コンテンツ内容

<https://screen.sonicgarden.jp/bzztzbc>

今日決めること

★問題ジャンル１０種類の確定

　×N1.嘘つき探し

　　ゴール：だれが嘘をついているかを探す

　　・テキストベース

　×N2.船渡し

http://www.zephyr.dti.ne.jp/~iechan/ronri/ookami.html

　　ゴール：条件をミスらずにわたる

　×N3.橋渡り

　　ゴール：時間内にわたる

　　・計算の必要あり（低学年きつい？）

　○S4.[戦艦](http://csunplugged.jp/index.php?%E6%88%A6%E8%89%A6)

　　ゴール：戦艦の数値を回数内に探し出す

　 ×6.[わらしべ長者](http://bebras.eplang.jp/index.php?%E3%82%B8%E3%83%A5%E3%83%8B%E3%82%A2%E5%95%8F%E9%A1%8C%2FA%E3%82%8F%E3%82%89%E3%81%97%E3%81%B9%E9%95%B7%E8%80%85)

　　ゴール：わらしべ長者でほしいものを手に入れる

　××N7.[金渡し](http://bebras.eplang.jp/index.php?%E3%82%AB%E3%83%87%E3%83%83%E3%83%88%E5%95%8F%E9%A1%8C%2FA%E3%81%8A%E9%87%91%E3%81%AE%E6%9E%9A%E6%95%B0)

　　ゴール：金額からお札などを何枚渡すか割り出す

　　・計算の必要あり（低学年きつい？）

　　・2進数を教えるなら金じゃなくてもいい？

　×8.[宝さがし](http://bebras.eplang.jp/index.php?%E3%82%B8%E3%83%A5%E3%83%8B%E3%82%A2%E5%95%8F%E9%A1%8C%2FC%E5%AE%9D%E6%8E%A2%E3%81%97)

　　ゴール：宝を探す

　○9.[回転命令](http://kanemune.eplang.jp/)

　　ゴール：図形を回して同じ図形でないものを探す

　○10.[りんごひろい](http://bebras.eplang.jp/index.php?%E3%83%99%E3%83%B3%E3%82%B8%E3%83%A3%E3%83%9F%E3%83%B3%E5%95%8F%E9%A1%8C%2FB%E3%82%8A%E3%82%93%E3%81%94%E3%81%B2%E3%82%8D%E3%81%84)

　　ゴール：一筆書きをする

　○11. [一番軽いと一番重い](http://csunplugged.jp/index.php?%E3%81%84%E3%81%A1%E3%81%AF%E3%82%99%E3%82%93%E8%BB%BD%E3%81%84%E3%81%A8%E3%81%84%E3%81%A1%E3%81%AF%E3%82%99%E3%82%93%E9%87%8D%E3%81%84)

ゴール：数を整列出来たら勝ち

　×ngN12.図形探し

　問の多角形の中から、解答となる多角形を回答し続ける。

×13.偽金貨さがし

　　　ゴール：偽金貨さがす

　×N14.升はかり

　　　ゴール：水の量る

　×TngN15.しわけゲーム

　　　ゴール：一定のノルマを超えるまでしわけする。もしくはエンドレス

<http://kanemune.eplang.jp/>

★難易度の差異をどんなもので作る

★操作部分（UI）

◆初級1.2　６割

　基準：

[戦艦ゲーム](http://csunplugged.jp/index.php?%E6%88%A6%E8%89%A6)

[回転命令](http://bebras.eplang.jp/index.php?%E3%83%99%E3%83%B3%E3%82%B8%E3%83%A3%E3%83%9F%E3%83%B3%E5%95%8F%E9%A1%8C%2FA%E5%9B%9E%E8%BB%A2%E5%91%BD%E4%BB%A4)

◆中級3.4　６割

　基準：３，４年

[戦艦ゲーム](http://csunplugged.jp/index.php?%E6%88%A6%E8%89%A6)

　升はかり

[金渡し](http://bebras.eplang.jp/index.php?%E3%82%AB%E3%83%87%E3%83%83%E3%83%88%E5%95%8F%E9%A1%8C%2FA%E3%81%8A%E9%87%91%E3%81%AE%E6%9E%9A%E6%95%B0)

[わらしべ長者](http://bebras.eplang.jp/index.php?%E3%82%B8%E3%83%A5%E3%83%8B%E3%82%A2%E5%95%8F%E9%A1%8C%2FA%E3%82%8F%E3%82%89%E3%81%97%E3%81%B9%E9%95%B7%E8%80%85)

　嘘つき探し（難しい）

◆上級5.6　６割

　基準：

[戦艦ゲーム](http://csunplugged.jp/index.php?%E6%88%A6%E8%89%A6)

　橋渡り

[宝さがし](http://bebras.eplang.jp/index.php?%E3%82%B8%E3%83%A5%E3%83%8B%E3%82%A2%E5%95%8F%E9%A1%8C%2FC%E5%AE%9D%E6%8E%A2%E3%81%97)

[金渡し](http://bebras.eplang.jp/index.php?%E3%82%AB%E3%83%87%E3%83%83%E3%83%88%E5%95%8F%E9%A1%8C%2FA%E3%81%8A%E9%87%91%E3%81%AE%E6%9E%9A%E6%95%B0)

　嘘つき探し

[わらしべ長者](http://bebras.eplang.jp/index.php?%E3%82%B8%E3%83%A5%E3%83%8B%E3%82%A2%E5%95%8F%E9%A1%8C%2FA%E3%82%8F%E3%82%89%E3%81%97%E3%81%B9%E9%95%B7%E8%80%85)

　船渡し（難しい）

探

ビーバーコンテスト：

ライセンス　非営利目的+著作権元表示で使用可能

チュートリアル（あそびかた）

プレイ画面内のボタンを押すと説明が出る？

◆

全難易度共通でチュートリアルは表示

チュートリアルは画像やテキスト

リザルトに

次の同ジャンルの問題、解説、マップへ戻る必要

戦艦難易度案

EG 7\*7　　ほとんどできる

NM 7\*3　　解説を理解すればできる

HD 9\*4　　解説を理解し少し考えればできる問題

◆出せる問題を決める

◆低学年ができることを基準に決める

　・[戦艦ゲーム](http://csunplugged.jp/index.php?%E6%88%A6%E8%89%A6)（二分探索）

　・[回転命令](http://bebras.eplang.jp/index.php?%E3%83%99%E3%83%B3%E3%82%B8%E3%83%A3%E3%83%9F%E3%83%B3%E5%95%8F%E9%A1%8C%2FA%E5%9B%9E%E8%BB%A2%E5%91%BD%E4%BB%A4)

　・[りんごひろい](http://bebras.eplang.jp/index.php?%E3%83%99%E3%83%B3%E3%82%B8%E3%83%A3%E3%83%9F%E3%83%B3%E5%95%8F%E9%A1%8C%2FB%E3%82%8A%E3%82%93%E3%81%94%E3%81%B2%E3%82%8D%E3%81%84)

　・ [一番軽いと一番重い](http://csunplugged.jp/index.php?%E3%81%84%E3%81%A1%E3%81%AF%E3%82%99%E3%82%93%E8%BB%BD%E3%81%84%E3%81%A8%E3%81%84%E3%81%A1%E3%81%AF%E3%82%99%E3%82%93%E9%87%8D%E3%81%84)

最低7問くらいほしい

◆高学年でもできることを基準に考えて問題の難易度を下げられるもの

　・船渡し

難易度を下げイラストベースにして伝わりやすくすれば低学年でも可能。

　・わらしべ長者

表形式では難しいが、イラスト形式でやれば低学年でも理解できると思われる、

今自分が持っているものと、それで交換できるものがアイコンなどで表示し、わかりやすいようにする。

　　　リセット機能は必要

　・金渡し

どうやっても計算が必要になるため、何か打開案がない限り、無理かと思われる

　・宝探し

仮最高難易度5×5=3：最高難易度は十分論理的思考能力を鍛えられる、

　　　ヒント：考え方を教える（真ん中から探してみる）、色を変えてわかりやすくする

　・戦艦ゲーム

選択した場所が答えより大きいか小さいかを色で表す(大きければ赤色になり小さければ青色になる)

ヒントはここを選択すれば答えの候補はここに限られるということをイラストで説明

難易度低：戦艦の数7・選択限度数4

難易度低：戦艦の数7・選択限度数3

難易度低：戦艦の数11・選択限度数4

　・回転命令

図形のランダム要素追加

低学年向け問題は四角形３つか、三角形４つの比較

ヒント：図形の間違えやすい部分を教える

問題の図形が自動で回転、クリックで数秒間回転が止まる

　・リンゴひろい

低学年難易度は元の問題をスタート地点を固定にする

難易度を上げるよりもモチベーションを損なわないこと優先

低学年難易度はヒントなし

　　　☆２からスタート位置を好きに決められる機能が必要

　・船渡し

◆

○タイトル

○問題を決める

△難易度差を作る

操作部分のUIを決める

機能部分を決める

開発の仕様の決定

開発環境の決定

タスクの割り出し

ガントの作成

◆複数人の使用を考慮して（兄弟など）

　・アイコンを選択させるなどで

　・セッションのデータを複数に分けられるように考える

◆タイトル決める

　・使えそうな言葉

　　ロジカルシンキング

　　算法

　　ロジック（logic）＝論理

　　ロジカル（Logical）＝論理的

　　ロジカリティ（Logicality）＝論理性

　　・[生きる力](http://www.terakoya148.jp/%E7%94%9F%E3%81%8D%E3%82%8B%E5%8A%9B/%E8%AB%96%E7%90%86%E6%80%A7/)

　 ・[感性](http://toyokeizai.net/articles/-/59594)

　　・学べる

　　・ゲーム

　　・問題

　　・楽しむ

　・感性を学ぶロジカル問題

　・生きる力～ロジカルシンキング～

・ロジカルゲームス（Logical Games）

　・小学生から学ぶロジカルシンキング

◆確定しただす問題

　ロジカルゲームス（Logical Games）

　○・[戦艦ゲーム](http://csunplugged.jp/index.php?%E6%88%A6%E8%89%A6)（二分探索）

　○・[回転命令](http://bebras.eplang.jp/index.php?%E3%83%99%E3%83%B3%E3%82%B8%E3%83%A3%E3%83%9F%E3%83%B3%E5%95%8F%E9%A1%8C%2FA%E5%9B%9E%E8%BB%A2%E5%91%BD%E4%BB%A4)

　・[りんごひろい](http://bebras.eplang.jp/index.php?%E3%83%99%E3%83%B3%E3%82%B8%E3%83%A3%E3%83%9F%E3%83%B3%E5%95%8F%E9%A1%8C%2FB%E3%82%8A%E3%82%93%E3%81%94%E3%81%B2%E3%82%8D%E3%81%84)

　・ [一番軽いと一番重い](http://csunplugged.jp/index.php?%E3%81%84%E3%81%A1%E3%81%AF%E3%82%99%E3%82%93%E8%BB%BD%E3%81%84%E3%81%A8%E3%81%84%E3%81%A1%E3%81%AF%E3%82%99%E3%82%93%E9%87%8D%E3%81%84)

↓難易度の調整をして

　・船渡し

　・わらしべ長者

　・宝探し

JS,HTML,CSS

win7,10

and

ios 不明

企画　７-９上旬

内部・外部　８-９下旬　全員

制作・web　１０上旬ー１２上旬　他三人

イラスト　９下旬ー１０下旬　佐藤

テスト　１2ー1　全員

DB 拡張性

基準は問題が基

親への認知度向上

　子供がいる場所で広まるようにする

問題のアップデート

　長期休み前⇒家にいるから

　学期

ローカルストレージ

<http://wp.tech-style.info/archives/742>

◆必要なこと

　・サーバ構築+運用

　・レスポンシブ対応

　　ブラウザ事にレスポンシブが違う点など

　　iPad,Nexusを中心に対応

デザインは外注、外から持ってくる方針