



ゲームを「つくる側」になってみませんか？



ボタンを押したらキャラが動く。
自分のアイデアが、画面の中で形になる。
クラスみんなが、あなたの作品で盛り上がる。

つくるって、思ってるより面白い！



自分が作ったゲームが動く感動を
一緒に味わってみませんか！

プログラミングでのゲーム制作実習



ランキング機能を作って、プレイヤーのモチベーションを上げる工夫をしてみたり、デスマグラを登場させて、これを叩くと大減点というルールを作ったり、みんなでワイワイ試行錯誤します。

『こんな機能を作りたい』が原動力となり、
自然とプログラミングができるようになりますよ。

動画コンテンツの制作実習



宇陀高校の紹介動画を作るという課題での実際の生徒の作品です。

背景のデザインも、専用のソフトで時間をかけて、丁寧にドット絵を描いてくれました。



2020年5月20日にシェアされたリアル
作成: UDA_HS_JOHOKAGAKUKA

実際の動画はこちら➡

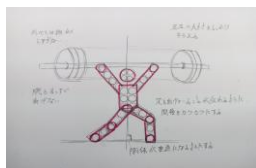
好きを形にできる「課題研究」

情報科学科では3年生のときに1人1つのテーマを決めて、1年間かけて研究するという授業があります。その一部を紹介します。

ピクトグラムを使って学校ホームページの改善に挑戦

中川 愛結(菟田野中学出身)

ウェイトリフティング部



構想段階の様子



制作したピクトグラム

右のQRコードより、実際に制作したピクトグラムが学校ホームページで使われている様子を見ることができます。



進路情報

1期生および2期生(計47名の主な大学進学先)

国公立大学 **2**名

高知工科大学 情報学群 **1**名

鹿屋体育大学 体育学部 **1**名

私立大学 **13**名

近畿大学 情報学部 **3**名

大阪工業大学 知的財産学部 **1**名

大阪経済法科大学 **1**名

大阪商業大学 **1**名

阪南大学 **3**名

帝塚山大学 **3**名

奈良大学 **1**名



より詳細な情報は学校ホームページをご覧ください。