

プログラミング 個人学習

アリロを操作しながら、カードに掲示された課題に挑戦します。
ボタンとパネルによる2つの操作方法で、必要な命令を順序立てて考えながらアリロをプログラミングします。

ボタンプログラミング

上下左右のボタンを順番に押すことで動きの命令を送り、アリロを前・後ろ・左・右に進めます。
目的を達成するために必要な動きの順番やボタンを押す回数を考えて、アリロをプログラミングします。

ボタンを押して動かそう

ボタンを押してアリロを決められた場所まで動かします。

学習のねらい

アリロから見た前後左右の位置関係に注意しながら、ボタンをつかった操作方法を学びます。



スタートからゴールまで進もう

ゴールまでの進み方を考えて、いくつかの動きを組み合わせながらアリロを操作します。

学習のねらい

アリロを意図した通りに動かすために必要な操作を考えます。



クッキーを集めよう

アリロがすべてのクッキーパネルの上を通過してゴールするように、進む道を考えてプログラミングします。

学習のねらい

指定された場所に向かう方法が何通りかあるということに気づき、最適な経路を自分で選び出します。



果物を順番に集めよう

果物が描かれたパネルの上を順番に通って、アリロがすべての果物を集められるように走らせます。

学習のねらい

経路と目的地を順番に通るために必要な動きを考えます。また、ボタンを押す回数が少なくなるような進み方がないかも考えます。



パネルプログラミング

前進、右折、左折などの命令がかかれたパネルをつかってコースをつくり、その上でアリロを走らせます。
ゴールまでの経路を予想しながら、適切なパネルを選択してコースを完成させます。

パネルを並べて動かそう

提示されたコースカードの通りにパネルを並べて、スタートからゴールまでアリロを動かします。

学習のねらい

それぞれのパネルの役割と対応するアリロの動きについて学びます。

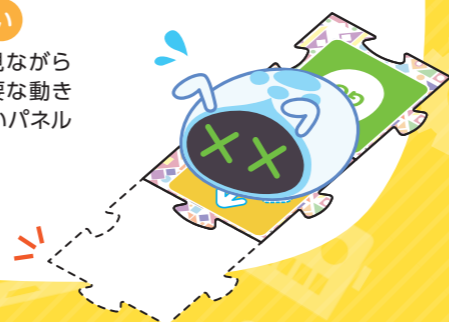


たりないパネルを見つけよう

コースの抜けている部分に当てはまるパネルを見つけ出し、アリロがゴールまでたどり着くようにパネルをつなぎます。

学習のねらい

パネルの並びを見ながら抜けた部分で必要な動きを予想して、正しいパネルを探します。

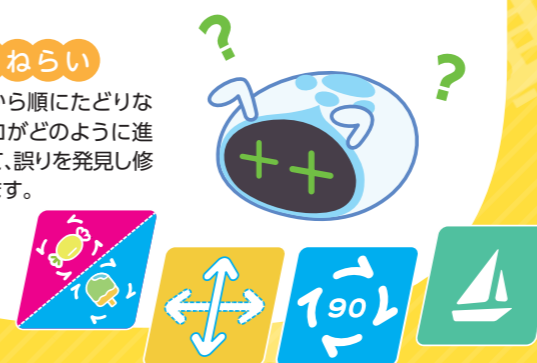


間違っているパネルを探そう

スタートからゴールの間で1つだけ間違っているパネルを見つけ、正しいパネルと入れかえます。

学習のねらい

スタートから順にたどりながらアリロがどのように進むか考えて、誤りを発見し修正を行います。



スタートとゴールを置こう

アリロがすべてのパネルを通るように、スタートパネルとゴールパネルを正しい場所につなげてコースを完成させます。

学習のねらい

コースの経路を予想し、試行錯誤を繰り返しながらパネルの場所を絞り込みます。

