（8）ゲームのシナリオを作ろう（社会）

＜概要＞

本授業は、下諏訪町立下諏訪社中学校の先生から「子どもたちが総合で調べ学習したものを、ゲームのような形で発表することはできないか？」と相談をいただいたことから実施に至ったものである。下諏訪社中３年生は、年間を通して、地元の名産ワインづくり、「匠の町プロジェクト」という地域での取り組み等さまざまな体験やそれに伴う調べ学習をしている。それらの成果を発表する際、ただ成果を模造紙等にまとめ、読み上げて発表するのではなく、子どもたちに馴染みのあるゲームという形に情報をまとめ、そのゲームをだれかに「遊んでもらう」という他者意識を明確にした発表を行いたいという主旨の相談であった。

このように、総合的な学習の時間等で学んだり調べたりしたことを発表する際、その発表の仕方を工夫する余地は多くあるのではないだろうか。発表活動においては、単に情報を網羅的に発表するのではなく、聞き手に理解してもらうために情報を再編集することが必要であろう。

本授業で子どもたちは、情報を再編集し、ゲームのシナリオを考えるという活動を行った。そのシナリオを ACE が SCE のサポートを受けながら、他授業で Flash 教材を制作するノウハウを生かし、実際に動作するゲームの形に仕上げた。自分たちの考えたシナリオを形にしてもらう際に、その意図をゲーム制作者にうまく伝えられるかという点においても、情報を上手に（うまく）伝える難しさという点において、示唆的なやりとりが多く見られた。

※授業の性質上、子どもたちとともに作業しながらの比較的長期間の授業となるため、実施にあたっては本実践を参考にしながらも、各学校の状況に応じて相談しながら柔軟に計画を立てていく必要があります。

＜授業内容＞

対象学年　：小学校高学年、中学生

時数　　：１コマ×６日間（１～３ヶ月）

授業の目標：

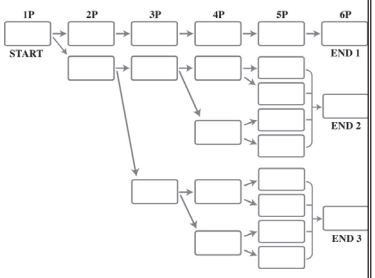
1）　ゲームのシナリオづくりについて理解し、挑戦する。

2）　人を楽しませる工夫について考える。

3）　自分の考えていることを正確に伝えることができる。

展開計画（６コマ）：

時配	学習活動と内容（○）	留意点（●）	準備物（☆）
1時間目	**1. シナリオを作ろう** ○今後どのようにゲームのシナリオを考えていくかを説明する。 ○クリエイターの方に聞いた「人を楽しませる工夫」を紹介する。	 ●今回は６P 程度で終了するものを制作する。フローチャート形式でシナリオを考えていく。 ●「ゲームとの付き合い方を考えよう」を事前に行っても良い。	☆学校に用意していただきたい物、★ACE で用意する物 ★ワークシート

	○班に分かれ、これまで調べてきたことを KJ 法で書き出す。 	●ゲームをつくる上での材料になる。 	
2 ～ 4 時　間目	**2. シナリオを考えよう** ○班ごとにシナリオを考える。	●考えたものは ACE が受け取り、ゲームの試作品をつくる。	
5 時間目	**3. 試作品を確認しよう** ○ACE の制作した試作品を見せ、修正点を挙げてもらう。 		★PSP® ★作成したゲーム
6 時間目	**4. 発表会（まとめ）** ○学年の取り組みを発表する場で成果を発表する。 ○全体に取り組みを発表する他、廊下に PSP®をおき、だれでもゲームを遊べるようにしておく。	●年度末に３学年全体と地域の方があつまり、取り組みを発表する場があった。	★PSP® ★作成したゲーム

＜子どもたちの感想＞

★　自分たちが考えたストーリーやキャラクターが実際に実現されているのを見て感動しました。ありがとうございました。（中３）

★　シナリオづくり、楽しかったです。自分たちの書いたものがきちんとゲーム化していて、すごくびっくりしました！！（中３）

＜子どもたちのつくったゲーム（一部）＞