

おやこで楽しむ、 簡単!ゲーム作り!!



おやこで楽しむ、簡単!ゲーム作り!!

遊びながら、楽しみながらゲームを通してプログラミングを学ぶ!

ブロックをパズルのように並べるだけでゲームが作れてしまうプログラミングソフト

Scratch (スクラッチ) を使って、お子さんと一緒に

オリジナルゲーム作りに挑戦してみませんか?

● 対象

小学3年生以上 (小学校低学年でもPC基本操作がOKなら参加可能) とその保護者

● 参加条件

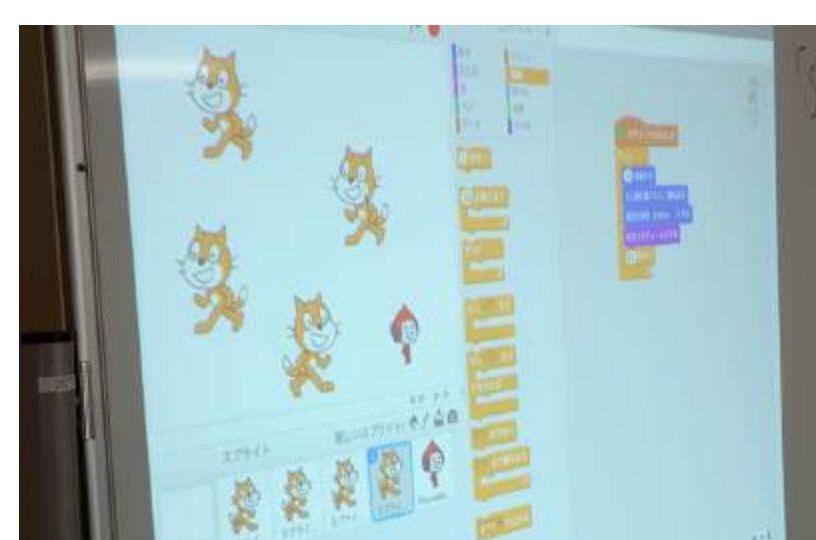
簡単なPC操作ができる (マウスでダブルクリック、ドラック&ドロップができる、
キーボードでアルファベット文字が入力できる) お子さまと保護者、2人1組で参加。

④ 予定定員: 先着12組24名 ⑤ 13:00~15:00 ⑥ 2,160円(税込)

使用教材 Scratch について

難しいプログラミング言語を覚えることなく、ブロックを積み木やパズルのように並べてゲームやアニメーションをプログラミングできる、子供向けのビジュアルプログラミングツールの一つです。

アメリカのMIT (マサチューセッツ工科大学) のメディアラボで開発され、全世界で数千万人のユーザーが使用、海外では学校の教材としても使用されています。



(Scratch の画面)



(Scratch で作ったゲームの例)



〇 知っていますか? 2020年、小中学校でのプログラミング教育の必修化!!

2年後から始まるプログラミング教育の義務教育化に伴って、お子様達にとってプログラミングは、親の私たちの世代よりも確実に身近なものになるはずですが、義務教育でのプログラミング教育というのは、必ずしも親の世代がイメージするようなプログラミング言語の使い方を覚えることだけを意味するわけではありません。

小学校段階におけるプログラミング教育の目的は、プログラミング言語の使い方を覚えることではありません。文部科学省は、プログラミング教育を通じて育成すべき資質・能力を“プログラミング的思考”という言葉で表現しています。

〇 “プログラミング的思考” ってなんだ?

“プログラミング的思考”とは、ある目的を達成するために、どのような手順が必要か、そして、その手順をどのように組み合わせればよいかを、試行錯誤を重ねながら意識的に導き出す力のことです。つまりは、論理的思考力です。

加えて、プログラミングを学んでいくことで、他の人たちと協力して物事を進めたり、他の人の考え方を尊重し、取り入れて問題を解決したりと、コミュニケーション能力の向上も期待されています。

〇 だからいま、親子で知っておいてもらいたいプログラミング

本講座では、“ゲーム”という親子で親しみやすいテーマを使って、保護者の方には必修化を前にいち早く、こうしたプログラミング教育のメリットや必要性、そして、注意しなければならない点を、また、お子さまには簡単なゲーム作りを通してプログラミングの楽しさを学んでほしいと考えています。

加えて、一番身近な保護者の方に、お子さんが教えてもらった内容を伝えることで、その理解を一層、深め定着させる効果も期待できるのも、この講座のユニークな点です。

内容の流れ

ステップ1

講師が、お子さまに Scratch の基本的な使い方をレクチャーします。
その間、保護者は別室で「なぜ今プログラミング教育なのか?」というテーマでミニセミナーを受講いただきます。(約40分)

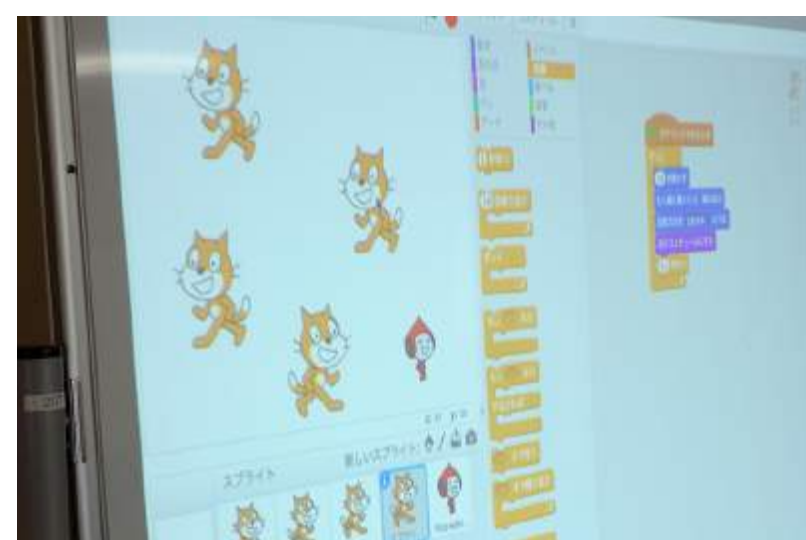
ステップ2

保護者が移動、同席し、お子様から保護者の方にステップ1でレクチャーされた Scratch の使い方を保護者にレクチャーしてもらいます。(約30分)

ステップ3

講師からミニゲームの作り方をお子さんと保護者の方と一緒にレクチャーさせて頂いた後、各自で背景を変えたり、音を付けたりする等、お二人で相談・協力しながらゲームを改造してもらい、オリジナルのゲームにさせていただきます。(約40分)

(作成したゲームはスイッチオンのHP上で期間限定公開予定)



参加にあたっての諸注意 & 当日ご持参いただきたいもの

ご持参いただく物には特にごさいませんが、お飲み物をお持ちいただく場合、ふたの付いた水筒、ペットボトルをお願いいたします。
また、当日作成したゲームをご自宅でも遊びたい、更に改造したい場合、データをお持ち帰り頂くためUSBメモリをご用意ください。