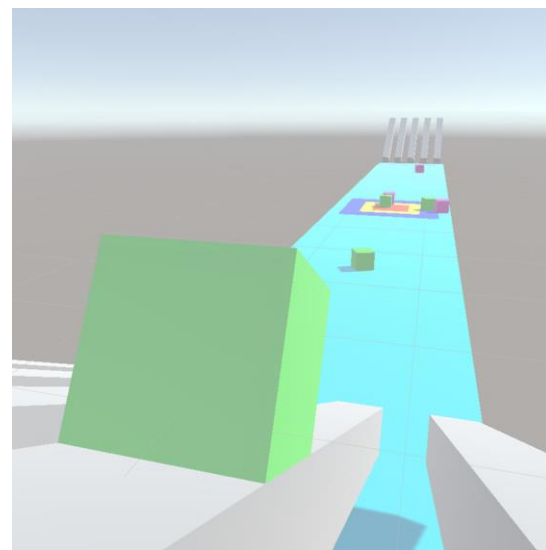
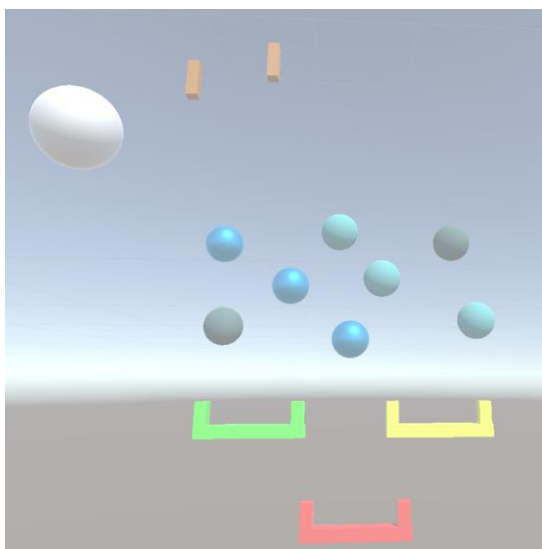
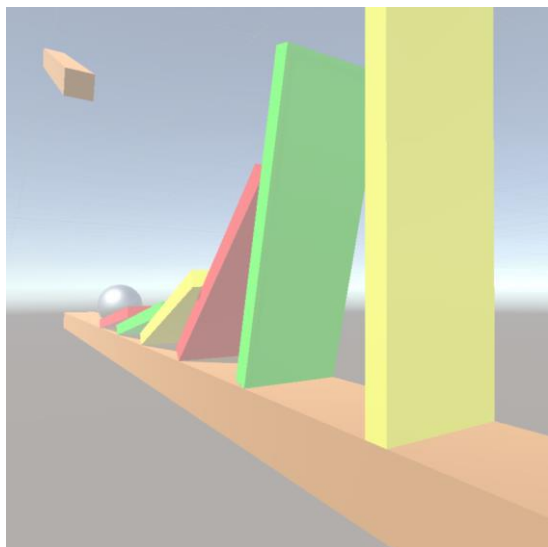




# エーアスクールのUnity教材 『スタートアップコース』 コンテンツ説明資料





# 自己紹介

---

## スタートアップコース開発担当



吉氷 康矢  
(よしひ)

エアースクール直営校のUnityレッスンを担当しながら、教材開発を行っている。  
教室では「ひよこ先生」と呼ばれています。



# 目 次

---

- 新しいロゴマークについて
- スタートアップコース作成の背景と全体構成
- 新コース実施にむけての事前準備
- 教材の実施方法と指導ポイント
- 受講スケジュール
- Q&A



# 新しいロゴマークについて

# 新しいロゴマークについて



【エーアスクール】Unityで作る本格的ゲーム制作プログラミング講座です。小学高学年～社会人まで、丁寧な解説を重視したプログラミング学習講座。

**ウユニプロ**

ゲーム作成の準備をしよう / SU: 【Step0】 02\_「重力」について学ぼう

---

SU: 【Step0】 02\_「重力」について学ぼう

❗ このレッスンを表示するにはSU: 【Step0】 01\_ゲームのジャンルについて学ぼうを完了してください



※ ロゴマークは管理者限定ページからダウンロード頂けます！



# スタートアップコース作成の 背景と全体構成

# 新コース作成の背景

各ライセンス提携校様のお声、本部校講師からの意見

- ・1から作っていくのは丁寧で楽しめるが、開発期間が長く、モチベーションが続かない生徒がいる
- ・ビギナーズコース序盤でやめてしまう生徒が多い
- ・小学生向けのエンタメ性が欲しい
- ・動画レッスンは生徒とのコミュニケーションがとりづらい



## スタートアップコース

<p>管理</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>環境設定編</li> <li>体験コンテンツ</li> <li>Q&amp;A</li> <li>テキスト</li> </ul>	<p>スタートアップコース</p>  <p>スタートアップコースでは、Unityでゲームを作成する際に必要な用語や操作方法を学びます。はじめはUnityの機能のみを使って、様々なゲームを作り、その後プログラミングでゲームをパワーアップさせていこう！</p> <p><a href="#">レッスンへ</a></p>	<p>ビギナーズコース</p>  <p>ビギナーズコースでは、楽しい2Dアクションゲーム『PinkMen Adventure』（ピンクマン アドベンチャー）を作っています。Unityの基本操作からC#プログラミングの基本をしっかり学ぼう！</p> <p><a href="#">レッスンへ</a></p>
<p>コース</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>すべてのコース</li> <li>受講中のコース</li> <li>完了したコース</li> </ul>		
<p>管理者用</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>管理者ページへ</li> <li>スタートアップコースの準備</li> </ul>		

# 新コース作成の背景

## スタートアップコース注目ポイント

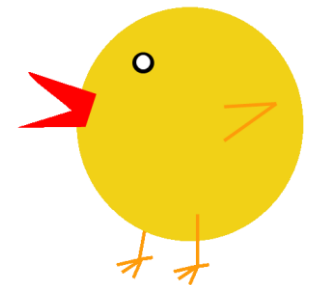
スタートアップコース



スタートアップコースでは、Unityでゲームを作成する際に必要な用語や操作方法を学びます。はじめはUnityの機能のみを使って、様々なゲームを作り、その後プログラミングでゲームをパワーアップさせていこう！

[レッスンへ](#)

- ・動画はかわいらしい？ヒヨコ先生が解説
- ・短期間で簡単なゲームをいくつか作成可能
- ・生徒にゲームのアレンジアイデアなどを紙にかいてもらい、先生と話をする時間を設定







# スタートアップコース 実施にむけての 事前準備



# 準備

---

- ①生徒アカウントをスタートアップコース会員以上にする
- ②Unityエディタのインストール
- ③Unityプロジェクトを作成準備
- ④各種、レッスンで使用する用紙を印刷

# 準備①生徒アカウントを スタートアップコース会員以上にする

WP Membership > メンバーの追加 > 会員レベル → スタートアップコース会員以上にする

Simple WP Membership::会員メンバー 新規追加

このテーマは次のプラグインと一緒に利用するのがオススメです: [VK Block Patterns](#).  
この無料のプラグインによって様々な機能を追加する事が出来ます。  
[プラグインのインストールを開始](#) | [通知を無視](#)

メンバー メンバーの追加 一括操作

メンバーの追加

新しいユーザーを作成し、このサイトに追加します。

ユーザー名 (必須)

メール (必須)

パスワード (二度入力、必須)

ヒント: パスワードは7文字以上。より強いパスワードにするた

会員レベル スタートアップコース会員 ▼

名

姓

性別 指定なし ▼

- ・スタートアップコース会員
- ・ビギナーズコース会員
- ・スタンダードコース会員

# 準備②Unityエディタのインストール

UnityEditorの2022.3.XXをインストールしてください。  
 (教材TOPページ>管理>環境設定編>4. Unityエディターをインストール)



管理

- 環境設定編
- 体験コンテンツ
- Q&A
- テキスト

受講中

- スタートアップコース【Step 0】ゲーム作成の準備をしよう  
6件のレッスン
- アドバンスドコース【ピンクマンラン】UIについて  
0件のレッスン
- 参加講座

コース

スタートアップコースでは必要な用語や操作方法をのみを使って、様々なゲームをパワーアップ

レッスンへ

TOP Unity教材の特徴 カリキュラム紹介 ゲーム作品見本 ブログ お知らせ 導入教室 加盟教室募集 お問い合わせ

- 1.動作環境について
- 2.Unity Hubのインストール
- 3.Unity IDの作成
- 4.Unityエディターのインストール
- 5.Unityプロジェクトの作成
- 6.Unityエディターの日本語化
- 7.Unityエディターの文字サイズ変更
- 8.ビジュアルスタジオのアカウント登録

インストール

エディターをインストール

ここに書いてあります

コース	バージョン
スタートアップコース	2022.3.XX
ビギナーズコース	2019.4.XX
スタンダードコース	2020.3.XX
アドバンスドコース	2022.3.XX

# 準備③Unityプロジェクトを作成準備

サイトレフトナビの「管理者用」欄、スタートアップコースの準備をクリックしてください。  
「講師マニュアル」に従い、準備を進めてください。

管理者用

- 管理者ページへ
- スタートアップコースの準備

進め方や詳細につきましては、マニュアルをご確認ください。

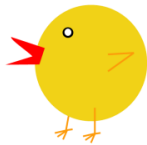
- 📖 マニュアル
  - 講師用マニュアル
- 📖 記入用紙
  - Step0-01 ジャンルの記入用紙 (記入例)
  - Step0-02~Step0-05 ゲームアイデアの記入用紙
  - Step1-01~Step1-05 アレンジアイデアの記入用紙

記入用紙をまとめてダウンロード

エーアスクール教材

## 講師用マニュアル

【スタートアップコース編】



目次

事前準備	1
Step0-1: 「ジャンルの記入用紙」の準備	2
Step0-2~Step0-5: 「ゲームアイデアの記入用紙」の準備	4
Step1-1~Step1-5: アレンジレッスン	5
Step1-1 (アレンジ)	5
Step1-2 (アレンジ)	6
Step1-3 (アレンジ)	6
Step1-4 (アレンジ)	7
Step1-5 (アレンジ)	7

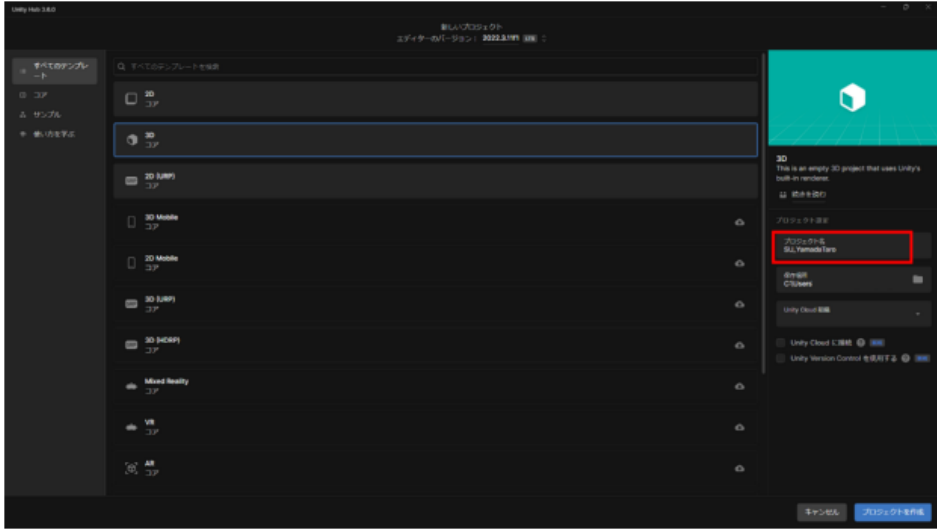
# 準備③ Unityプロジェクトを作成準備

「講師マニュアル」の内容に従い、準備を進めてください。  
生徒様のプロジェクトファイルを作成してください。

### 事前準備

Unity のプロジェクトを作成してください

- プロジェクト名は「SU\_FullName」としてください。  
例) 山田太郎くんの場合→ SU\_YamadaTaro



Unity のプロジェクトの作成方法は[こちら](#)

余裕をもってご準備  
頂くようお願い致します。

※ビギナーズコース、  
スタンダードコース  
と違って、こちらで  
プロジェクトファイル  
を用意します。

# 準備④各種、レッスンで使用する用紙を印刷

「講師マニュアル」の内容に従い、準備を進めてください。

**マニュアル**

- 講師用マニュアル

**記入用紙**

- Step0-01 **ジャンルの記入用紙** (記入例)
- Step0-02～Step0-05 **ゲームアイデアの記入用紙**
- Step1-01～Step1-05 **アレンジアイデアの記入用紙**

**ユニプロ** Unity ゲーム制作コース スタートアップコース 記入用紙  
～ゲームのジャンル～

知っているゲーム名	ジャンル
•	•
•	•
•	•
•	•
•	•
•	•
•	•
•	•

**ユニプロ** Unity ゲーム制作コース スタートアップコース 記入用紙  
～アレンジアイデア～

【Step1-01】 アレンジ内容：家具を作ろう

例) つくえ




ここにアレンジ内容を書いていこう

**ユニプロ** Unity ゲーム制作コース スタートアップコース 記入用紙  
～ゲームアイデア～

【「能力」を使ったゲームを考えよう】

例) 落ちて来るいんせきを上げるゲーム

- ・ 特別ないんせきを上げたらクリア
- ・ 残り時間 30秒になったらおちてくるいんせきの数が増える
- ・ いんせきおちてきた場所は、地面がへこんで動きにくくなる
- ・ 床まじ出てくる流石屋をとると 10秒の間無敵



ここにアイデアを書いていこう



# 教材の実施方法と 指導ポイント





# Unityゲーム開発・全体説明

基本的にはビギナーズコース、スタンダードコース同様に学習をすすめていきます。  
 違う点は、紙にアイデアなどを記入し、先生に見せるという時間を設けているところです。

「Step0～Step2」までの3つのステップで構成されております。

## 「Step0 ゲーム作成の準備をしよう」

自分の知っているゲームのジャンルを知り、どんなゲームを作りたいか考えます。  
 ゲーム制作で使用する言葉も学習します。

## 「Step1 ノーコード編」

プログラムを作成せずに、Unityの機能だけを使って簡単なゲームを作ります。

## 「Step2 コード編」(※未完成)

簡単なコードを書いて、Step1ではできなかったゲーム機能を作ります。



スタートアップコース

**Step0 ゲーム作成の準備をしよう**

まずは、ゲームにはどんなジャンルがあるか調べよう。そして、

は、まずUnityでゲームを作成する際に必要な用語や...  
 ...ます。最後に、簡単なプログラミングを行い、その...

**Step1 ノーコード編**

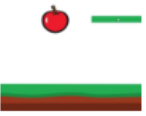
まずは、Unityを実際に触って操作方法を覚えていきます。そして  
 ステップで覚えた「重力」「摩擦」「弾性力」「抗力(抵抗)」を

**Coming Soon Step2 コード編**

ノーコード編で作ったゲームにプログラムを追加して、より本格  
 できなかった動きを作ることができるようになるよ。

# スタートアップコース 学習方法

## Step0



**Step0 ゲーム作成の準備をしよう**

まずは、ゲームにはどんなジャンル

### 【 Step0-01 】(※動画はありません)

- ①生徒の知っているゲーム名を列挙してもらおう  
(※書き終わったら先生に見せる)
- ②列挙したゲームのジャンルを調べる

### 【 Step0-02～05】(5分ほどの動画)

- ①ゲームで使用する4つのキーワードについて説明  
(例:「重力」「摩擦」「弾性力」「抗力(抵抗)」とは何か?)
- ②キーワードを使ったゲームを考える  
(※紙に書いて先生に見せる)

### レッスン

**SU: 【Step0】 00\_レッスンの進め方**



このレッスンでは、これからのレッスンの進め方について

**SU: 【Step0】 01\_ゲームのジャンルについて学ぼう**



このレッスンでは、君の知っているゲームのジャンルとゲーム


**SU: 【Step0】 02\_「重力」について学ぼう**

Unityゲーム制作コース スタートアップコース 記入用紙  
～ゲームアイデア～

**【重力】を使ったゲームを考えよう**

例: 落ちてくるいんせきを止めるゲーム

- 特別な力を使わずに重力で止める
- 重力の強さを調整して止める
- いんせきを止めた後は、地面が凹んで重力が強くなる
- 重力が強くなるほどいんせきは速く落ちてくる



ここにアイデアを書いていこう



# 指導のポイント<Step0>

## 「Step0 ゲーム作成の準備をしよう」

<生徒の知っているゲームのジャンルを知るレッスン>  
コミュニケーションを多くとっていただくと幸いです。

- 例) ・ゲームの好きなキャラについて聞く。
- ・先生が好きなゲームについて話す。

<キーワードを使ったゲームアイデアを書くレッスン>

- ・一緒にゲームを考えてもらえたら幸いです。
- ・具体的な設定を加えると想像力があがります。
- ・質問をしてあげてください。

例)このゲームではどこの場所でキーワードが使われているの？



作成されたアイデアはいろいろ使ってください。

- ・保護者に見せ、満足度向上に役立ててください。
- ・アイデア用紙を残しておいて、ビギナーズコース、スタンダードコース、アドバンスドコースを修了する頃に、自分の力でゲームが作れるようになったのか試す



生徒様のアイデアの画像をエーアスクールの運営にメールいただくと幸いです。  
いただいた皆様のアイデアを今後のUnityゲーム制作コースの教材作成に役立てさせていただきます。  
メールの宛先：[support@a-aschool.com](mailto:support@a-aschool.com)

# スタートアップコース 学習方法

## Step1



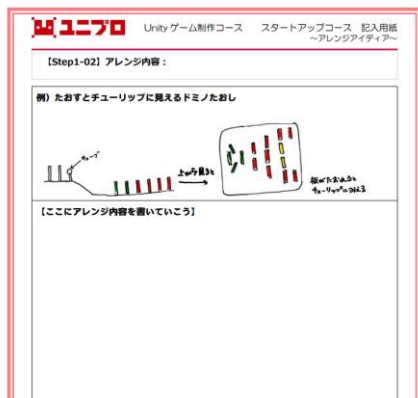
### Step1 ノーコード編

まずは、Unityを実際に触って操作方法  
ステップで覚えた「重力」「摩擦」

レッスンは(基本)と(アレンジ)に分かれます。

(基本)  
「重力」「摩擦」「弾性力」「抗力(抵抗)」を  
Unityで使用方法を学習します。

(アレンジ)  
自分なりに自由にアレンジする



### レッスン

SU: 【Step1】 01(基本)\_基本操作を学ぼう



まずは、ゲーム制作で必要になるマウス操作を練習します。その後、四角  
きます。

SU: 【Step1】 01(アレンジ)\_家具を作ろう



ゲームオブジェクト(四角いブロックやボールなど)を使って、家具を作

SU: 【Step1】 02(基本)\_ボールを落下させよう



ボールに重力をつけて、坂を転がるようにしよう。重力を使えるようにな

SU: 【Step1】 02(アレンジ)\_ドミノ倒しゲームを作ろう



四角いブロックをたくさん使って、ドミノ倒しゲームを作ろう。オリジナ

SU: 【Step1】 03(基本)\_ボールを跳ね返らせよう



ボールをバウンドさせよう。弾性力を使えるようになるとボールがどれく

SU: 【Step1】 03(アレンジ)\_リフティングゲームを作ろう

# 指導のポイント<Step1>

レッスンは(基本)と(アレンジ)に分かれます。

## (基本)

基本的には動画の指示に従って、作成をしてください。改造はアレンジ編でたくさんできるので、それまでは我慢してもらえるように声掛けをお願いします。

## (アレンジ)

自分なりに自由にアレンジする。  
アレンジアイデア記入用紙の記入は、先生がときどき確認しながら、実現可能なものであるか判断してください。  
※先生が予習しなくても対応できるレベルにはなっていませんが、あらかじめ触っていただくと生徒に具体的なアドバイスができます。



# スタートアップコース 学習方法

## Step2

・・・現在作成中・・・

今年の4月末に完成予定

- ・ビジュアルプログラミングとは？
- ・変数の使い方
- ・コードで重力のオンオフを切り替えてみよう
- ・OnCollision、Prefabなど

Coming Soon



Step2 コード編

ノーコード編で作ったゲームにプログラムを追加して、より本格的  
できなかった動きを作ることができるようになるよ。



# 全体的な指導ポイント



# 全体的な指導のポイント

---

- コミュニケーションを生徒ととる機会を多く設けております。生徒の興味や、やりたいことをヒヤリングして、先生と生徒の親密度をあげていただくのが目的です。
- スタートアップコースは、プログラムを身に付けるというよりは、Unityの操作方法と機能を学ぶということに重点を置いています。コードは簡単なものに特化していますので、楽しんでいただけるようにサポートをお願いします。
- アイディアなどを記入するため、色鉛筆、色ペンもできるだけご準備下さい。





# 受講スケジュール



# 受講スケジュール

スタートアップコース  
の  
レッスン実施

現在2月

5月

ビギナーズ  
コースへ！

Step0  
ゲーム作成の準備をしよう  
(0.5か月)

Step1  
ノーコード編  
(2.5か月)

Step2  
コード編  
(1~2か月?)

※月3時間授業計算



# Q&A



# Q&A

---

Q 追加費用はかかりますか？

A 追加コンテンツなので無料です。

Q スタートアップコースが追加されたチラシはいつできますか？

A 4月までには作成致します。

Q アドバンスドコースのリリースはいつになるでしょうか。

A 第一弾のリリースがスタートアップコースと同じ5月を予定しております。

Q 対象学年は何年生ですか？

A 小学4年生～です。

Q リリース完了はいつですか？

A (Step0～1)

全導入校様リリース完了は2/20頃予定です。1教室30分程度で、2月より順次開始します。

(Step2)

4月末頃の予定です。

Q 1コマ60分だとすると、何コマくらいが目安ですか？

A 1ヶ月3時間として計算し、  
Step0と1 … 9時間  
Step2 … 3～6時間 の予定です。

Q 進捗管理シートはありますか？

A スタートアップコースの教材作成がすべて完了したときに作成します。



# Q&A

Q エントリーコースを導入させていただいてありますが、スタートアップコースの位置付けについて教えていただけますでしょうか？

A エントリーコースは夏休みなどの短期で行うイメージで、スタートアップコースは今まで難しかった生徒、小学生高学年くらいからでもご受講いただけるようなコースです。

Q 入口としてスタートアップコースの方がふさわしいようにも感じますが、エントリーコースにも追加することはお考えでしょうか？

A 追加は考えておりません。

カリキュラムはご自由に編成できるので、スタートアップコース → エントリーコースという順番でご受講いただいても構いません。

Q スタートアップコースを短期の講座として扱うことも可能でしょうか？

A はい、短期の講座として受講いただいても構いません。

Q ビギナーズコース以上の講座にもこのスタートアップ講座のような対話型に改編するというような構想はありますか？

A いいえ、対話型はスタートアップコースのみです。

Q ミニゲームを多く作りたいという希望があった場合、スタートアップコースの次にアドバンスコースといった流れも可能でしょうか？

A 難しいと考えている。スタートアップコースで学んだことによって、ゲームを作りたいという思いを持っていただき、ビギナーズコース・スタンダードコースに進んでいただけたらと思います。