（資料）

２年　　組　　番　名前　　／学習日　　月　　日

ソーシャルゲームの問題を解決しよう

目標　○問題を見いだしプログラムで解決できる課題を設定し解決策を考えよう
　　○解決策を情報処理の手順に具体化しよう

１　多くの人に遊んでもらうために、ネットワークの特徴から考えて、なにか問題はないかな？
次の手順で解決策まで構想しよう！

①　作成したソーシャルゲームの基本形を遊び、見つけた問題点を書き出してみよう。

②　その問題がなぜ起きたのか、これまでの学習をもとに原因を予想しよう。

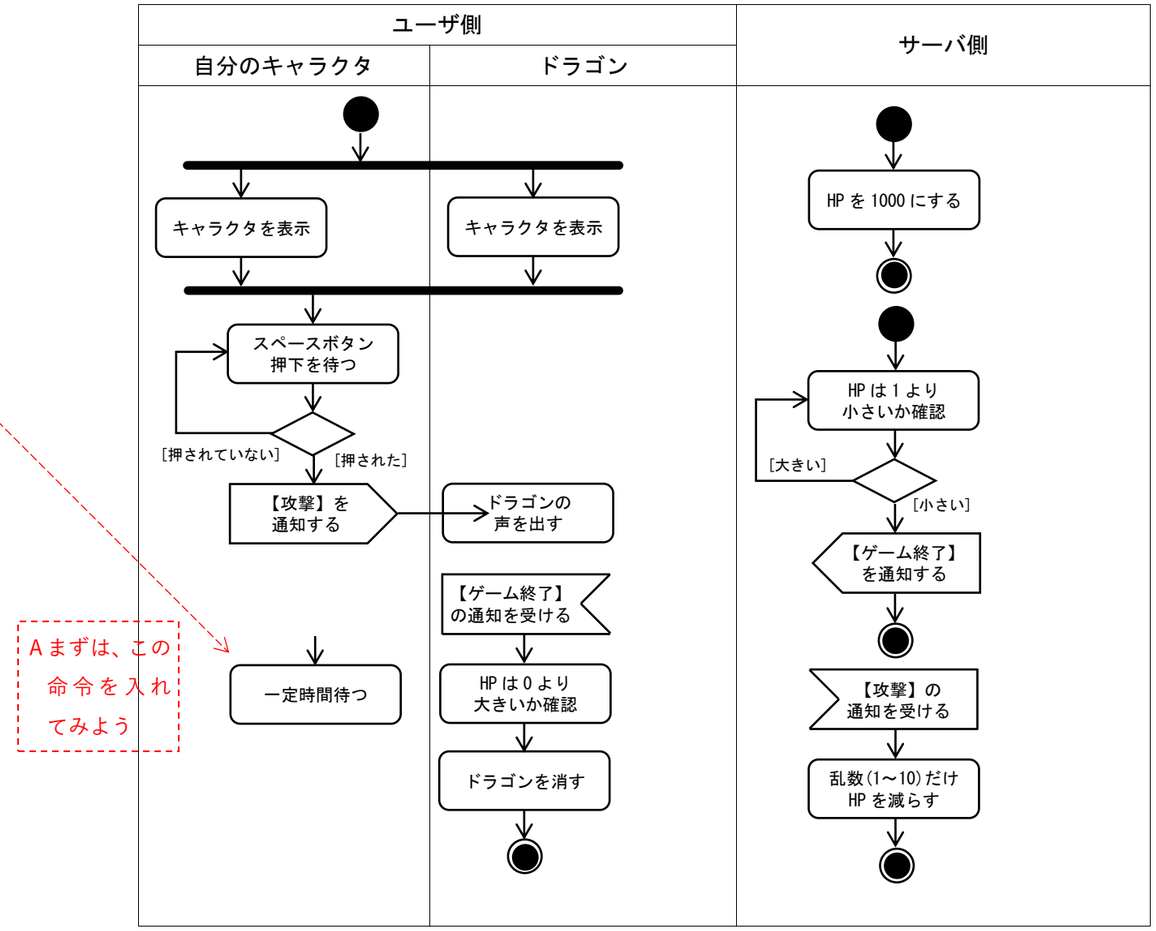
③　予想した原因を「プログラムで解決」する方法（解決策）を考えよう。

①問題	②原因	③解決策	
問題１ サーバ側でドラゴンが倒されても、ユーザ側でその処理をされるのが遅い	クラスの全員で、攻撃のキーを連打するので、沢山の命令がサーバに送られてしまい、サーバが命令を処理することに時間がかかっているため	A（みんな解決しよう） 連続で攻撃できないように、１回攻撃のボタンを押したら、一定時間たたないと攻撃できないようなプログラムにする	ユーザ側のプログラムだけを改良しよう
		B（自分で考えよう）	
問題２（学級で見いだそう）	（自分で予想しよう）	C（自分で考えよう）	サーバも改良していいよ（ユーザ側だけでもいいよ）
問題３（自分で見いだそう）	（自分で予想しよう）	D（自分で考えよう）	

↓　↓　↓

２　見いだした問題や、予想した原因、考えた解決策は条件を踏まえているかな？☑で確かめよう。

↓　↓　↓

□　見つけた問題は、多くの人が困ることかな？ □　ネットワークの特徴を踏まえて問題を見いだしているかな？	□　これまでの学習をもとに予想しているかな？ □　ゲームで遊んでいて、体験したことから考えてみたかな？	□　プログラムを改良する解決策になっているかな？ □　授業時間４時間内に解決できそうかな？ □　まずは、ユーザのプログラムの改良で解決しようとしているかな？

３　考えた解決策の情報処理の手順を、アクティビティ図で具体化しよう！