

Scratch プログラミングワークショップレポート

2024年10月11日(金)

会場:香川県丸亀市

子ども第三の居場所
b&g まるがめ

■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・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



※次回の Scratch プログラミングワークショップは 11/1(金)群馬県で開催予定！

Scratch プログラミングワークショップ

香川県丸亀市の市民交流活動センター「マルタス」で子どもの居場所拠点「b&g まるがめ」を利用している子ども達を対象に 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13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。財団事務局の下地(しもじ)がワークショップをレポートします！



ワークショップの時間は1時間。プログラミングが初めてでも楽しめるようにスモールステップで進みます。

1時間のワークショップの中で、次の3つができるようになることを目標に子ども達はそれぞれのペースで取り組みました。

- ① 主人公のネコを動かすプログラミングを作ろう！
- ② 登場人物を増やしてみよう！
- ③ クイズの正解と不正解の音が鳴るプログラミングを作ろう！



【b&gまるがめ/高木 冴(たかき さえ)様コメント】

「え、もう終わり！？もっとしたい！」ワークショップ後、子ども達から出てきた言葉です。

1時間をあっという間に感じられるほど、楽しく考えながら学べる素晴らしい機会だと実感しました。

今後、拠点でもScratchを通して子ども達の豊かな発想を伸ばしていきたいと思います！



学校を終わらせた子ども達が、新しくピカピカの会場に集まり、夕方4時半、ワークショップが始まりました。最初に見本のクイズゲームを見せて、「これを君たちがプログラミングで作るんだよ」と伝えたら、もう目がキラキラです。卵で生まれる動物のフクロウと卵では生まれない動物のシマウマのプログラムを皆で作ります。次に好きな動物を入れていいよと言ったら、ニワトリ(雄鶏か雌鶏かで議論あり)やら人間(!)やら思い思いを入れてくれました。あっという間の1時間でした。楽しかった人！

ときいたら全員手を挙げてくれました。大盛り上がり丸亀でした。



財団事務局 下地 俊一

