

きかくしよ ぜんたい
企画書 (全体)

チーム名	trio's hopes (トリオズ ホープス)		
メンバー	リーダー 権野 莉子	木 拓海	権野 未空

テーマ	「感謝」 〇〇にありがとう		
議題1	・ 病院 × 農家 × 医者 × 食反屋さん × 友達 × 多理 ・ 病院 × 食反屋さん × 友達 × 多理 ・ がんじの症状を覚えてそれにあった薬を出すゲーム × 病院内をきれいに清掃するゲーム × がんじの話を聞いて正しい症状の言動をするゲーム		
議題2	患者の症状を覚えてそれにあった薬を出すゲーム ゲームリット ・ 感謝の気持ちを患者から伝えられて ゲームオーバー ・ 後日電話がかかってきて症状が治らなかったことを伝えられる 患者から症状を伝えられる → 薬を処方 → 結果 選んだ理由 ・ 薬の種類をかきとる ・ プログラムの工夫がいろいろ ・ 症状を多くできそう ・ 感謝の気持ちを表現できそう ・ (がんじから) 治して休んでありがとう		

タイトル

Scratch エクストラ
グループワーク

医者の一日 ～病院に感謝～

作品イメージ (どんな作品なのか伝えるように整理しよう)

症状 (患者) ×15	薬 ×15	キャラクター
・せきがでる	・×ジコン	・スタートボタン
・頭痛	・レボ	・薬さし師 ×2
・めまい	・×リスロン	・薬 ×15
・のどがいたい	・プロモックス	・患者
・骨折	・オシタレ	・医者
・腹痛	・ムコスタ	・がんこ師
・鼻水	・アレグラ	
・目が痛い	・ワビット点眼液	
・のんご	・ロキニン	
・耳が痛い	・ワイドジリン	
・歯が痛い	・カロナル	
・インフルエンザ A	・ダフル	
・コロナウイルス	・ゴッパ錠	
・火傷	・ゲバンクリーム	
・はきけ	・ドンパリドン	

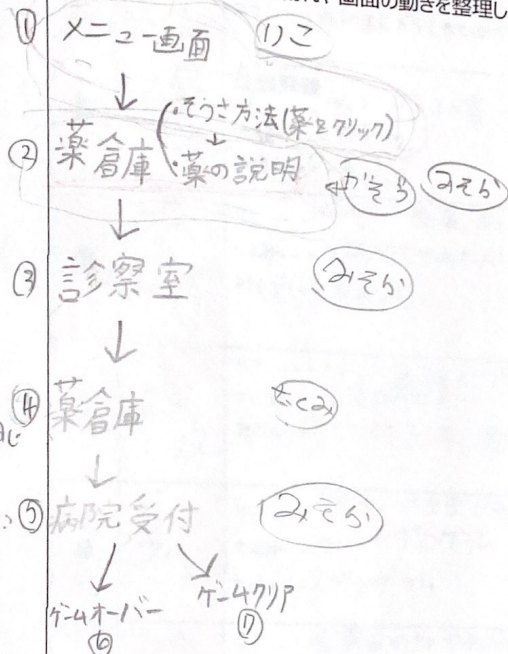
さくひん なが
作品の流れ

Scratch エクストラ
グループワーク

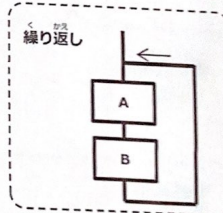
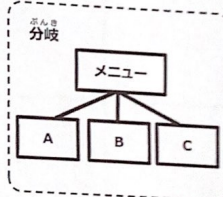
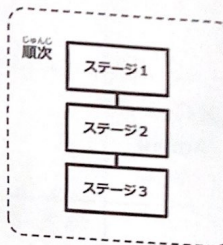
【オープニングまたはゲームスタート】

スタートボタンをクリック

【メイン処理】^{しやり} (処理の流れや画面の動きを整理しよう)^{しやり}



【メインの書き方例】



【エンディングまたはゲームオーバー】

正しい薬をえらぶ事ができたゲームクリア

まちがった薬をえらぶとゲームオーバー

全体スケジュール

「チームの予定」とそれぞれの担当を決めておこう

Scratch エクストラ
グループワーク

かい 回	ひつげ 日付	スケジュール	さんごう 参考
3	1/25	リニ...企画書作成 たみ...企画書作成	企画書OK (個人)
4	2/1	リニ...薬X13 (ケルバンカラム, トンベリトントム外) たみ...診察室の背景 みえ...症状表X5 (せき, のど, けい, 頭痛, 骨折)	
5	2/8	企画発表 リニ...やくざしを2人書いた たみ...背景X2 みえ...患者X1	スライド完成 発表準備 リハーサル
6	2/15	リニ...ホルダンと匠者, かんごしを書いた, 薬の副作用決定X5 たみ...ゲームクリアゲームオーバーの画面 みえ...患者X4	
7	2/22	リニ...Xニュー画面のプログラム たみ...薬倉庫のプログラム みえ...そう作方法・薬の説明	
8	3/1	リニ...セリフ・プログラム・パワーポイント たみ...セリフ・プログラム みえ...プログラム	担当作業 終了
9	3/8	リニ...全員分のナプチャ作り たみ...お休み みえ...プログラム	統合完了 スライド作成 発表準備
10	3/15	作品発表 デザイン賞をねらいます	スライド完成 発表準備 リハーサル