

ゲーム作りで学ぶ、

先生のための Scratch 入門講座

～プログラミング必修化を楽しく先取りしよう～

概要：2020年度から小学校でプログラミング教育が必修となる見込みです。とは言っても、難しいプログラムをキーボードで打つわけではありません。児童が画面を見ながらマウス操作で楽しく学ぶことを目指すようです。この講座は、小学生向けに開発されたアプリケーション **Scratch** を実際に操作しながら楽しくプログラミングを学習します。今回は、ゲーム作り（ネコがネズミをつかまえるゲーム）を題材に、遊び感覚で学んでいきます。プログラムのサンプルを示しますので、簡単な作業で誰でもゲームを完成させられます。少人数で丁寧に教えますから、なんとなくコンピュータは苦手という人でも安心です。



【受講上の注意】

- ①受講制限はありません。**だれでも歓迎**です。プログラミングを全くやったことのない初心者を想定しています。教員志望でない人も大歓迎です。教職員の方もどうぞ。
- ②できるだけノートPCとLANケーブルを持参してください。用意できない場合は予備の機材を使って受講できます。持参したノートPCにはScratchをインストールします。あらかじめ承知しておいてください。

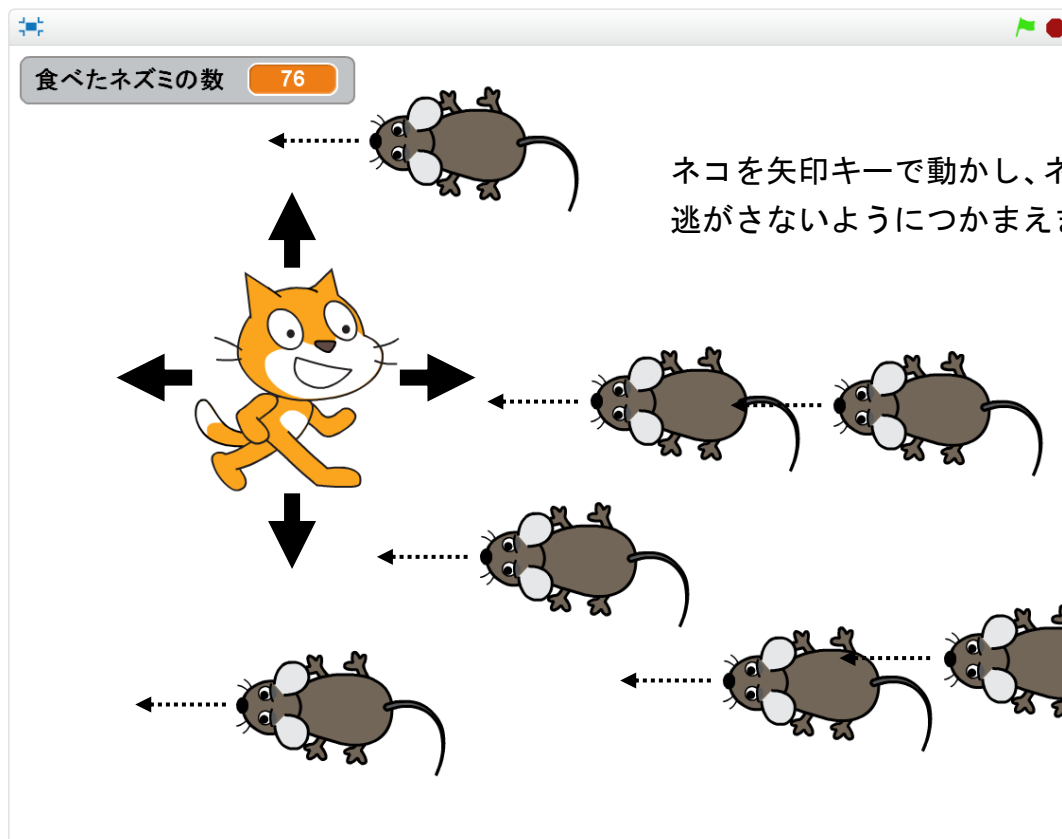
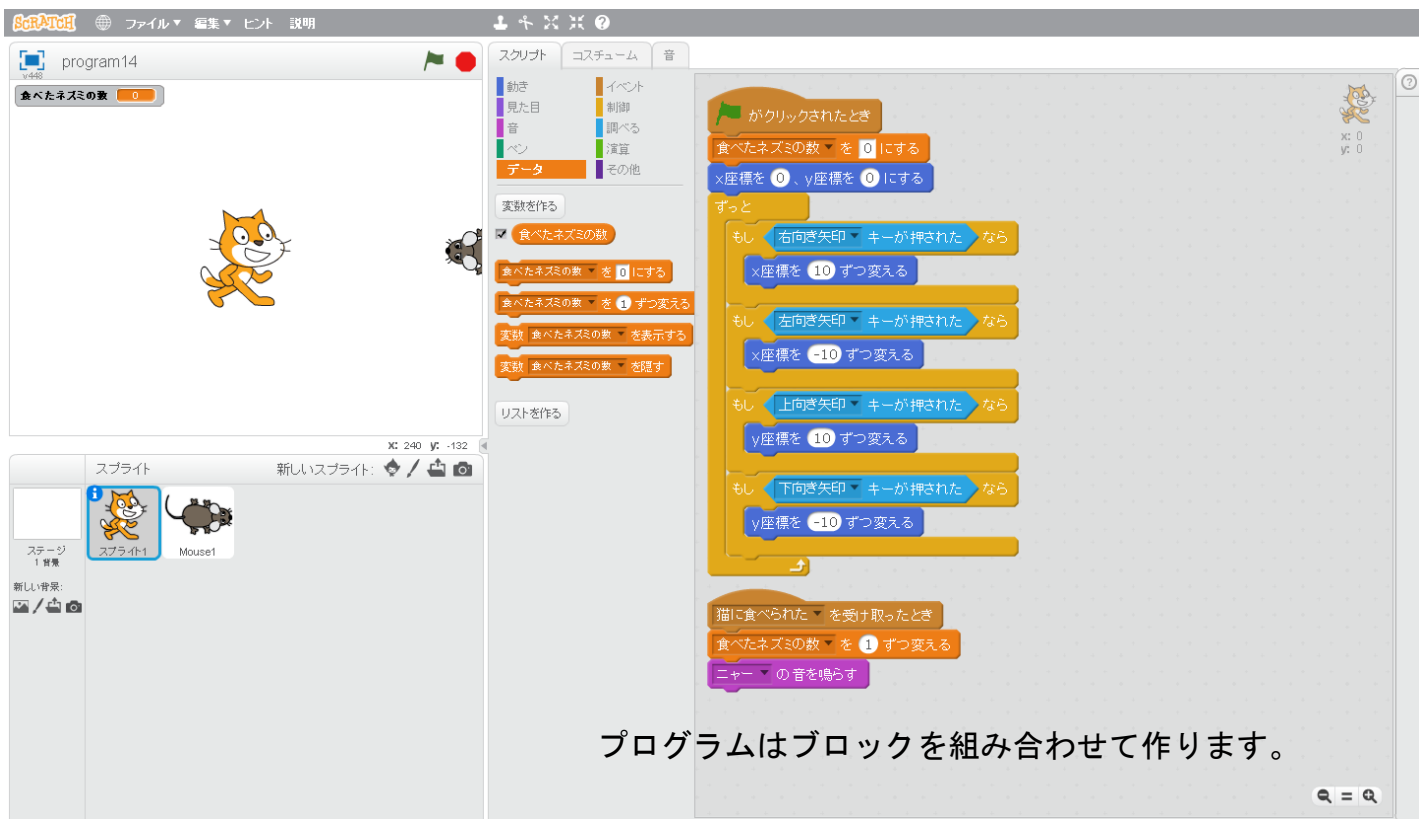
担当講師：佐藤尚毅（気象学研究室）

日時・場所：2017年1月11日（水）4～5限（14：30～17：40）
講義棟S206教室

参加する人は → 学芸ポータルの学芸カフェテリアでエントリーをお願いします。

プログラミングは難しそうだ…、そう思っていないですか？楽しい題材を取り上げること、簡単に扱える教材を用意することで、「難しい」はすぐに「おもしろい」に変わります。子供でも大人でも同じです。だまされたと思って受講してみてください。きっと楽しんでもらえると思います。普段、他人の作ったゲームで遊んでいる人は、この機会にゲームを作る側になってみませんか？何倍も楽しいですよ。

たとえば、こんな感じです…



詳しくはこちら→ http://kishou.u-gakugei.ac.jp/extentions/cafeateria_2016_2/
「学芸大 気象」で検索