

BP kids プログラミング通信

2月号

Blue Planet 2016/2/1発行

【2月・3月度の授業日程】

- アドバンスコース ・南大沢教室 【2月】 2/10・2/24 【3月】 3/09 (水)・3/23 (水)
- ・みなみ野教室 【2月】 2/01・2/15 【3月】 2/29 (月)・3/14 (月)
- ベーシックコース ・南大沢教室 【2月】 2/05・2/19 【3月】 3/04 (金)・3/18 (金)

プログラミング通信

先駆的な IT 活用校として知られる東京都・多摩市立愛和小学校が 2015 年度、新たに開始したのがプログラミング授業です。3年生から6年生までを対象に、年 15 時間を割いてプログラミングを教えています。「総合的な学習の時間」を利用した、教育課程の中に位置付けた形での実践です。「Scratch」「ScratchJr」「Viscuit」といった学習者向けのビジュアルプログラミング環境を日常のプログラミング授業で活用する愛和小学校。同校はさらなる取り組みとして、小学生に圧倒的な人気を誇るゲーム「Minecraft」をプログラミング授業に活用しようとしています。

【担当講師 伊藤】

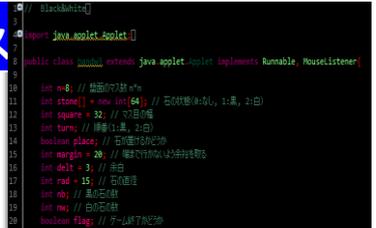
ベーシックコース

SCRATCH



今月最初のスクラッチは、シューティングゲームの作成を通して、乱数とクローンを使ったオブジェクトの配置を学びました。クローンを使えば、スクリプトをコピーしなくても、同じオブジェクトを簡単な操作でたくさん複製することができます。しかし、あまりオブジェクトを増やしすぎると、メモリ容量が足りなくなり、パソコンが重くなってしまいます。今回は、プログラミングだけでなく、パソコンそのものの特徴についても学びました。

アドバンスコース



◆南大沢教室 <<以下参照>>

【1年目】シューティングゲーム作成

今回の授業では、コマンドプロンプトを用いてファイル、フォルダの作成を行いました。その後、プログラムを作成し、コマンドプロンプト上で実行出来るところまで確認が出来ました。

基本的なプログラムの入力ではありますが、半角・全角の使い分け、プログラム上の記述漏れ等で苦戦をしておりましたが、自分でバグを見つけることが出来、無事に命令通りの結果を得ることが出来ました。

【2年目】UNITY によるゲーム開発

2年目に入り、JAVA から C#へ使用言語を切り替えました。まずは、アプリケーションソフト・UNITY の基本操作を学習しました。様々なオブジェクトファイルを組み合わせ、ゲームの一面面を作成する事が出来ました。オブジェクト作成完了後は、一つ一つのオブジェクトにプログラムを書き入れ、動作を入れていきます。

◆みなみ野教室 <<パズルゲーム>>

引き続きパズルゲームの理論を学習しています。設定をどうすれば、どのように動くのか実際にゲームを動かしながら学習できています。パズルゲームの基本となる「if 文」が理解出来れば、今後のゲームプログラミングの学習に大いに役立っていきます。

