

今日の実習 - 1

情報社会を発展させる情報技術について考える

人間の知的な活動を守る「知的財産権」について、教科書の内容よりもう少し詳しく調べてみよう。

		どのような権利ですか	
知的 財 産 権	著 作 権	著作権	著作権(財産権)
			著作者人格権
		著作隣接権	著作隣接権(財産権)
			実演家人格権
産 業 財 産 権	() 権	自然法則を利用した、新規性のある、産業上有用な発明に対して最大 20 年間与えられる独占権。	
	() 権	物品の形状・構造・組み合わせに関する考案(小発明)に対して最大 6 年間与えられる独占権。	
	() 権	美感・新規性・創作性のある物品の形状・模様・色彩に関するデザインを最大 15 年保護。	
	() 権	商品・役務に使用するマーク(文字・図形・記号など)を登録して保護。(10 年ごとに更新可能)	

今日の実習 - 2 (コンピュータ・プログラムによる制御)

文部科学省の公開しているプログラム「プログラミン」を使って、コンピュータプログラムによるシークエンス制御を体験・理解してもらいます。

1 以下のサイトに行き、「プログラミン」の「使い方」を理解し、「プログラムをつくる」。

<http://www.mext.go.jp/programin/app/>

このサイトでの解説ビデオが YouTube にアップしてあって、それを見る形です。うちの学校からは YouTube が見れない設定になっているので、動画での解説のみダウンロードしました。説明ビデオが見たい人は、以下のサイトで閲覧できます。(学校内からのみ閲覧可能)

<http://joho.kyojo-j-h.ed.jp/programin/>

他に参考にできるサイト

<http://www.infinity-dimensions.com/blog/archives/programin-game-create.html>

<http://d.hatena.ne.jp/wt5/20100821/1282361264>

作品例

http://www.mext.go.jp/programin/share/?share_id=aeal100f1045ba9167d921d647cc5317

http://www.mext.go.jp/programin/share/?share_id=dada247a1f7c5eceb643d7c58daccfaf

課題：迷路ゲーム、もしくは、発展させて「パックマン」のような、ゲームを作る

迷路ゲームの例

http://www.mext.go.jp/programin/share/?share_id=1f2a735047d8ac67961b5f19e125a228

パックマン

<http://www.ksky.ne.jp/~dain/game/pac.html>

作品が完成したら

「みんなに見せる」をクリックし、公開に必要な項目を入力していき、最後に作品の URL が示されるので、「コピー」しておく。(次の作業で、メールでその作品の URL を先生に送ってもらいます。)
(メールの設定には 10 分くらいかかります。そのつもりで、作品を仕上げてください。)

<念のためのメモ>

自分のプログラミンの作品の URL は、

http://www.mext.go.jp/programin/share/?share_id=