

Scratch プログラミング ワークショップレポート

2024年11月1日(金)

会場:群馬県みどり市

子ども第三の居場所
おむすび堂

■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・キナーガーデン・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12/6(金)広島県で開催予定

群馬県みどり市にある子どもの居場所拠点「おむすび堂」で Scratch プログラミングワークショップを開催。小学2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。財団事務局の上神谷(にわたに)がワークショップをレポートします！



「おむすび堂」は樹齢500年を超えるかやの大木のすぐ傍に建てられた拠点です。外に暖炉の薪や足湯があり、室内には前日のハロウィンの余韻が残っており、子ども達がのびのびと過ごせる環境でのワークショップ開催となりました。

Scratchをやったことがあるお子さんと初めてのお子さん13人が集まり、ワイワイとみんなで楽しくプログラミングで動物を動かし、背景を変え、音を鳴らすまでを実施しました。特に、音を鳴らすプログラミングは、いろいろな音を鳴らしながら一番盛り上がりました。みんなで楽しく過ごした1時間のワークショップはあっという間に終了しました。



財団事務局 上神谷 彰克



【おむすび堂/福本 昌彦(ふくもと まさひこ)様コメント】

1時間という限られた時間でしたが、おかげさまで子ども達も濃密な時間を過ごせました。今の子ども達は将来必ずと言っていい程どんな仕事に就こうがITと接する世代だと思います。プログラミングに触れ新たな関心を持つことができ、今回の遊ぶように教わる内容が出来る内容は、興味を引き付け当拠点の目指す体験プログラムとしても最高の内容でした。CTC未来財団の皆様、本当にありがとうございました。

👍 【1時間のワークショップでできるようになったこと！】 👍

- ① 主人公のネコを自分の指示通りに動かすプログラミングができた！
- ② 登場人物を増やすことができた！
- ③ クイズの雰囲気づくりに背景を自分の好きな背景に変更することができた！
- ④ ネコが他の動物に触った時に音を出すプログラミングができた！