

ゲームの秘密を探ろう 第 4 時



授業のながれ ゲームを作ろう

本時の目標

ゲーム制作体験を通じてゲームの作り手の視点や意図を考え、互いに交流することができる。

本時のための準備

指導案、ワークシート

必ず第3次まで実施してからすすめてください。

教科

年 組

指導者名

・導入・ ・ゲームのひみつ 本時のめあてを考える(5分)
前回、ゲーム会社の人のお話を聞きましたね。どんなことに気がつきましたか？

では、ゲーム会社の人のお話を思い出しながら、今日はオリジナルのゲームを作ってみましょう。

どんなゲームを作りたいですか。

(予想される応え)

「アクション」「パズル」「学習」「わからない」

では、ワークシートに、作りたいゲームのジャンルを書いてみましょう。

・展開・ ・ゲームを作ってみよう (35分)

ではワークシートに作りたいゲームの内容を記入していきましょう。

ここがポイントです。よく聞いてくださいね。

- ① そのゲームは誰に遊んでもらいたいですか？
- ② どんなゲーム機で遊ぶことをイメージしますか？例えばゲーム機ですか？スマートフォンですか？
- ③ ゲームの内容を考えてみましょう。
- ④ レーティングに分類したらどれになりそうですか？

(10分)

指導のアドバイス

ゲームを作るこの単元を実施する時は、第1次時から「あとでゲームを作るからイメージしておいてね」と予告し、考えさせておきます。そのイメージは学習によって変容していくのでしょうか。

ゲーム機で遊ぶゲームではなくボードゲームでもかまいません。

ポイントは板書してください。

同じようなゲームのジャンルを考えた人とグループに分かれます。

では、同じような内容を書いた人でグループに分かれましょう。グループで、どのようなゲームを作るか話し合ってみましょう。ポイントを忘れないよう話し合いましょう。

(15分)

では、グループごとに、発表します。

自分達で考えたゲームを発表してください。

(発表する)

おもしろいゲームがたくさん出てきましたね。

ゲームを作るうえで、どんな工夫を考えましたか？

(予想される応え)

「かわいいと思ってもらえる登場人物です」

「短い時間でも楽しい簡単な内容です」

お金を儲けるためには、どんな工夫が考えられますか。

(予想される応え)

「子ども向けの広告を画面に出す」

「もっと遊びたい時は有料にする」

レーティングはAのゲームが多かったですね。そのレーティングにしたのはなぜですか？

(予想される応え)

「みんなが遊べるようにです」

「A以外のゲームは対象年齢ではないから」

Aにするために、どんなことに気をつけましたか？

(予想される応え)

「暴力が出てこない内容にした」

たくさんの意見が出ましたね。ゲームを作るためにはいろいろなことを考えて作らなければいけないのですね。ゲームを作る人は必ず目的があって作っていることがわかりますね。

・まとめ・ ・ ふりかえり (5分)

それでは、今日の学習で気がついたことをワークシートに記入しましょう

それでは、感想を発表してください。

指導のアドバイス

レーティングは第1次で学びました。忘れていた生徒がいたら、AからZまで振り返っておきましょう。A以外のレーティングが出て否定せず、区分された理由をしっかりと問いかけましょう。

遊ぶ相手を意識して作ることができたでしょうか。誰にどんなことを伝えたかったかわかりやすかったでしょうか。具体的に提案できているでしょうか。このような視点で評価します。

振り返りでは、具体的にどんな工夫がおもしろいのか。遊ぶ人がかわるとゲームの内容も変わるのか。レーティングの区分では何を基準にするのか、などが認識できたか話し合いましょう。