

授業での活用（実践報告例）

【情報コミュニケーション科】

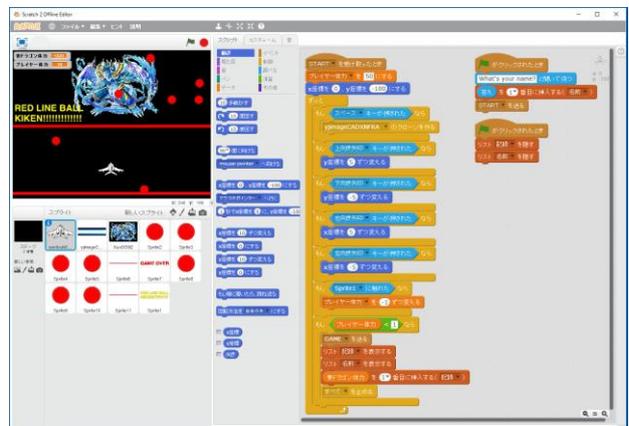
1) 使用ソフト名（価格）

- ・ Scratch（無料）Mac OS X 版 Mac OS 10.5 版 Windows 版 Linux 版 Web 版
- ・ pyonkee（無料）ipad 用（上記 Scratch の旧版）

2) 使用状況

学年	学科	科目	週あたりの使用率 (使用時間数/授業時数)
専 I	情報コミュニケーション科	プログラミング I	4 / 4

3) 使用例および生徒の反応



ゲーム作り

・ Scratch を用いたプログラミングを教えていくと「処理速度も遅く」「表現できるものも少ない」ので面白くないと感じていた。ところが、確かに前述の欠点はあるが工夫することで様々なプログラミングのアルゴリズムを学べることがわかる。
上記のゲームは卒業生が作り今年度の文化祭で発表したプログラミングの一部であるが、シューティングゲームやロールプレイングゲームを1年間の学習で作ることが出来る。
教員側もまだまだ勉強不足ではあるが、日本語でプログラミングの基礎を学ぶには最適なフリーソフトであることは確かである。

4) 今後の展望（来年度に向けての工夫等）

・ このフリーソフトでも「エラー処理」のアルゴリズムや「ソーティング」のアルゴリズムを作ることが出来るので、是非生徒が理解できるように教える力をつけていきたい。