



# プログラミングビンゴ



花に水を  
あげ忘れてしまう



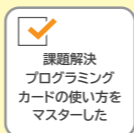
ゲームがやめられない



うるさくて先生の  
声が聞こえない



庭に侵入者が



課題解決  
プログラミング  
カードの使い方を  
マスターした



人を笑わせたい



朝起きられない



助けを呼びたい



お菓子がやめられない



縦・横・斜め、どれか一列を解決して  
ビンゴをゴールしよう!



# プログラミングビンゴ



雨に気づかず  
洗濯物が濡れた



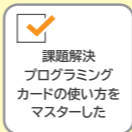
冷蔵庫の扉が  
開きっぱなし



家を出た後にスマホを  
忘れたことに気づく



うるさくて先生の  
声が聞こえない



課題解決  
プログラミング  
カードの使い方を  
マスターした



庭に侵入者が



地震対策をしたい



ゲームがやめられない



人を笑わせたい



縦・横・斜め、どれか一列を解決して  
ビンゴをゴールしよう!



# プログラミングビンゴ



庭に侵入者が



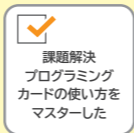
朝起きられない



冷蔵庫の扉が  
開きっぱなし



家を出た後にスマホを  
忘れたことに気づく



課題解決  
プログラミング  
カードの使い方を  
マスターした



地震対策をしたい



助けを呼びたい



お菓子がやめられない



人を笑わせたい



縦・横・斜め、どれか一列を解決して  
ビンゴをゴールしよう!



# プログラミングビンゴ



花に水を  
あげ忘れてしまう



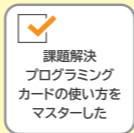
人を笑わせたい



お菓子がやめられない



助けを呼びたい



地震対策をしたい



朝起きられない



ゲームがやめられない



うるさくて先生の  
声が聞こえない



縦・横・斜め、どれか一列を解決して  
ビンゴをゴールしよう!



# プログラミングビンゴ



うるさくて先生の  
声が聞こえない



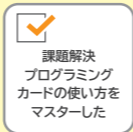
庭に侵入者が



ゲームがやめられない



家を出た後にスマホを  
忘れたことに気づく



課題解決  
プログラミング  
カードの使い方を  
マスターした



人を笑わせたい



冷蔵庫の扉が  
開きっぱなし



助けを呼びたい



花に水を  
あげ忘れてしまう



縦・横・斜め、どれか一列を解決して  
ビンゴをゴールしよう!

## 遊び方

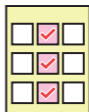
プログラミングビンゴは、複数チームで対戦する課題解決ゲームです。

### ■はじめに

通常のビンゴと同じで、縦・横・斜めのいずれかの1列が全てチェックされるとゴールになります。

※カードの使い方を理解していることが前提です。(そのため、ビンゴの中央のマスはあらかじめチェック済みになっています)

＼ビンゴ!／



- ① 2人以上でチームを作ります。
- ② 先生の合図と共に、課題の解決を開始します。
- ③ 課題解決には、計測(オレンジ)のカード1枚と制御(水色)のカード1枚を選び、カード裏に記載された内容に基づいてプログラムを完成させます。
- ④ 課題を1つ解決するごとに手を挙げてください。先生が動作確認を行い、「OK!」と言われたらビンゴカードにチェックを付けます。
- ⑤ ゴールしたチームは、先生と共に、他の手を挙げたチームのチェック役や、課題解決に困っているチームのサポートに回ってください。