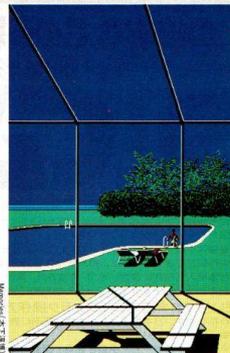
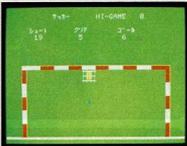


1986.3



GOOLIN part(148)



スコーン(150)

◆CP/M、CP/M-86、MP/M ©Digital Research社
 ◆MS-DOS ©Microsoft社
 ◆FILEX ©TSC社
 ◆ONCE AGAIN ©T Bell Laboratories
 ◆UCSD p-System ©カリフォルニア大学サンディエゴ校
 ◆OS-9 ©MICROSOFT社
 ◆SB-96、SB-84 ©LIFEBIRD ASSOCIATES
 ◆WORDSTAR、MAILMERGE、SPELLSTAR、WORDMASTER、CALCSTAR、DATASTAR、SUPEREDIT、INTEGRAL ©Microsoft社
 の各プログラムの登録商標です。
 その他プログラム名、システム名、CPU名は一社一社所有、メーカーの登録商標です。
 本文中では「TM」、「®」マークは明記していません。
 ※雑誌に掲載されたプログラムの著作権は、それぞれの権利者にあります。また、このマガジンは、個人で使用するには著作権法上、無断複製を禁じます。

■ FM16πにみる辞書ROM化の効果(S.K.)	152
7/9 超ト感初心者のための元気が出る6809マシン語入門! ①(2)基本はLDとST(亀井 寛)	83
7/9 ファイル入出力入門 11/6 "2:ファイルの種類"(H.Kiyokawa)	121
7 FM-7を解析する(15)(Q-Laboratory)	102
7/9 6809機械語によるグラフィック処理の技法(5) ペイント(後編)(S.K.)	127
059 asmを構造化マクロアセンブラに(HIT)	133
059 Modula-2/09 Q&A	110
ショートプログラム集 7/9 縮小漢字表示コマンド「KANJL」 7/9 スクリーンエディタの改良/ 7/9 11/9 GOOLIN part 1 / 7/9 11/9 異シュート	146
SOFT REVIEW BUSINESS & UTILITY (AV対応 / 専用フープ ほか)	156
GAME & HOBBY (リザード、トピアQ ほか)	89

'85年4月号~'86年3月号総索引	168	広告索引	192
READERS' AREA	162	EDITORS' ROOM	192
コミュニケーションスクエア	154		
FM7一と	166		
プレゼント情報	161, 170		
虫つくろい	120		

◆オリジナルプログラムを下記の要領で募集いたします。
 ●プログラムはテープまたはディスクットに入れてください。
 原稿およびテープなどにも氏名・住所を明記してください。
 ●プログラムは未発表のものに限ります。また他誌との二重投稿、盗作などモラルに反する応募は固くお断りします。
 ●応募原稿は原則としてお返しいたしません。ディスクットは、新しいものをお返しいたします。
 ●原則として受取通知のみいたします。
 ●掲載にあたって多少修正させていただくことがあります。
 ●掲載の場合は本誌規定の原稿料をお支払いいたします。
 ●応募者全員にOh/FMロゴ入り筆記具を進呈いたします。
 〒102 千代田区四番町2-1(株)日本ソフトバンク出版部 Oh/FM編集室
 ◆「ショートプログラム集」用プログラムも募集しています。
 応募要領は、記事中に記載してありますので、そちらを参照してください。

本誌規定の原稿料をお支払いいたします。

GOOLIN
part 1

平塚市 三田村 勉

for FM-7, NEW7, 77, AV, 8, 11, 16β

このゲームは巨大ロボット GOOLIN を発進させるゲームです。画面上にはGOOLINとその頭部に変形する飛行機ストロンガー号

があり、そして右下にあなたがいます。最初のゲームは、あなたがストロンガー号に乗るところです。あなたはストロンガー号に向かって走りますので、ここぞと思うところでスペースバーを押します。そこで乗れなければ GAME OVER です。運よく乗れば次のゲームに進みます。ストロンガー号は上昇を始めますが、ある地点でGOOLINの頭部に進向方向を変える必要があるのですが、このある地点は自分で見つ





楽しさ作るテクノロジー



TANO



TANO 開発の歴史(2013~)

2013(20本~)



2014(40本~)



2016(60本~)



TANO 開発の歴史(2016～)

2016～2018(80本～)



2019(100本～)



教育と福祉



2013年、福祉フェスティバルに於いて



教育と福祉

▼問題に直面してから気付く事が多い

技術や課題の

気付きの環境

を作る事が大切である

▼学生の取組みが社会に活用できる

社会基盤

が必要である



2013年、福祉フェスティバルに於いて

教育と福祉を繋ぐ国際連携プラットフォームに向けて

TANOとプログラミング講話



職業訓練校



相模原市・プログラミング講話



公民館・課題解決
プログラミング講座



慶應大学
課題解決プログラミング思考



介護ロボット考えよう
クリスマス会



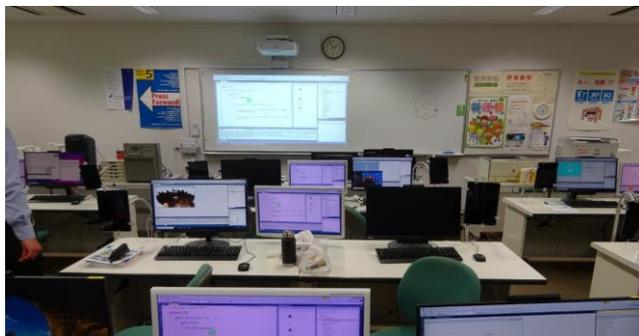
ロボテラス
プログラミング教室

ゲーミフィケーション・プログラミング教室

オンラインにての就労支援検証プロジェクト(2021.11~2022.3)

仮説

環境さえあれば、人は利他の心で自然に楽しむ(学ぶ)のではないか



 一般社団法人
日本福祉協議機構
Japan Welfare Consultative Organization

NPO法人こども
サポートクラブ東海
CODE for OWARI

supported by

Lenovo **PRO** ✓

プログラミング講話や教室

プログラミングとは？

みんなはプログラムと言ったらどんなことを想像するかな？
パソコンに英語の文字をたくさん打ってむずかしいってイメージかな？
でもプログラミングのしくみは実はみんなの身近なことに、たくさん使われているんだ！



今日は一緒に
プログラミングの基本を
学んでいこう！



むずかし～

■気持ちをつたえよう！

コンピューターにどう動いて欲しいか
自分の気持ちを伝えるのがプログラミングなんだ。

指示をする



さかだちして
「やっほー」
って書い

指示にしたがう



やっほー

これは、お友達と話す時や、家族、先生と話す時も一緒だね。
プログラミングでコンピューターと仲良くなろう！

エアコンもプログラミングされている

ゲームやスマホだけではなくて、おうちにある電化製品もプログラミング
されているものがたくさんあるよ。例えばエアコン。

部屋が寒いよ
暖房をつけようかな
温度は24℃がいいな。



さむ～い
温度 24℃



あたたかい風

あ、暖かい風が出てきた！

ここがプログラミングと呼ばれるところなんだ

どうやって考えるの？



社会にはたくさん問題があるよ。
すべて解決するのは大変だけど、
まず自分のできることから始めてみよう。

■まわりの「困っている」をみつけよう

まずは身の回りで見つめている人や困っているものを見つけよう。
そして、どうしたら助けられたり、手伝えるか考えてみよう。



■TANOも「困った」からできたんだよ

TANOは、リハビリが必要な人を助けたいという思いから作られたんだ。



どうしたら楽しくリハビリできるかな？
どうしたらTANOで友達を増やせるかな？
どんなゲームが体を動かせるかな？

そんな考えから作られたゲームなんだ。



外出ができなくて運動不足



室内で「さんぽ」ができるシステム

大切なのは「課題に気づく力」と「解決する力」

ゲームのしくみ【デバイス】

■コンピュータの仲間

コンピューターと仲良くなるためには、
他にも仲間が必要なんだ。



入力デバイスがコンピューターに動きを伝えて、**プログラム**がその動きは
どういうものなのだろうって考えるんだ。それから**出力デバイス**と呼ばれ
るものに文字や画像、音声が出てきたりするんだ。

入力デバイス コンピューターに動きを伝えるよ



やくわり 見る・聞く
人ていうと
目 耳

マイク
コントローラー
センサー など

プログラム 中で考えるよ



やくわり 考える
人ていうと
脳

コンピューター

出力デバイス 文字・画像・音声などを出すよ



やくわり 言う 動かす 表現する
人ていうと
口 手・足

モニター
プリンター など

TANOの入力デバイスは
モーションセンサーという

動きや音と感知するセンサーが使われているよ。

モーションセンサー



需要・求められている事・課題

世の中で問題となっている事は何か。

必要とされている事は何か。

やってみたい事は何か。

仮想現実の中で夢を叶えるためにゲームはある

例)魚釣りに連れて行ってくれない、サッカー選手になりたい・・・。

技術・デバイスを知ると発想力の幅が増える

モーションセンサー
ヘッドマウントディスプレイ

体の動きや声を検知することができる
視覚の錯覚により没入感が高い

キーボード、ゲームコントローラー、マウス、タッチパネル等・・・。



発想力・課題解決力が必要

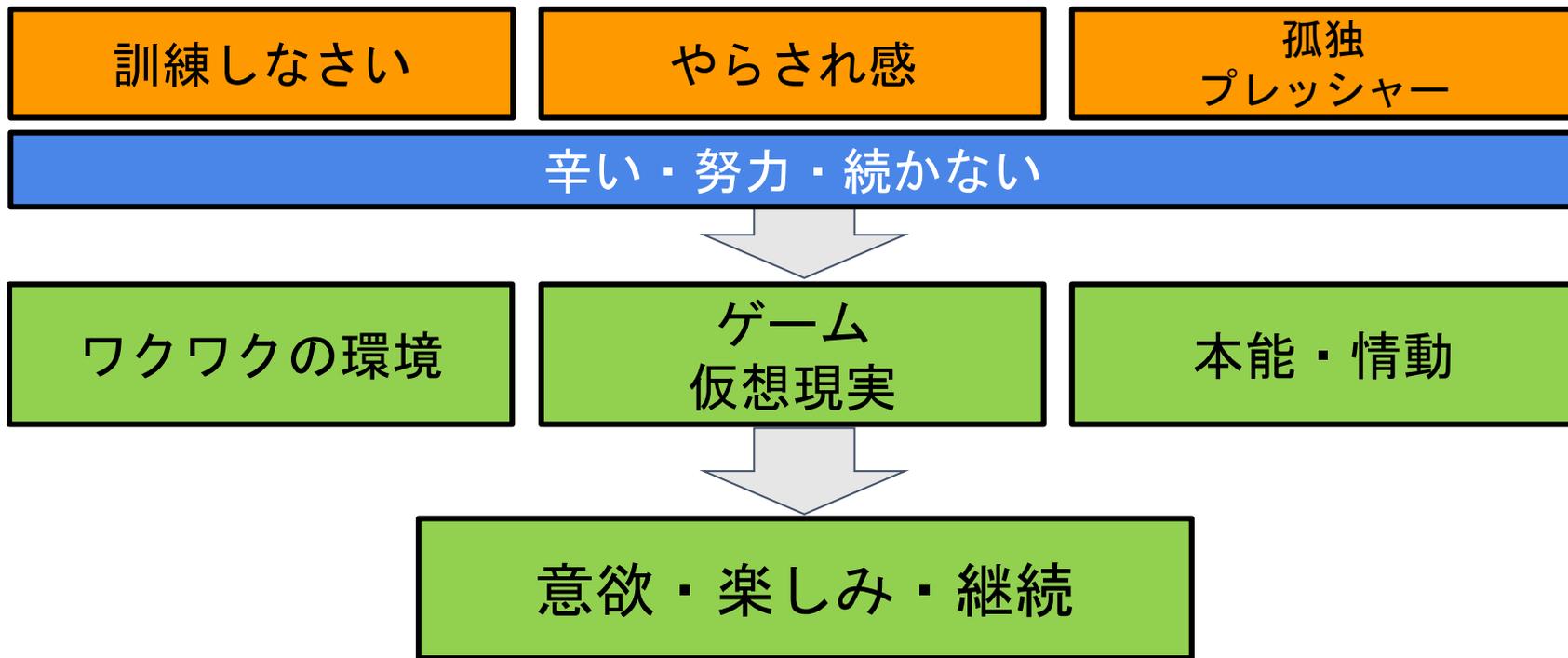
どうすれば解決できるか
どんなアイデアが面白いか。
どうしたら喜んでもらえるか。

例)こんなゲームがあれば、魚釣りをした気分になれる。

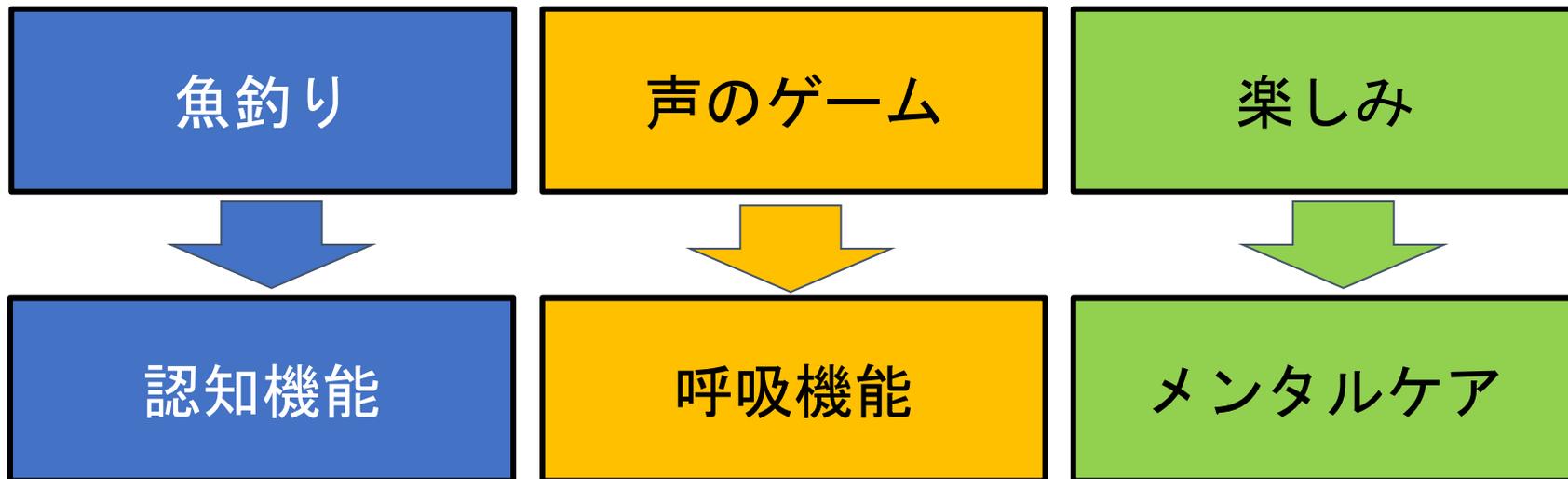
こんなゲームがあれば、運動にもなる。頭がよくなる。

ゲーミフィケーション

「訓練や勉強を」「楽しみ・遊び・趣味」に変えていき
楽しんでいるうちに、訓練になっていた、勉強になっていた等の結果に繋げていく。



「このままでも」「使い方の工夫でも」で様々な**治療効果**に結び付けられる。
介入の仕方によっても様々な付加価値を上げる事ができる



可能性についてかんがえてみよう

次世代に繋ぐプラットフォーム「環境」の形成

