

## コアバリュー

チームは、シーズン中やそれ以降もFIRST®のコアバリューを発揮していきます



チームは、

- チームワークとディスカバリーを適用して、課題を調査する。
- 新しいアイデアでつまったロボットとプロジェクトでイノベーションを起こそう。
- チームと解決策がどんなインパクトがあるか示そう、包括的に！
- 全ての活動を楽しみ、讃え合いましょう！

## ロボットデザイン

チームは、ロボットの設計、プログラム、戦略についての短いプレゼンテーションを準備します。

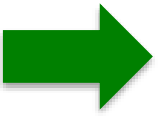


チームは、

- ロボットを設計し、組立てる。
- ロボットゲームのミッションを解決するプログラムをする。
- ロボットがプログラムを基に、どの様に作動するか説明する。
- ロボットゲームの戦略を説明する。

## ロボットゲーム

チームは、出来るだけ多くのミッションを攻略するために、2分30秒の試合を練習します。



チームは、

- どのロボットゲームのミッションを解決するか戦略を練る。
- ミッションを遂行するのに必要なアタッチメントを設計する。
- プログラムとロボットデザインをテストして最適化する。
- 競技会で競い合おう！

## イノベーションプロジェクト

チームは、5分のプレゼンテーションでイノベーションプロジェクトを説明します。



チームは、

- 解決する問題を特定する。
- コミュニティーの問題の解決策を考案する。
- アイデアを共有し、他者から学び、解決策を改善する。
- 競技会で解決策を提案する。

# チャレンジストーリー

僕たちの身の回りには、遊んだり体を使える機会や場所があります、例えば公園やセメントの広場、教室、列に並んでいる時など。でも、多くの方は段々、アクティブでなくなってきています。



そこでマヤが質問...

どこで、どうやったら、人々にもっとアクティブになってもらえるかな？

ご褒美をあげる！

公園のベンチ

バスの中で

やる気にさせる

では、これらの課題をどうやって解決していきますか？

知っている人達に聞いてみよう！



遊ぶことでアクティブになり、より楽しくなります。遊びたいとき、クリエイティブになれる、それが創造性です。  
— あなたの創造性 — がよりアクティブになるきっかけになります。