



Scratch ワークショップ
活動レポート
2024.2.19 発行

CTC 未来財団

■ プログラミングワーク ショップリニューアル

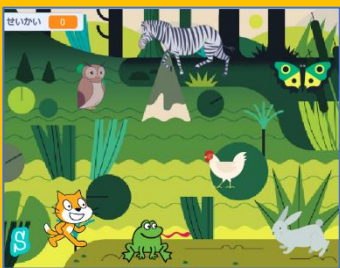
「IT 教育支援事業」の取り組みとして、昨年度から活動を本格的に始めたプログラミングワークショップ。今年度は内容をリニューアルしました。

〉開発コンセプト・目的

- ・楽しい中に学びのある内容にする。
- ・放課後の子どもの居場所を利用して子ども達にプログラミングの楽しさを届ける。

〉ワークショップの内容

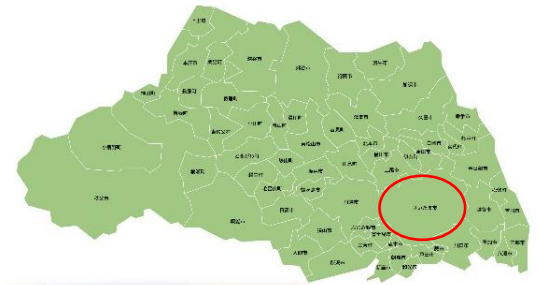
Scratch*を使い、「動物昆虫クイズゲーム」を作ります。たまごで生まれてくる動物や昆虫を探し出すゲームです。作り方を覚え、ワークショップ後は子ども達が自分の知っていることをクイズゲームにアレンジし、子ども達同士でゲームを通して知識をシェアすることを目指しています。



「動物昆虫クイズゲーム」の画面

*Scratch

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。



■ 今回のワークショップは、さいたま市！

2月9日（金）にNPO 法人さいたまユースサポートネットが運営しているさいたま市見沼区の「あそぼくすほりさき」で Scratch ワークショップを開催。11 名の小学生がプログラミングに挑戦しました。今回は財団が支援している大学生 1 名がボランティアとして活動に参加しました。



1 時間のワークショップの中でクイズゲームの基礎となる「主人公を動かすプログラミング」や「動物や昆虫を増やす方法」、「クイズの正解と不正解のどちらかの音を鳴らすプログラミング」を覚えた子ども達。わからないことがあると積極的に手を挙げて質問しながらワークショップを楽しみました。

【ボランティア参加の大学生 松本さんコメント】



子ども達が興味を持ってプログラミングに取り組む姿が印象的で、とても嬉しく思いました。またボランティア活動に参加したいと思います！



発行：公益財団法人 CTC 未来財団

〒105-6909 東京都港区虎ノ門 4-1-1 神谷町トラストタワー 9 階