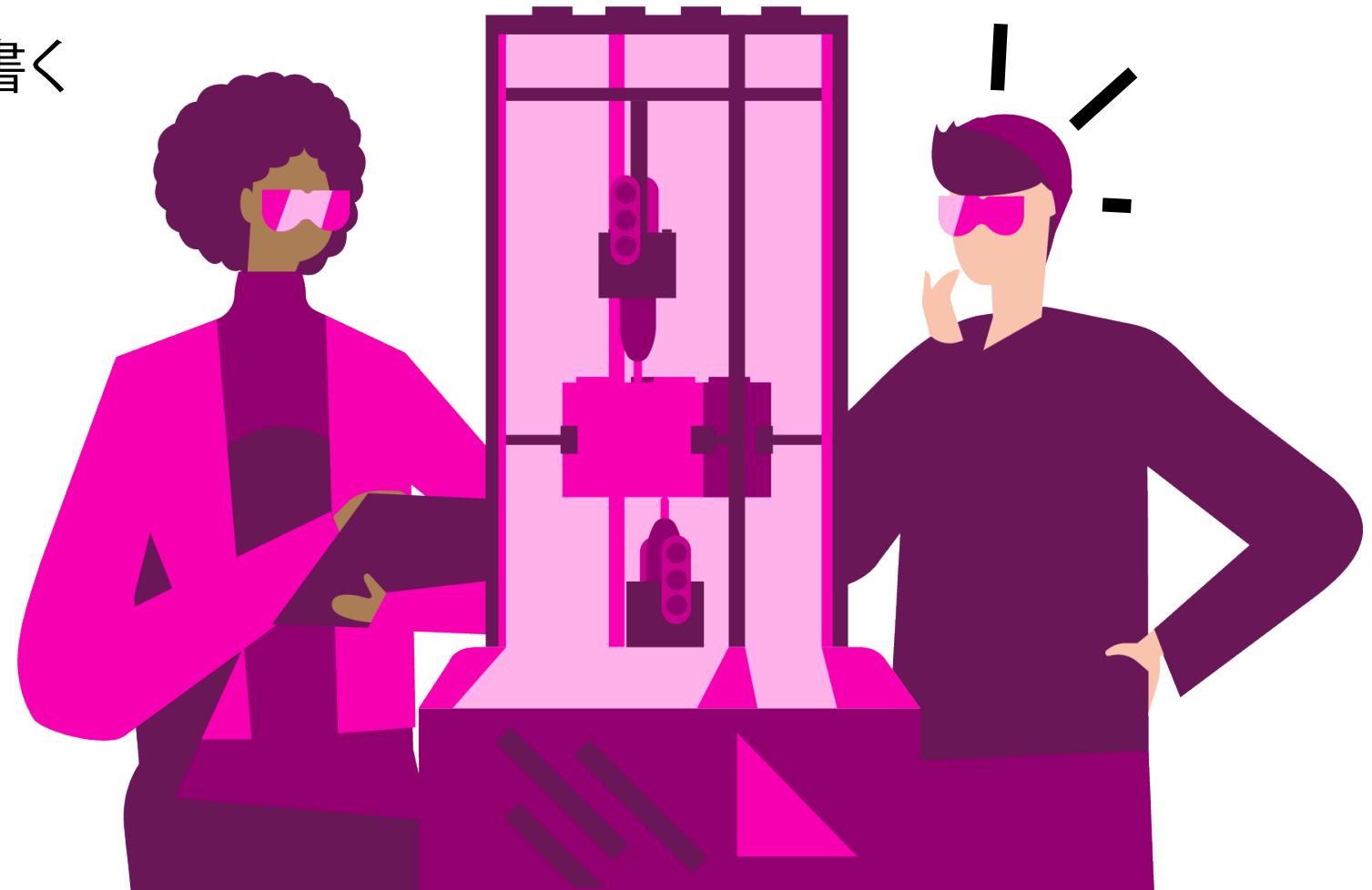
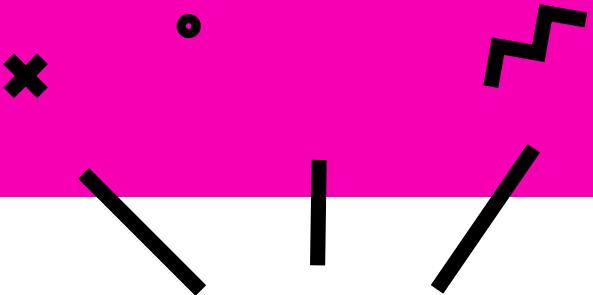


背中合わせ

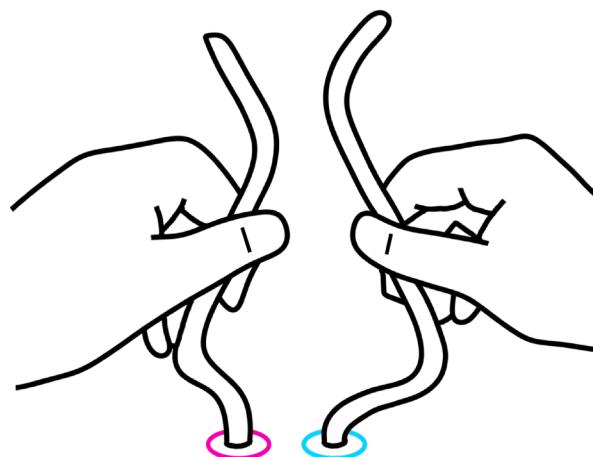
疑似コードを書く



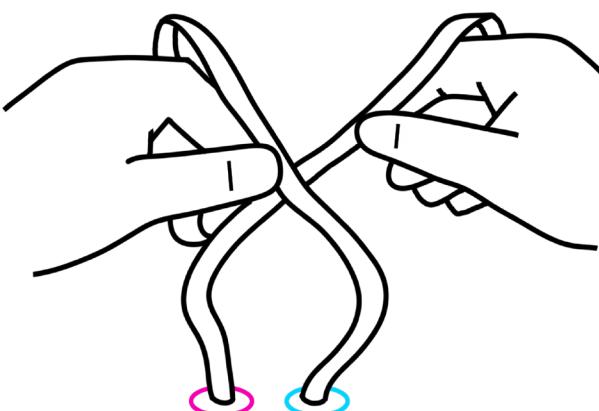
関心を引きつける



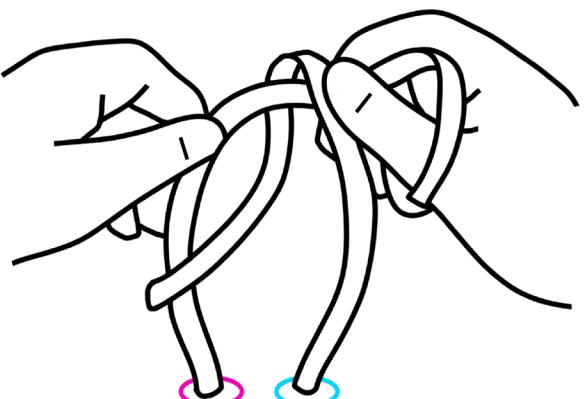
1



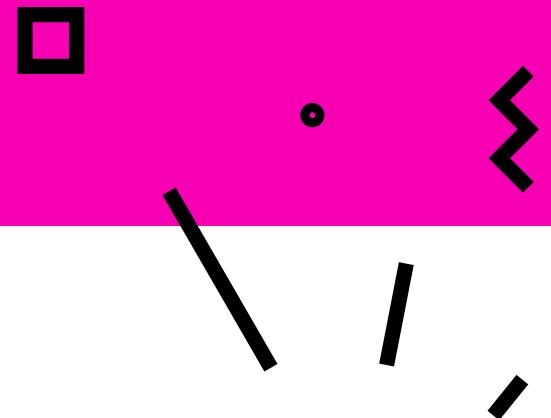
2



3



関心を引きつける



1- プログラムがスタートしたとき

2- A+F スピードを 50 %にする

3- A+F 最短経路で 位置 350 に行く

4- Connect を再生する

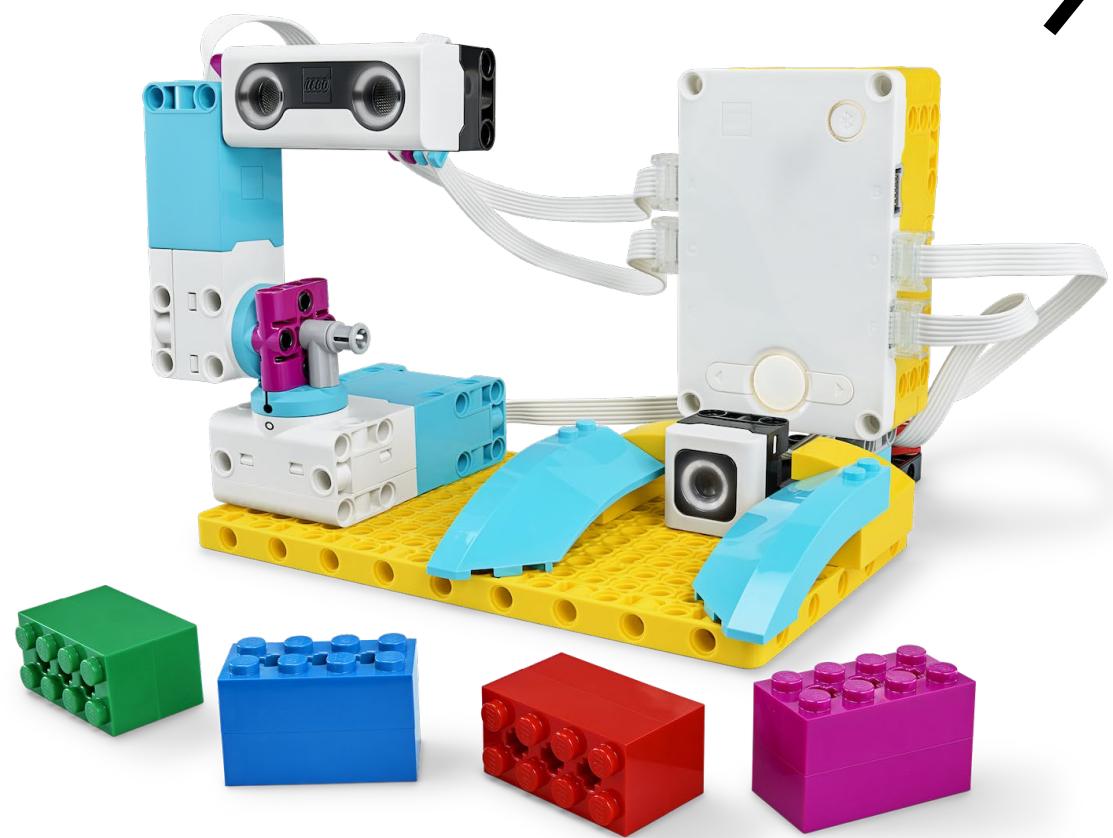
5- C をライトアップ ○○▼

6- 10 回繰り返す

0.5 秒間 ブロック をオンにする

0.5 秒間 ブロック をオンにする

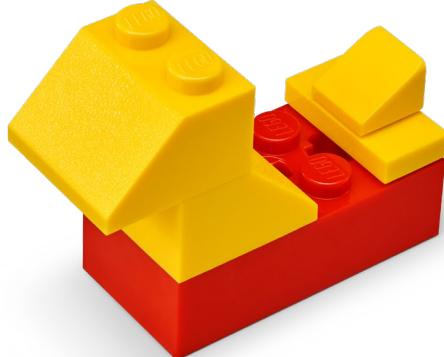
7- ブロック をオンにする



探究する



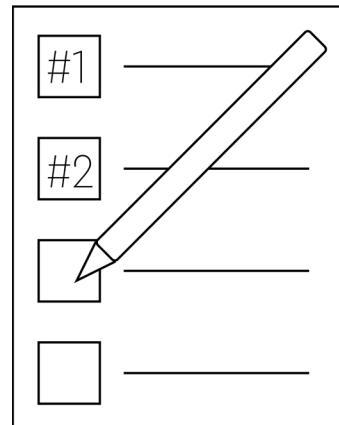
1



組み立てる

レゴ。ブロックでできた動物をデザインして、誰かに組み立ててもらいます。ブロック5個以下で考えてください。

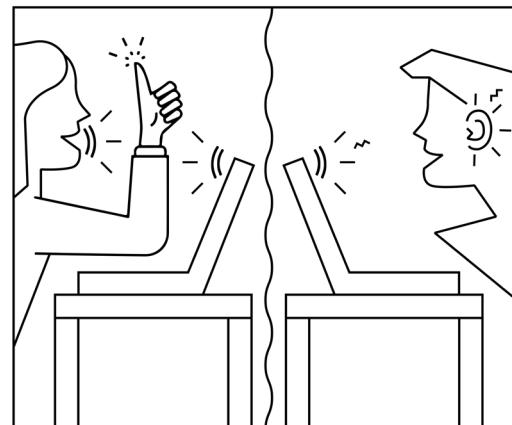
2



コードを考える

モデルを組み立てるステップを書いてください。(プログラマーはこれを疑似コードと呼びます。)

3

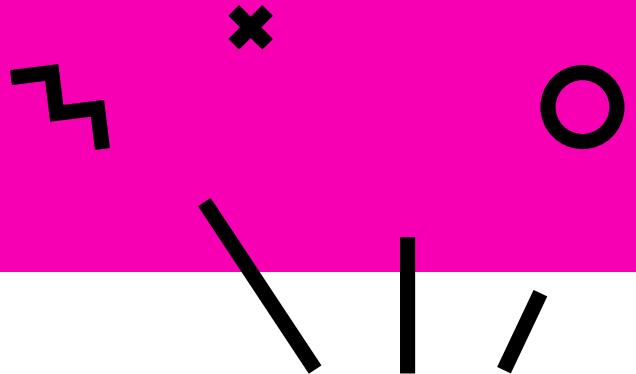


プログラムする

パートナーに、あなたが書いた疑似コードに従ってモデルを作ってもらいましょう。モデルを見えないように隠してコードを読み上げ、その指示通りに組み立ててもらいます。

説明する

パートナーとフィードバックを交換しましょう。



フィードバックをする

- ・～がすごいと思いました
- ・～についてもっと教えてください
- ・私も同じアイデアを使って～
- ・私は別のアイデアを使って～
- ・～するはどうですか？

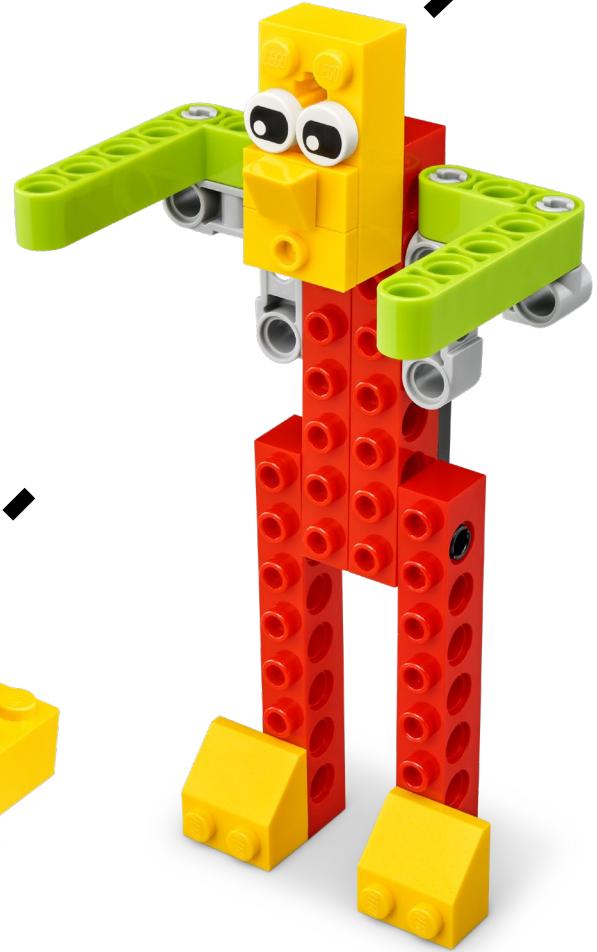
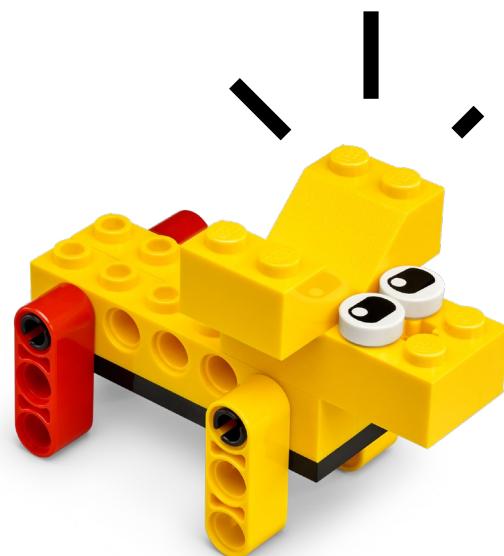
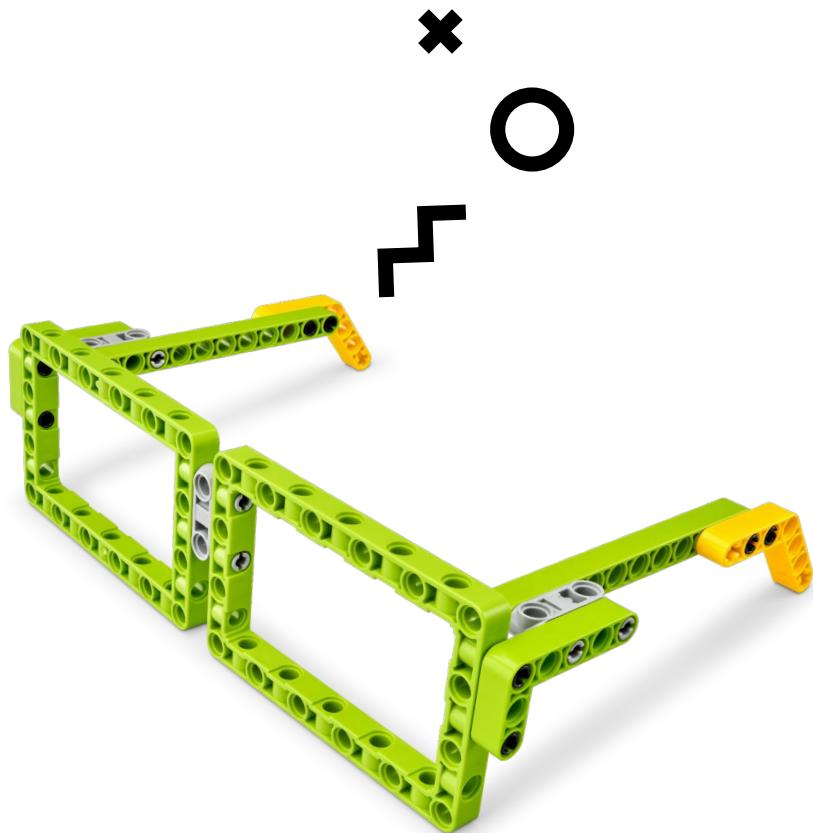
フィードバックを受け取る

このような質問をしましょう:

- ・わかりやすいと思った指示はどれですか？
- ・改善できる点はどこですか？
- ・修正するべきバグはありますか？



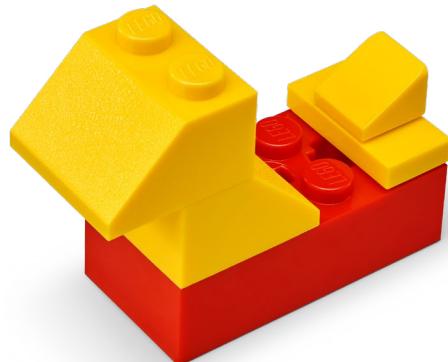
さらに実践する



探究する

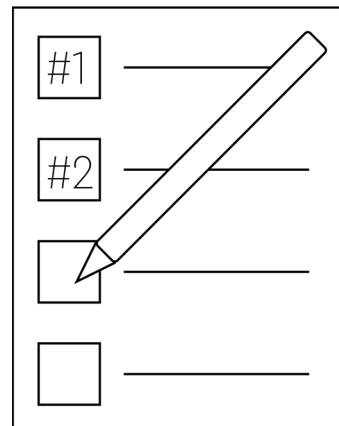


1



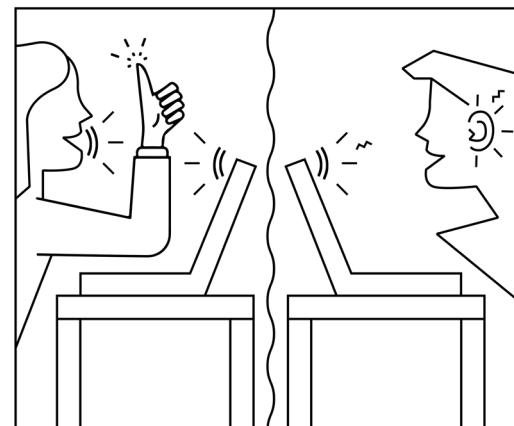
組み立てる

2



コードを考える

3



プログラムする