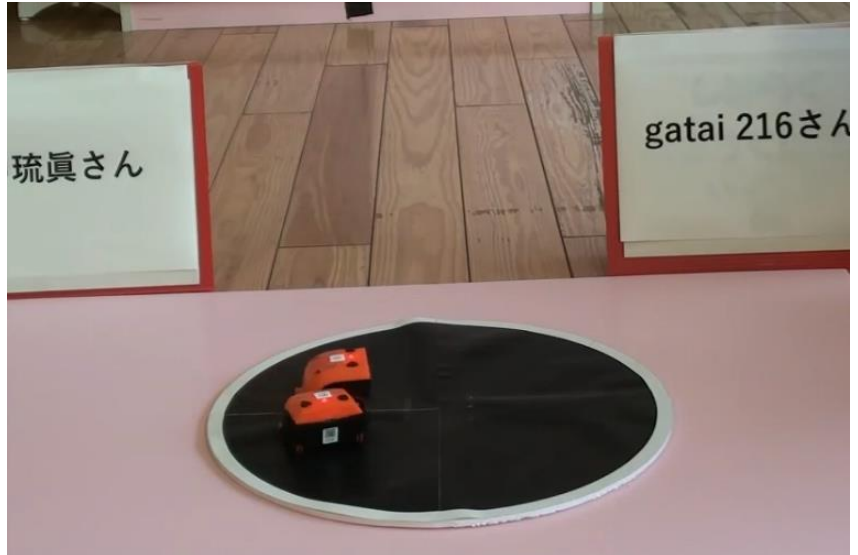


eスポーツ大会

【ロボットプログラミング相撲 プロロ】

ロボットプログラミング選手権（病弱教育部門）のルールに沿って、ロボットをどう動かすか事前にプログラムを作り、試合に臨みます。自分は円から出ないようにしながら相手を押し出すプログラムを作るのはとても難しいです。

試合は急展開することも多くあり、片時も目が離せません。うまく相手を押し出せたときには観戦している人から大きな歓声が上がります。



【太鼓の達人】

流れてくるマークに合わせて画面をタップするリズムゲームです。タップする場所が2カ所なので、プレイしやすいゲームです。参加者一人ずつプレイし、スコアの高さで勝敗を争います。

外部スイッチを使ってプレイすることもできるので、直接画面をタップすることが難しい児童生徒も取り組めます。

観戦者も息をのみながらプレイの様子を見守ります。



【どすこいバトル】

2人対戦できるトントン相撲のアプリです。タップすると土俵が少し揺れ、力士が動いていきます。単純にタップした数が多い方が勝てるというものではないので、たった数回タップするだけでもタイミング次第では勝てることもあります。

このアプリも画面をタップできるように外部スイッチを取り付けたり、1回のスイッチ入力で複数回のタップに変換する設定もできたりするので、公平な勝負ができます。

応援する人も大盛り上がりです。



【Lucky Draw】

くじ引きアプリです。1から9までの数字を3回抽選し、その合計点を競います。外部スイッチを使うことで、手や指の動きが大きい小さいにかかわらず、高得点を狙えます。また、細かい操作やタイミングが不要なので、それぞれが自分のタイミングでプレイできるのもこの種目のいいところです。

どんな数字が出るのか予測ができないため、数字が出る瞬間までドキドキです。



【校内オンライン配信】

どの種目も予選を行い、予選を勝ち抜いた児童生徒で本選を行いました。コロナ禍で集合が難しいことから、本戦の様子は各教室へオンライン配信しました。

画面越しではありましたが、リアルタイムに行われる試合の様子に、学校中が大盛り上がりでした。

