



プログラミングビンゴ



家を出た後にスマホを
忘れたことに気づく



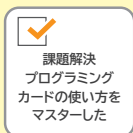
ゲームがやめられない



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、どれか一行を解決して
ビンゴをゴールしよう!



プログラミングビンゴ



お菓子がやめられない



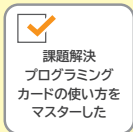
冷蔵庫の扉が
開きっぱなし



家を出た後にスマホを
忘れたことに気づく



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



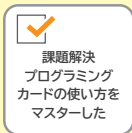
朝起きられない



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



冷蔵庫の扉が
開きっぱなし



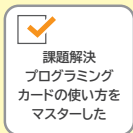
人を笑わせたい



お菓子がやめられない



助けを呼びたい



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



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



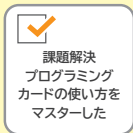
庭に侵入者が



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



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!

遊び方

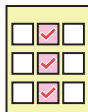
プログラミングビンゴは、複数チームで対戦する課題解決ゲームです。

■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。