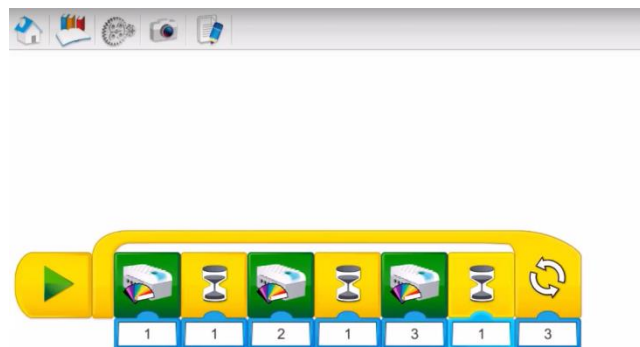
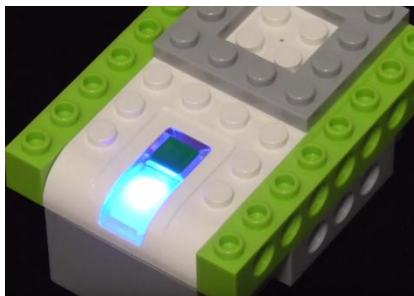


プログラミングってなんだろう？



```
1 int main(){
2   int stop;
3
4   my_init_var();
5
6   for(fall=0;fall<18;fall++){
7     my_make_block();
8     my_make_field();
9     my_init_field();
10    my_draw_field();
11    getch();
```



保護者の皆様へ

ゲームデモのねらい

ゲームを作る側の視点を伝えます。

ゲーム中、キャラクターが“なぜ？動くのか”、“なぜ？音楽が鳴るのか”の“なぜ？”が増えることを期待しています。

キャラクターを操作する方法は、子供たち同士で話し合ってもらいます。

話しあった内容で、実際にプログラミングを行い確認します。

子供たちには、プログラミングを通して以下を伝えたいです。

- ・モノ作りの楽しさ
- ・仲間と話し合うことの大事さ
- ・仲間の意見を聞くことの大事さ

決してゲームを推奨しているわけではございません。
ただ、子供たちがプログラミングに興味を持つ‘きっかけ’としては最適と考えております。
本質は、作る側の視点を持ち価値観を広げることです。
ご理解頂けると幸いです。

うごくのは“なぜ？”



ゲームのキャラクターにジャンプしてほしいとき
どのように“おねがい”すればよいでしょうか？

ともだちへのおねがいは？



ともだちに“おねがい”するときは、“おはなし”をします。

でも、ゲームのキャラクターに“おはなし”しても
わかりませんよね。

ゲームのばあい
どのように
“おねがい”
していただけますか？

ボタンをおして



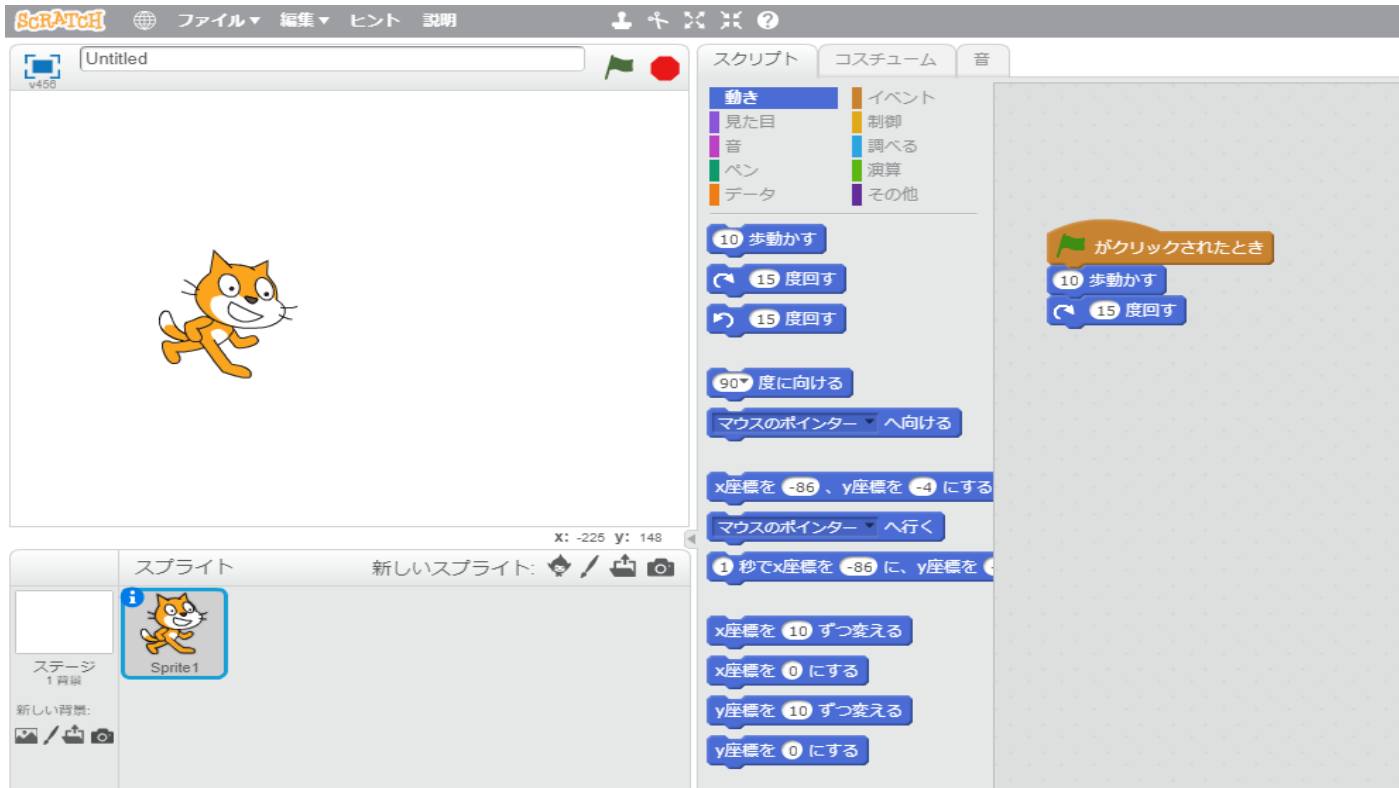
“おねがい”しています

なぜ“そうさ”できる？



“Aボタン”をおすと“ドローン君”はジャンプします。
ゲームのキャラクターは“おはなし”がわかりません。
かわりに“プログラミング”でおしえてあげます。
“Aボタン”と“ドローン君”は“プログラミング”で“おはなし”をしています。

デモ



プログラミングでキャラクターへ
おねがいしてみよう