



対象年齢 教室 小学生～

授業 60分×年44回

使用ソフト MINECRAFT
JAVA EDITION

身につく力

- パソコンのスキル
- 論理的思考力
- 創造力
- 集中力
- ゲームを作ることができる

使用教材の紹介

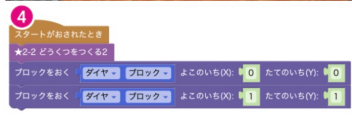
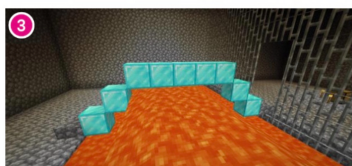
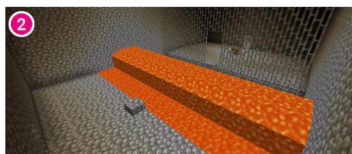
子供たちに大人気のマイクラフト。マイクラで遊んでばかりというお子様も多いのではないのでしょうか。一般的には、マイクラフト＝“遊び”と思われているのですが、実はマイクラフトは非常に優秀な“教材”でもあるのです！

マイクラフトは、ステージをクリアしていくゲームのように、いわゆるゴールはありません。答えのない世界の中で、自由に表現できるのがマイクラフトの大きな特徴。その、答えのない世界を利用してプログラミングや言語の学習ができるのが、マイクラフトなのです。日本では、まだまだ“遊び”のイメージが強いのですが、欧米では“学習教材”として高い評価を得ており、学校でも利用されています。



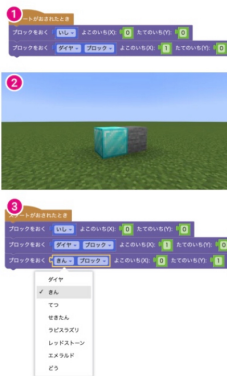
こんな教材で勉強します

1 スタートがおされたとき
★2-2 どうくつをつくる2



ざひょうをかえてみよう！

- 1 ダイヤブロックを置くパーツの「よこのいち(X)」の数字をクリックして、0から1に変えて実行してみよう。
- 2 実行すると、今度は岩ブロックとダイヤブロックが肩荷上に置かれたね！この「よこのいち(X)」や「たてのいち(Y)」のことを「ざひょう」と呼ぶよ。
- 3 ブロックを置くパーツを増やして、好きなブロックを好きな場所に置いてみてね！例えば「ダイヤ」の部分をクリックすると、金ブロックやエメラルドブロックを置くこともできるよ。他にもブロックはたくさんあるから、色々試してみてね！



よこのいち(X)の数字を増やすと、ブロックが出てくる場所はどうなるかな？



よこのいち(X)の数字を増やせば増やすほど、最初に置いたブロックよりも、横に出てくるのが分かりました！よこのいち(X)を20とか大きい数字にしたらどうなるかな…？



たくさん試してみることはいいことだよ！自分が作ったプログラム、つまりコンピュータへの命令が、どんな風に実行されたのかを確かめていこうね！できる人は、たてのいち(Y)の数字も変えて、どうなるか実験してみてね！

1 スタートがおされたとき
★3-1 おしろをつくる

