

やってみよう はじめてみよう

子ども

# プログラミング

教室を開催しました

令和3年2月7日(日) in 津山文化C

講師:レブタイル(株) TTT事業部

プログラミング学習用の簡単なソフトを使って、ゲームをつくりながらプログラミングの事を学ぶプログラミング教室を開催しました。小学生1～3年生の部と4年生～6年生の部に別れ、前半はメディアリテラシーについて親子で考え、後半は楽しみながらビジュアルプログラミングに挑戦しました。

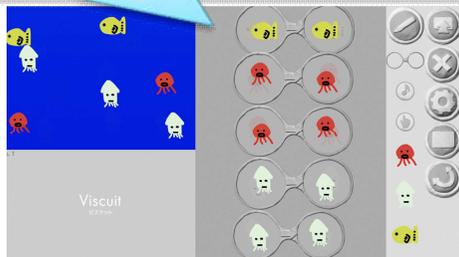
## 1年生～3年生(親子10組)

### 【前半】インターネットの使い方について

- ・インターネットにつながるものは何? ・インターネットでできることは?
- ・インターネットは、道具です。大切なのは**使い方**です。
- ・お家の人と**約束**を決めて、**インターネットに使われず、使う人**になることが大切です。

### 【後半】Viscuit (ビスケット)でプログラミング

メガネのアイコンに、魚やタコを入れると動き始めます。どう動かすかを考えました。



最後は、自分で**モグラたたきゲーム**をつくることができましたよ!

### 【保護者の声】

☆インターネットの使い方、ゲームや遊びをするだけでなく、プログラミングをすることで色々な角度から見ることができ、大変勉強になりました。  
☆スマホ・ゲームにはまだ触らせていないですが、この先、約束を子どもと考えていかなければならないときに役立てたいと思います。

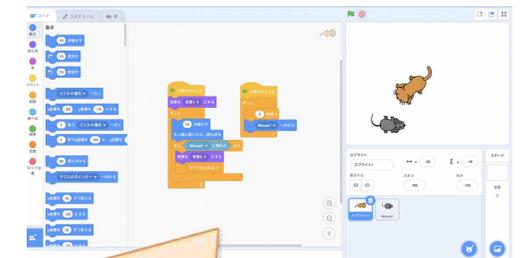
## 4年生～6年生(親子10組)

### 【前半】SNSと情報の発信について

- ・SNSなどに写真を発信すると、いろいろな情報を読み取ることができます。また、**メールアドレスやパスワードを設定するときは、名前や誕生日などの個人情報**は入れないようにしましょう。
- ・自分の情報は自分で守ろう!

### 【後半】Scratch(スクラッチ)でプログラミング

インターネットにのせた写真から**たくさんの情報**が読み取れます。



落ちてくる果物をキャッチするゲームをつくりました。キャッチしたら得点が増えるようにプログラミングする方法などを教えてもらいました。

### 【保護者の声】

☆メールアドレス・パスワードを作るときに気をつけることは、自分も確認でき、子どもも意識できたと思います。☆プログラミングの指示が子どもに分かるか心配でしたが、子どもの理解の早さに驚きました。丁寧に教えてくださり、とても分かりやすかったです。