

Scratch プログラミング ワークショップレポート

2024年12月6日(金)

会場: 広島県尾道市

子ども第三の居場所
b&g 因島

■どんなワークショップ？

Scratch を使い、「動物昆虫クイズゲーム」を作ります。

たまごで生まれてくる動物や昆虫を探し出すゲームです。

作り方を覚え、ワークショップ後は子ども達が自分の知っていることをクイズゲームにアレンジし、子ども達同士でゲームを通して知識をシェアすることを目指しています。

■Scratch とは

Scratch 財団がマサチューセッツ工科大学メディアラボ ライフロング・キンダーガーデン・グループと共同開発する、8歳～16歳のユーザーがメインターゲットの無料教育プログラミング言語及びその開発環境、コミュニティサイト。

■Scratch「昆虫動物クイズゲーム」の一場面



※今年度の Scratch ワークショップは全て無事終了いたしました！

広島県尾道市にある子どもの居場所拠点「b&g 因島」で2年ぶりに Scratch プログラミングワークショップを開催。小学1年生～小学6年生まで11名がプログラミングでクイズゲーム作りに挑戦しました。財団事務局の中川がワークショップをレポートします！



【1時間のワークショップの目標！】

- ① 主人公のネコを自分の指示通りにプログラミングで動かす！
- ② 登場人物を増やす！
- ③ ネコが他の動物に触った時に音を出すプログラミングを作る！
- ④ 緑の旗マークを押すとゲームが始まるようにプログラミングをする！



限られた時間でしたが、子ども達は好きな登場人物を自分で選び、クイズゲーム作りに熱中して取り組み、終始笑顔があふれる温かい雰囲気でした。

1時間という短い時間の中で、子ども達はプログラミングの基礎を学びながら、自分のアイデアを形にする喜びを体験できたようです。

「またやりたい！」と言う声も多くうれしい限りです。

今回は時間の関係でゲームは完成しませんでした。この後、自分の力でゲームを完成させてくれると思っています。

今後も、より多くの子ども達にプログラミングの楽しさを伝えていきたいと考えています。



財団事務局 中川 裕路

【b&g因島/藤田 枝三(ふじた えみ)様コメント】

「プログラミングでゲームづくり」と聞いた子ども達が、当日を心待ちにしている様子が印象的でした。講師の方のお話に集中する姿や互いに助け合う姿に、あらためて子ども達の成長を感じることができました。いただいたヒント集を活用し、今後の拠点活動に取り入れていきたいと思えます。自分で作ったものが形になって画面の中で動く、素敵な経験となりました！みなさん、ありがとうございました。