

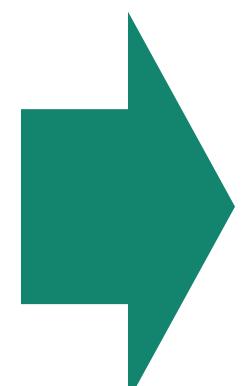
トランプゲーム「大富豪」に勝つための方略を利用した「プログラミング教育」プログラムの開発

日本福祉大学 村川 弘城

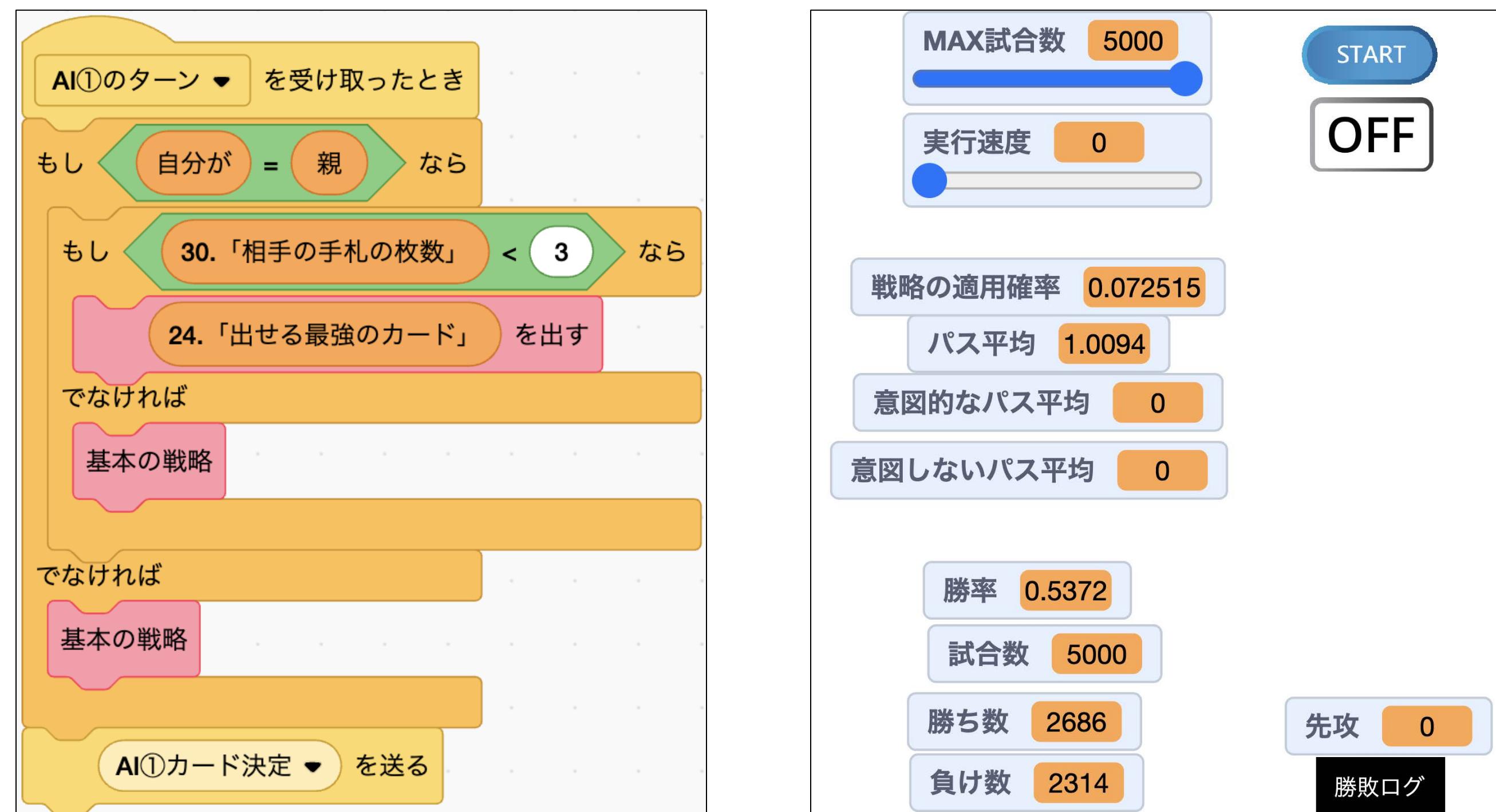
教材の特徴

大富豪の基本戦略(出せる最弱のカードを出す)とは異なる出し方をプログラムさせる教材

基本戦略に対応するカードを赤色にし、
基本戦略と異なる出し方の意識づけ



戦略をScratch上でプログラムし、
数千試合かけて戦略の有効性を検証

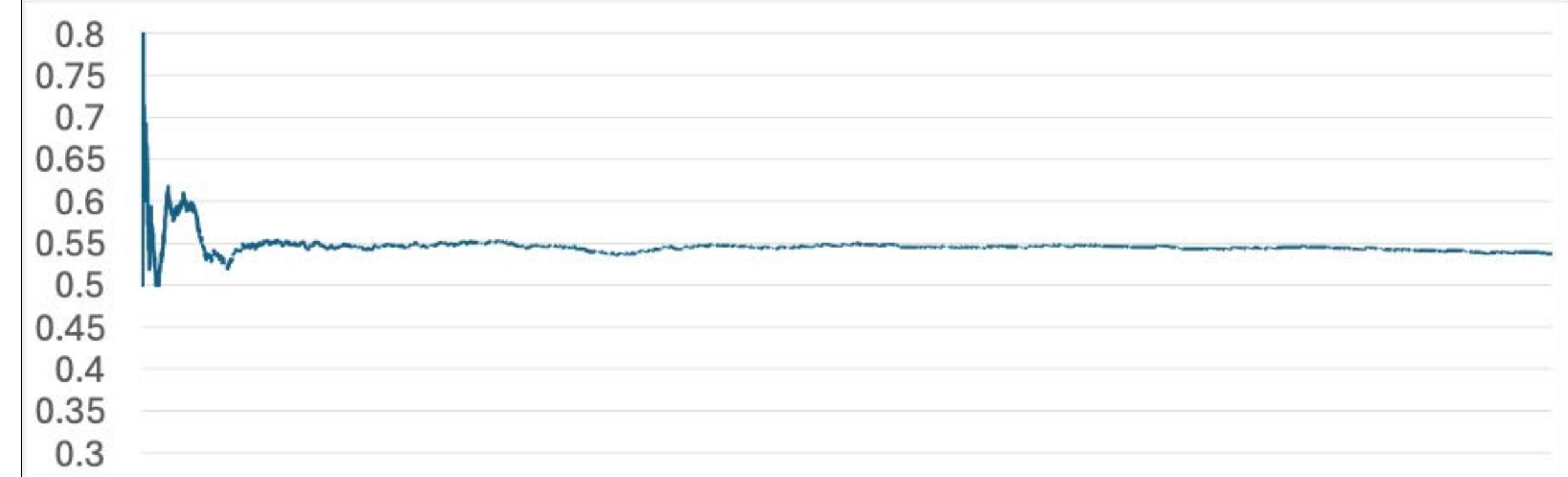
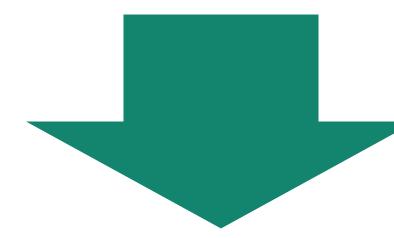


主な成果

- ・デジタル教材の開発: 上記のようなデジタルゲームアプリの開発
- ・多様な教材の開発: 下記のような教材を開発
 - プログラミングスキルがない教師でも使える簡易版（ミニマム）
 - 教科（情報、数学）と連携するための補助教材
 - 教師向けの戦略集
- ・幅広い実践: 福祉、数学、情報教育の現場で実践

今後の展望

- ・更なる教材の開発: 教科の横断を意識
- ・アプリの統合: Scratchで実施している内容を一つのアプリに統合



勝敗ログを元に勝率をグラフ化し、
シミュレーションの意義を確認