

プログラミング II

第2セミナー (16:00~16:50)

実施曜日	水曜日			
場所	メディア室			
控え室・着替え室	図書室			
対象学年(定員数)	3~6年生(30名)			
講師名	鬼頭明子講師			
講師紹介	<p>名古屋市立大学卒業。文系ですが、システムエンジニアの父の影響で独学でプログラミングを覚えました。Scratch の他 Python でゲーム作成、ホームページ作成などができます。趣味でドローンの国家資格を取得し、ドローンをプログラミングで飛ばしたりしています。ドローンで海外の会社のホームページ作成、ドローン親子教室イベントなど実施。セミナーでは子どもたちに楽しんでもらえるプログラムを心がけています。</p>			
目標	<p>プログラミング教育を通して、以下3点を目標にしています。</p> <ul style="list-style-type: none"> (1)身のまわりの技術に興味・関心を高めること (2)プログラムの基礎を確実に理解し、論理的な思考力を育むこと (3)トライ & エラーを繰り返し、課題をやりきる力を身につけること 			
講座内容	ゲーム・アニメーション制作をテーマにした Scratch プログラミング			
計画	1学期	タブレットや Scratch の使い方を覚え、プログラムのルールや考え方慣れることを目標にしています。シンプルな課題を通して、それぞれの命令ブロックがどのような働きを持っているのか、狙った動きを実現するためにはどのように命令ブロックを組み合わせれば良いか等、プログラムの基礎を重点的に学びます。		
	2学期	算数、理科的な知識を使って、プログラミングについて学びます。プログラム上でキャラクターを思い通りに動かすためには座標系の理解が必要です。2学期では、1学期のおさらいをしながら、座標系に対する理解を深める課題に取り組みます。また、ループ文(繰り返し命令)や if 文(条件分岐)の命令ブロックを使用した簡単なゲーム・アニメ制作を行います。		
	3学期	1学期・2学期の内容に加えて、イベント処理(キーボードによる入力)を使ったプログラムをつくります。また、自主制作として、児童それぞれが学んだことを応用してゲーム・アニメ作りを行います。		
講師の準備	プログラミング教材、プリント、等			
児童の持ち物	持ち物	初回準備 必須	初回以降 講師から 購入	詳細
	筆記用具 iPad	必須	×	
受講時の注意	<p>・水曜日と金曜日のセミナーは同じ内容ですので、どちらかの該当学年の時間のセミナーのみお申し込みください。</p>			