

令和2年度「プログラミング体験」実施要項

1. 趣旨

情報活用能力の育成を図るため、今年度から、小学校においてもプログラミング教育が導入されており、今後、高校のカリキュラムの中にも必修科目として取り入れられ、大学入学試験にも反映される予定となっている。本体験講座では、地域の小学生を対象に、プログラミングの入門に最適な、ビジュアルプログラミング言語「Scratch」を使って、コンピュータプログラミングの基本的技法を学んでいただき、かつ、応用例として、単純なゲームプログラミングを体験することによって、コンピュータプログラムをより身近なツールとして認識していただくことを目的とする。

2. 日時

第1回目：令和2年12月20日（日）10:00～12:00

第2回目：令和2年12月20日（日）13:00～15:00

第3回目：令和2年12月26日（土）10:00～12:00

（注：3回共に同一内容）

3. 場所

受付：正面玄関（学生昇降口） 実習会場：電気棟3F コンピュータ室

4. 対象及び募集人員

小学校3年生～小学校6年生。各回共に10名まで。（保護者を含み20名程度）

5. 募集方法

別紙「申し込み方法」参照

6. 全体スケジュール

1回目・3回目	2回目	
9:30	12:30	受付
10:00	13:00	開講式
10:10	13:10	実習開始
11:50	14:50	閉講式、アンケート
12:00	15:00	終了

7. 担当教員

電気・電子・情報系 教員

8. 実施内容

MITで開発されたプログラミング言語「Scratch3.0」を使って、基本的なプログラミング技法の学習と、単純なゲームプログラミングを体験する。

9. 教材等

テキスト（本校で用意し、貸与）、 パソコン（本校で用意）

申し込み方法

1. 参加したい講座の QR コードあるいは URL に直接アクセスし、フォームに記入してください。

- 12月20日（日）10:00～12:00 の講座



URL <https://forms.gle/Nj8Xhc96gHEH4Q6Y7>

- 12月20日（日）13:00～15:00 の講座



URL <https://forms.gle/jrZchEbKAjUTgGC17>

- 12月26日（土）10:00～12:00 の講座



URL <https://forms.gle/YfgC648z1ED1Q4aA6>

2. ご登録いただいた E-mail アドレス宛、当日の会場までの案内等を送付いたしますので、G-mail が受信できるように設定をお願いいたします。
3. 不明な点、あるいは質問等がございましたら、下記メールアドレスまでご連絡ください。

E-mail: e-info@gm.akita-nct.ac.jp