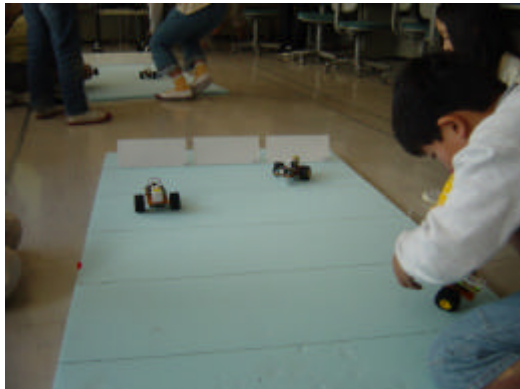


Uターンゲーム

段階	所要時間
中級	60分(小)



1.心構え

- ・ 簡単なタイピングができる。
- ・ 「まきもの」プログラムの書き込み方が分かる。

2.材料

- ・ 梵天丸 数台 ・ コンピュータ 数台
- ・ ROMライター&ケーブル 数個
- ・ 「まきもの」ソフト(事前にインストール)
- ・ 「まきもの」の書き込み方やゲームのルールを説明するためのプレゼンテーション資料
- ・ 壁になるもの(牛乳パックなど)

3.作り方

「Uターンゲーム」のルールを確認させる。(下資料参照)

サンプルプログラム「B41.b10」を開く(「Game フォルダ」内)。

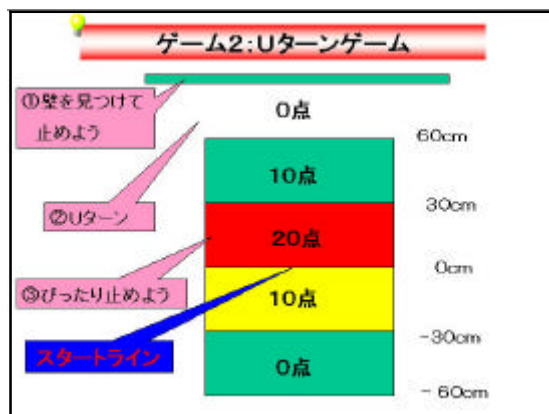
どこを変えれば狙った位置に止められるかを話し合わせる。

「じかん」の数字を変えることを確認

プログラム内の数字の書き換え方を知らせる。

ゲームを楽しませる。

ゲームの感想を話し合わせる。



B4.b10
 @ かべでUターンして、
 ゴールをめざそう

:はじめのだん
 ぜんしん 7, 7
 まえだ :1のだん
 :1のだん
 みぎまわれ 4, 4
 じかん 15で :2のだん
 :2のだん
 ぜんしん 7, 7
 じかん 15で :3のだん
 :3のだん
 とまれ

4.味付け

「ジャストストップゲーム」を発展させた「Uターンゲーム」の授業レシピ。これもサンプルプログラムを活用しながら取り組むことができる。ルールや場の設定は自由に変えてよい。「じかん」だけでなく、「7,7」といった車輪の速さを変えて止めようとする子も出てくると思われる。それぞれの工夫を大切にしながら、活動させたい。さらに、ソフト面だけでなく、赤外線LED用の半固定抵抗器を調整したり、赤外線発光ダイオードの角度を調整したり、ハード面での調整も楽しむことができる。こうした活動からも「ものづくり」の楽しさを味わわせたい。