

講座  
7

対戦型ゲーム「CHaser」を用いた  
プログラミング教育

情報・知能工学

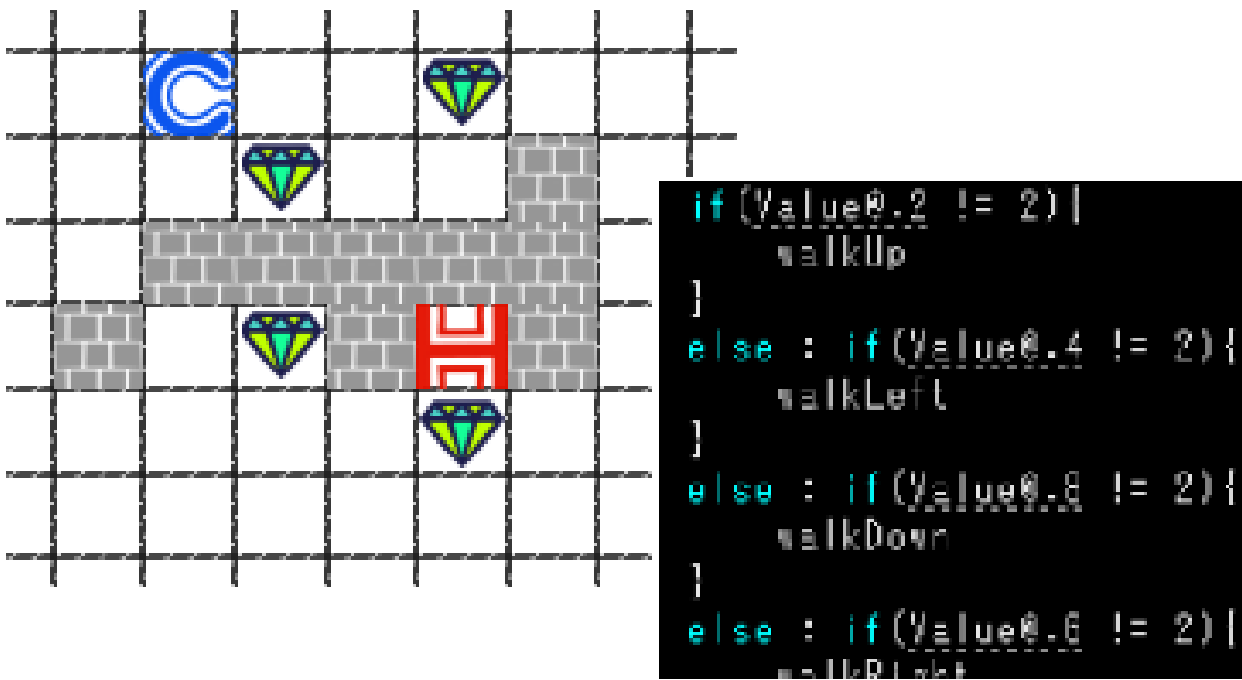
准教授 河合 和久

対戦型ゲーム「CHaser」は、将棋盤のようなマス目状のフィールドで、対戦する2チームのコマが、相手のコマを動けなくするか、より多くのアイテムを収集することを目指し、競うものです（U-16旭川プログラミングコンテスト版）。全国情報技術教育研究会（多くの工業高校が加盟する情報教育について研究する団体）が主催する全国プログラミングコンテストなどでも使用されています。

また、2020年度から小学校でのプログラミング教育が必修化され、あらためてプログラミング教育の重要性が広く理解されてきています。

本講座では、対戦型ゲーム「CHaser」のプログラミングを行ない、より強いプログラムを開発することを目指すとともに、「CHaser」を用いたプログラミング教育のための新しい教材の作成を目指したいと思います。

対戦型ゲームを題材に、楽しいプログラミング教材を、共に創りましょう。



講座内容	1日目	午前	ガイダンス、CHaserの概要
		午後	CHaserプログラミングの解説 CHaserプログラミング
	2日目	午前	作製したプログラムを用いた対戦 教材開発の解説・教材開発
		午後	プレゼンテーション・評価 まとめ（資料整理）
事前課題	講座で取り組むCHaserプログラミングに関する事前講習		
連絡事項	事前課題に関するやりとりが行えるネット環境が必要(メール授受ができれば良い)		
受講生用相談窓口	河合和久 e-mail: kawai@tut.jp TEL : (0532)44-6896		