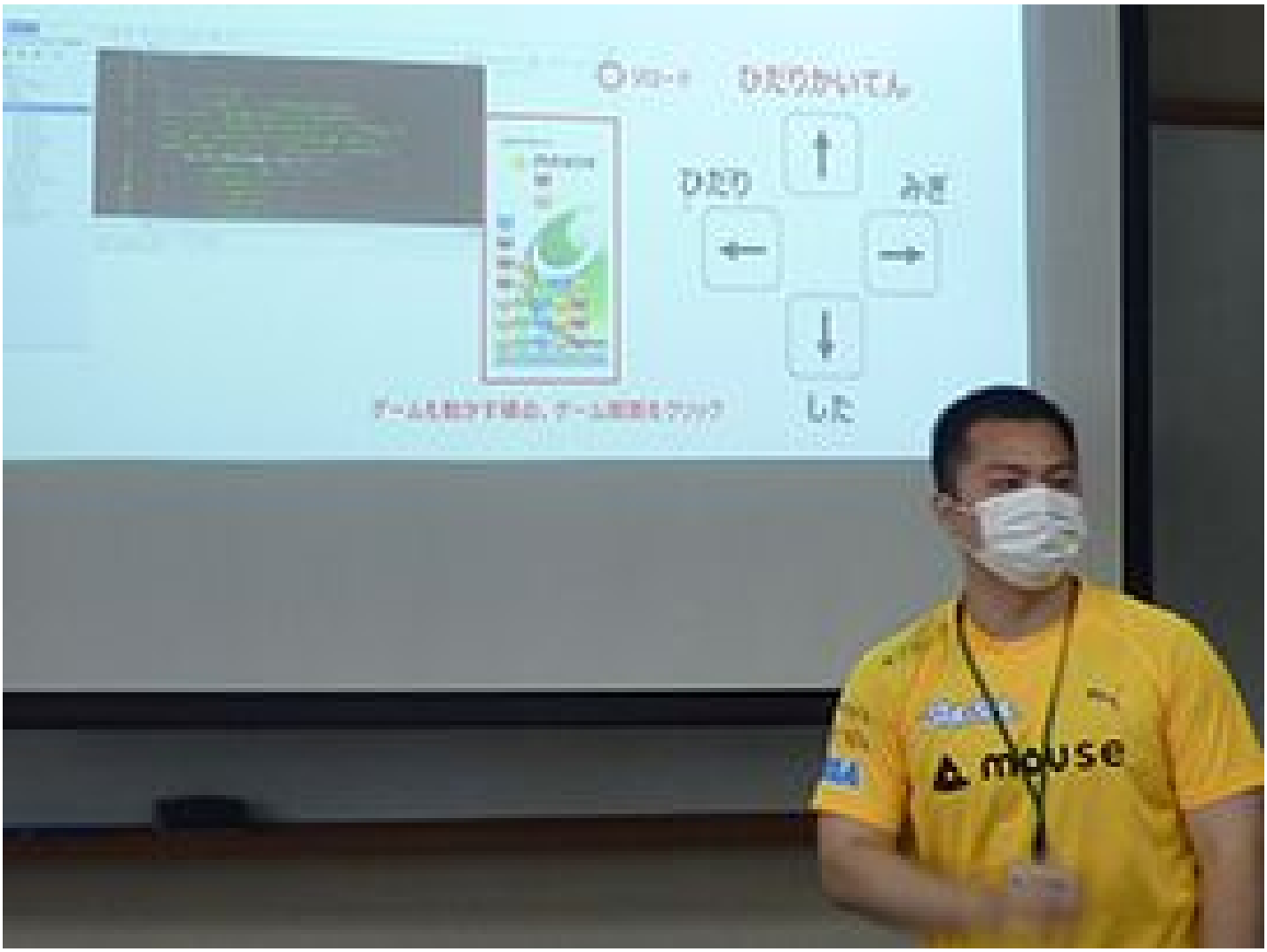


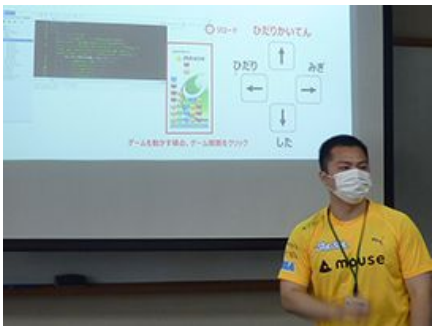
セガが展開するプログラミング学習教材『ぷよぷよプログラミング』を使った プログラミング特別授業を青山学院横浜英和中学高等学校で開催

～教育現場で利用が広がる『ぷよぷよプログラミング』、登録者数55,000人を突破～

株式会社セガ　2021年08月30日

株式会社セガは、アクションパズルゲーム『ぷよぷよ』のソースコードを活用した学習教材『ぷよぷよプログラミング』を使った特別授業を、青山学院横浜英和中学高等学校にて、2021年8月19日（木）に開催しました。

今回の授業は中学 1、2年生の生徒 81 名を対象とし、『ぷよぷよプログラミング』を活用したオリジナルの教育プログラム（75分）をセガが企画・運営しました。また、講師には『ぷよぷよ』シリーズのジャパン・eスポーツ・プロライセンスを保有し、「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2021 MIE ぷよぷよ部門 一般の部」神奈川県代表であるぴぽにあ選手を招きました。



講師のぴぽにあ選手はシステムエンジニアの経験があり、ソースコードの入力によりプログラムが動く仕組みなどプログラミングの基礎をレクチャーしました。生徒は『ぷよぷよ』のソースコードを書き写す作業（写経）を通じて、「ぷよ」の落下や左右移動、回転させるためのコーディングや「ぷよ」の背景の色や落下スピードなどパラメータを書換えることでゲームバランスの調整を体験、自ら作成した『ぷよぷよ』を楽しみました。その後、ぴぽにあ選手は「eスポーツ」プロ選手のお仕事紹介として、大会出場や各種イベント参加などご自身の活動やプロ選手の1日のスケジュールなどを説明しました。
また、生徒からの質問にも答えました。

参加した生徒からは「プログラミングは未知の世界だったが、今回の授業を通してゲームを作る側の気持ちも少し知ることができ、楽しかった。『ぷよぷよ』では遊んだことがあったので、親近感を持って学ぶことができた。」（1年生）、「今までやったことのあるプログラミングとはちょっと違って興味を持ちました。自分でつくったプログラムが動く時はとてもうれしかった。」（2年生）などの感想がありました。

青山学院横浜英和中学高等学校教頭 細田 孝充先生によるコメント

親しみやすい『ぷよぷよ』を通じて、プログラミングを体験し、短い時間でゲームを完成できるため、生徒も達成感を得ながらプログラミングを学ぶことができたと思います。プログラミングがどのように活用されているかも実感でき、プログラミング学習の導入として役立ちました。

・当日のプログラム（75分）

○「ぷよぷよ」ってどんなゲーム？
　-プロ選手による実演
○「ぷよぷよ」を作ってみよう
　　ゲームフィールドをつくる／「ぷよ」が落ちてくる／「ぷよ」を左右に動かす／
　　「ぷよ」を回してみよう／「ぷよ」を消してみよう
○完成！遊んでみよう
○ぷよぷよのカスタマイズ（改造）
　-著作権をまもろう
　-「ぷよぷよ」を変えてみよう
　　背景の「ぷよ」を入れ替えてみよう／ステージの大きさを変えてみよう／
　　背景の色を変えてみよう／「ぷよ」の落下速度を変えてみよう
○ｅスポーツプロ選手のお仕事紹介
○質問コーナー

『ぷよぷよプログラミング』は2020年6月の提供開始以来、全国各地の教育委員会や学校、eスポーツ団体や企業が主催するイベントでの本コンテンツを活用した特別授業、ワークショップ等の場でご利用いただき、登録者数は55,000人を突破しました（2021年7月末時点）。セガではゲーム事業やジャパン・eスポーツ・プロライセンス認定タイトル『ぷよぷよ』のeスポーツ展開を通じて培ったノウハウや資産を活用し、今回のカリキュラム提供のようにプログラミング教育に関する企画・運営を多数サポートしています。今後も今年度からプログラミング教育が必修化された中学校のほか、小学校、高等学校、大学などの教育機関を中心にプログラミング教育を支援する取り組みを進めていきます。

『ぷよぷよプログラミング』について

『ぷよぷよプログラミング』は、アシアル株式会社が提供するプログラミング学習環境『Monaca Education』において、『ぷよぷよ』のソースコードを書き写す作業（写経）を通して、プログラミング学習できる教材です。製品版と同じ画像素材を利用し、実際に『ぷよぷよ』のプレイ画面を確認しながらコーディングを行うことができます。基礎コースから初級・中級・上級コースまでの難易度を用意しており、幅広い学習層にご活用いただけます。1,000以上の教育機関で利用されている『Monaca Education』は、クラウドサービスのため教育現場での導入や運用が簡単で、インターネット環境があれば既存PCやタブレットによる学習や指導が可能です。なお、本コンテンツは無料でご利用いただくことができます。また、第17回 日本e-Learning大賞で日本電子出版協会会長賞を受賞しました。2020年6月の提供開始以来、『ぷよぷよプログラミング』の登録者数は55,000人を突破しています。

●【公式】ぷよぷよプログラミング

セガについて

株式会社セガでは家庭用ゲーム機、PC、スマートフォン向けゲームの企画・開発・販売・運営及びアーケード機器の企画・開発・販売を軸に事業を展開するほか、ゲーム事業で培ったノウハウを生かしたデジタルサービスやプライズをはじめとしたキャラクター商品の企画・開発・販売等を行っています。家庭用ゲーム機、PC、スマートフォン向けゲーム事業においては、日本国内、及び海外のスタジオにて開発したゲームコンテンツを、日本を始め世界各地に置く拠点を通して全世界にご提供しています。また、アーケードゲーム事業においてはプライズマシン、メダルゲームなど革新的な発想力とそれを具現化する高い開発力により時代を象徴する画期的な製品を多数生み出してきました。

●株式会社セガ