

令和4年度 釧路高専出前授業 指導案

中学生向け

テーマ：「 ゲーム開発を通して育む地域課題の解決能力 」

講師：電子工学分野 渡邊 駿

1. 指導目標 このテーマの目標は、地域という身近なものに対して課題を見つけ、どのようなゲームやアプリを開発すれば解決できるかについて考え方や必要な技術を理解すること
2. 指導内容 釧路高専の部活「ゲーム開発研究部」では、「地元の子供に釧路の魚をもっと知ってもらいたい」という釧路の課題に対して、魚釣り×クイズゲームという内容でゲームを開発することで解決を試みた。この開発の中で行ったアイデア出しの方法とゲームのイメージ化、使用する技術などを説明する。演習を通して、アイデアを形にする思考力を身に着ける。
3. 学習キーワード 中学校社会、総合的な学習、中学校技術・家庭科（技術分野）

4. 授業展開

段階	学 習 活 動	留 意 点	時間
導入	(座学)学校 PR		5分
	(座学)ゲーム開発研究部が地域課題の解決を試みた事例 釧路高専の部活「ゲーム開発研究部」では、「地元の子供に釧路の魚をもっと知ってもらいたい」という釧路市から受けた依頼に対して、魚釣り×クイズゲームという内容でゲームを開発することで解決を試みたことについて説明する。 ※可能ならスクリーンとプロジェクタがあると助かります。		10分
展開	(座学)アイデア出しからゲーム化に至るまで 課題に対してどのようなアイデアを提案し、ブラッシュアップしていったかを説明し、課題解決に対する適切さの議論方法、ゲーム化に至るまでに必要となった技術や要素について述べる。		5分
	(演習)実際にアイデア出しから企画を考えてみる 身近に感じている課題や問題を発見し、どのようなアプリやゲームなら解決できるかを考えて見る。 ※事前にプリントへの記入を済ませてもらえるとスムーズに演習を進められます。		15分
まとめ	(座学)まとめ 考えてもらった企画書を基にゲーム開発するために必要な技術やコンテンツなどについて解説。		5分
	(座学)アンケート実施		5分

計 45分