

コース E

バージョン

2017 (おすすめ)



アルゴリズム、ループ、条件文、イベントを使ってプログラミングから始めて、関数に移ります。このコースの後半では、友だちや家族と共有できるキャップストーンプロジェクトを設計して作成します。

いますぐためす

説明を見る



▼ コースEへの強化 (オプション)

レッスン名	進行状況
1. プログラミング: ロボティック フ...	アンプラグド アクティビティ 1 2 3 4 5 6 7 8 9
2. 迷路で学ぶシーケンス	10
3. ピラミッドをたてよう	アンプラグド アクティビティ 1 2 3 4 5 6 7 8 9
4. スクラットと学ぶデバッグ	10
5. アーティストと学ぶプログラミ...	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
6. ループ: ルーピー ロボティック ...	アンプラグド アクティビティ 1 2 3 4 5 6 7 8 9
7. アーティストくりかえし	10 11 1 2 3 4 5 6 7 8 9
8. 入れ子のループ	10 11 12 13 1 2 3 4 5 6 7 8 9
9. フローズンで学ぶ入れ子のループ	1 2 3 4 5 6 7 8 9

▼ コースEの内容

レッスン名

進行状況

10. アルゴリズム: ダイスレース

アンプラグド アクティビティ



11. オンラインパズル入門



12. 農夫で学ぶ条件文



13. デジタル シティズンシップ: プ...

アンプラグド アクティビティ

14. スター・ウォーズゲームを構築...



15. 関数: 作曲

アンプラグド アクティビティ



16. アーティストと学ぶ関数



17. みつばちと学ぶ関数



18. 農夫と学ぶ関数



19. コンセプトの決定



20. プレイラボゲームを構築する



▼ コース最後のプロジェクト

レッスン名

進行状況

21. プロジェクトのアイデアの探求



22. 設計プロセス



23. プロジェクトの構築



24. プロジェクトの発表



▼ 追加のコース内容

レッスン名

進行状況

25. プログラミングを超えて: イン...

アンプラグド アクティビティ

26. プログラミングを超えて: クラ...

アンプラグド アクティビティ