

はじめてのSTEAM教育・プログラミング学習に!



(ス) (テ) (モ) (ン) STEMON

プログラミングカードゲーム

STEAM教育&プログラミングスクール STEMON(ステモン) 監修



プログラミング的思考に必要な

「組み合わせ」

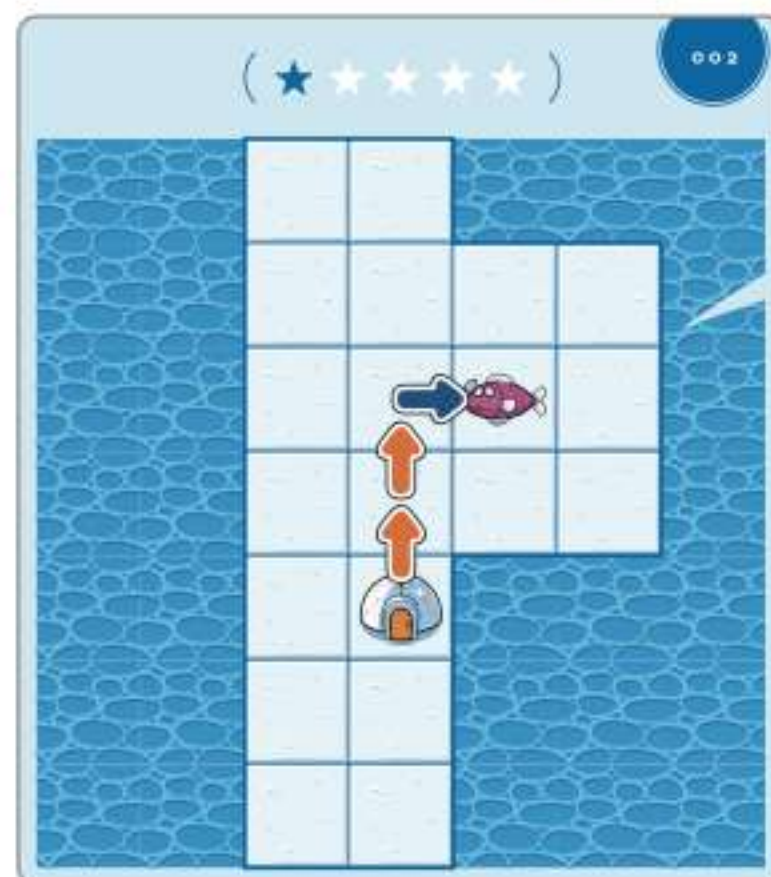
「パターン化」

「シミュレーション」

の3つの考え方が
身につく!

【遊び方】

- ①まずはコマを動かさず、頭の中でクリアまでの動きをイメージします。
- ②コマを動かしたい順に、コマンドカードを裏向きに重ねていき、プログラムを作成します。
- ③完成したら、カードの束をひっくり返して、上から順にプログラムに沿ってコマを動かしていきます。最初にイメージした通りの動きができて、アイテムを全てキャッチできればクリアです。



カードでプログラムをつくって...



魚を
キャッチ!