インターネットの知識

コンピューターゲームの はじまり

研究所から お店へ、そして 家へ

自分で 考えて 書きましょう。わからない ときは、QRコードで 動画の 場面を 見よう。

1 コンピューターで 動く ゲームが はじめの ころに 作られたのは、「家」「お店」「研究所や 大学」の どこですか。

動画で 見る
場面 2
「大きな コンピューター」

2 ゲームの しくみで、「入力」を 受けた コンピューターが したがう、決まりを 書いた ものを 何と いいますか。

動画で 見る
場面 5
「ゲームの しくみ」

3 コンピューターの ゲームは「研究所や 大学」で 生まれました。そのあと、1970年代の はじめに 新しく ゲームが 遊べるように なった場所を 二つ 答えよう。

動画で 見る
場面 6
「お店の ゲーム機」

インターネットの知識 答え

コンピューターゲームの はじまり

研究所から お店へ、そして 家へ

1 コンピューターで 動く ゲームが はじめの ころに 作られたのは、「家」「お店」「研究所や 大学」の どこですか。

ヒント はじめの ころの コンピューターの 大きさを 思い出そう。

答え **「研究所や 大学」です。はじめの ころの コンピューターは とても 大きく 高かったので、ふつうの 家には なく、研究所や 大学などで 使われていました。**

2 ゲームの しくみで、「入力」を 受けた コンピューターが したがう、決まりを 書いた ものを 何と いいますか。

ヒント 「順番・くり返し・分かれ道」で 作る ものです。

答え **プログラムです。コンピューターは、プログラムに 書かれた 決まりに したがって 計算し、結果を 画面に 映します。**

3 コンピューターの ゲームは「研究所や 大学」で 生まれました。そのあと、1970年代の はじめに 新しく ゲームが 遊べるように なった 場所を 二つ 答えよう。

ヒント お金を 入れて 遊ぶ、画面の ついた ゲーム機と、テレビに つなぐ ゲーム機を 思い出そう。

答え **「お店」と「家」です。お金を 入れて 遊ぶ、画面の ついた ゲーム機と、テレビに つなぐ 家庭用 ゲーム機が 登場しました。**