

ファーストペンギン通信

第27号
発行日
令和4年11月14日(月)
発行人
八王子実践中学校
中学部長 石川敬史

中学1年、2年プログラミング授業 サッカーとベースボール

令和4年11月8日(火)1、2限はコンピューター室で中学2年生が、3、4限はHR教室で中学1年生がプログラミングを楽しみました。

1年生実習



リフティングゲームです。トラがサッカーボールを頭でついて、天井の的にボールが当たれば得点となります。トラを動かすのは、指か左右キーのいずれかです。ゲームの最初にどちらかを選びます。ボールを何回もついているうちにボールの速さが増してきます。つまり、だん

だん難しくなるのです。



加えて、ハチが羽根を羽ばたかせてボールを跳ね返し、トラの邪魔をしにきます。ハチの動きはランダムなので、ゲームに変化が起きやすいのです。

時間と余力のある生徒はゲームに変更を加えました。トラがリングを食べると体が一回り小さくなるという変更をした人もいました。ゲームがより難しくなりそうです。



1年生実習風景

トラはゲームのキャラ、ボールはアニメのキャラにした人もいました。面白い発想です

また、ゲームオーバーにならないような設定にして、200点以上の得点をかせぐ人もいました。

2年生実習



野球場に投手や野手を配置し、ピッチャーが投げたボールをバッターが打ち返すゲームです。球種はストレートとカーブで球速も変化します。ホームベースの上に青いドットが上下に移動し、そのドットとピッチャーからの



2年生実習風景

ど、本格的な試用段階に入っています。

2024年度から、大学入試にプログラミングが入ってきます。入試の科目になるということは、国民生活で必要不可欠な知識・技能となりつつある証拠です。

入試で問われるのは、中学1、2年生が取り組んでいる[スクラッチ(Scratch)]ではなく、[パイソン(Python)]という英語ベースのプログラミング言語です。パソコンを使って、キーボードで入力していきます。



プログラム言語Python

現在は中学3年生が取り組んでいます。2年生も来年度はいよいよPythonです。



ボールの重なるところにバットを持っていければ、ジャストミート!となってホームランになります。スペースキーを押すとバットを振ることができます。

ジャストミートできなければ、ゴロやフライとなりアウトになります。もちろん、3アウトでゲームオーバーです。2時間の実習ですべての生徒が仕上げることができました。

Kidsプログラミング教室 塚田先生から

プログラムが当たり前の時代になってきています。お店の自動支払いシステム、ドローンの宅配システム、自動運転の車な