

令和4年度 地域ぐるみで「体験の風をおこそう」運動推進事業 羽咋市教育委員会連携事業
「プログラミング教室」

1 事業の概要

- (1) 趣 旨 ・プログラムを考え、ロボットを動かしたり、ゲームを作ったりする体験を通して、自ら課題を発見し、解決するために必要な「思考力」「判断力」「表現力」などの能力や、主体性をもって仲間と協働しながら学ぶ姿勢を培う。
- (2) 期 日 令和5年2月4日(土)～2月5日(日)1泊2日
- (3) 参 加 者 11名(6年生:1名 5年生:5名 4年生:5名)
- (4) 協力団体 PCN 能登 代表 社谷内 達也
- (5) 内 容 活動①「グラディアボッツとは」(今回使う教材の仕組みを知る)
活動②「ボットを動かしてみよう」(プログラミングをして戦わせる)
活動③「バトルアリーナに入ろう」(戦略を考えて最強チームを作る)

2 事業の様子



「グラディアボッツとは」(今回使う教材の仕組みを知る)



「ボットを動かしてみよう」(プログラミングをして戦わせる)



「バトルアリーナに入ろう」(戦略を考えて最強チームを作る)