

対象：小学校中～高学年

●課題のヒント： ゲームを作ろう（プログラミング入門）

ゲームを自分でつくってみたいと思ったことはないかな。^{かんたん}簡単なゲームを、自分で作ってみよう。発想や工夫しだいで、おもしろいゲームが作れるよ。ところで、ゲームがおもしろいのはどうしてだろう。そんなことも考えてみよう。

●関連教科内容：

- ・プログラミング プログラミング的思考
- ・保健 心の健康

●参考にしてほしい活動のながれ

- (1) ゲームが面白いのはどうしてだろう。クラゲチャートで面白いと思う理由をあらわしてみよう。
- (2) ビスケットとは何かを知ろう。（参考になるウェブサイト…Aの「こどもたちへ」）
- (3) プログラミングの方法を学ぼう。（参考になるウェブサイト…B）
- (4) つくってみよう。（参考になるウェブサイト…C）
- (5) 少しずつ動きを複雑にしていこう（参考になるウェブサイト…D）
- (6) ゲームを投稿（保存）しよう
- (7) ゲームはどうして楽しいのか、調べてみよう。そして、最初に作ったクラゲチャートと比べてみよう
- (8) ゲームを作ったりゲームについて調べたりして、考えたことをまとめよう。

●活動の参考になるウェブサイト・図書情報：

A：ビスケット→「こどもたちへ」をクリック

<https://www.viscuit.com/>

B：あそび方動画

<https://www.viscuit.com/asobikata/>

C：ビスケットであそぶ→「やってみる」をクリック

<https://www.viscuit.com/>

D：春休みとくべつきかく～ ビスケット デジタルはらっぱであそぼう～

<https://www.viscuit.com/digitalopenfield/#sec1>

E：どうしてゲームは面白いの

<http://www2.teu.ac.jp/media/~kishimotoy/kissyguma/kissykids/why.html>

F：面白いゲームの3要素

<http://www.n2gdl.net/topics/topic002/>