



#ミライキッズ Project

NPO法人ミライキッズ



すべての子どもに将来必須のプログラミング教育のきっかけ作り

プログラミング教育の必要性

幅広い分野でテクノロジーの活用が進み、どんな職業でもITスキルが必須な時代になりました。全ての小学校でプログラミング教育が必修化され、2025年にはプログラミングが大学入試へも導入されます。いまや最重要教育の一つです。

世界的なプログラミング言語「Scratch」を体験

ビジュアルプログラミング言語「Scratch」は、全世界の登録ユーザー数約8301万人！子どもたちがこれから小学校など、多くの環境で使用するであろうビジュアルプログラミング言語「Scratch」を、是非親子で体験してください！

プログラミング体験

キャッチゲームを作ろう！



上から落ちてくるリンゴをキャッチするゲーム

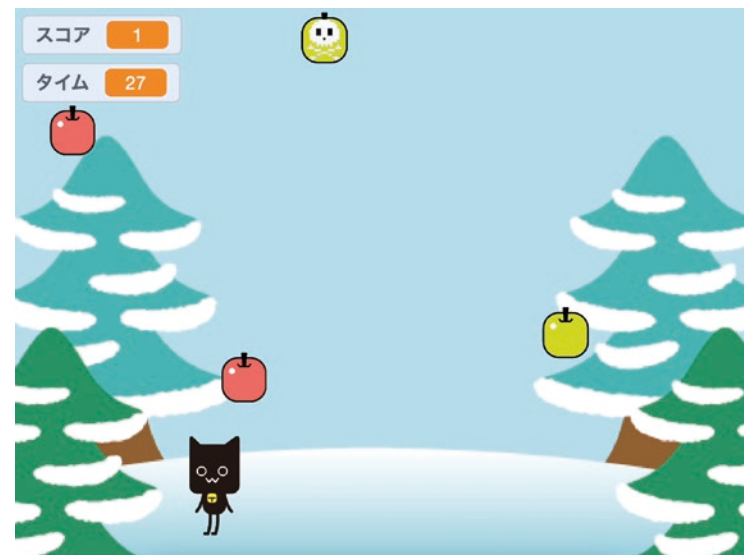
キャラクターの動きをプログラミングしてゲームを完成させてみよう！

※通常、ゲーム制作や技術習得には日数が必要ですが体験版は、30分以内に完成を目指す特別版です



事前準備 パソコンに素材リンクを準備

<https://scratch.mit.edu/projects/714328401/>



イベント①「キャッチゲームを作ろう！」

パソコンの画面の中から「イベント①」を選んでスクラッチを開こう！

手順1：「イベント①」をダブルクリック



プログラミングでゲームを作っていこう！

全てのコンピュータは命令が無いと動きません



ゲームで遊ぶためにはたくさんの命令を作らないといけません
全て作ると時間がかかってしまいます

そこでいくつか命令は作っているので
みなさんにはゲームでとても大切な
「左右の矢印キーでキャラクターを左右に動かす」命令を作ってもらいます！

このように命令（プログラム）を作ることをプログラミングと言うよ

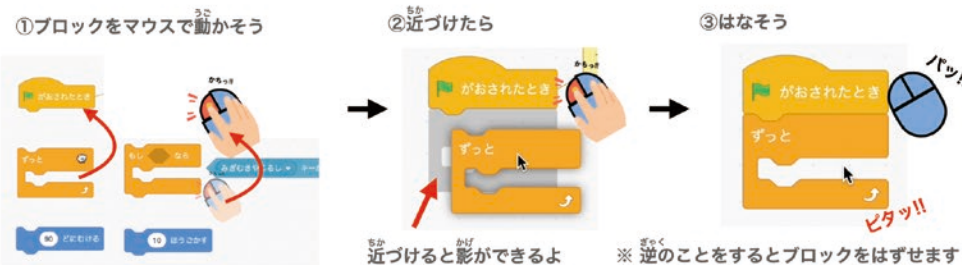
それでは「なかをみる」をクリックしてプログラミングを始めましょう



使うブロックは用意してあるから 手順をしっかりと見ながら進めてみてね！

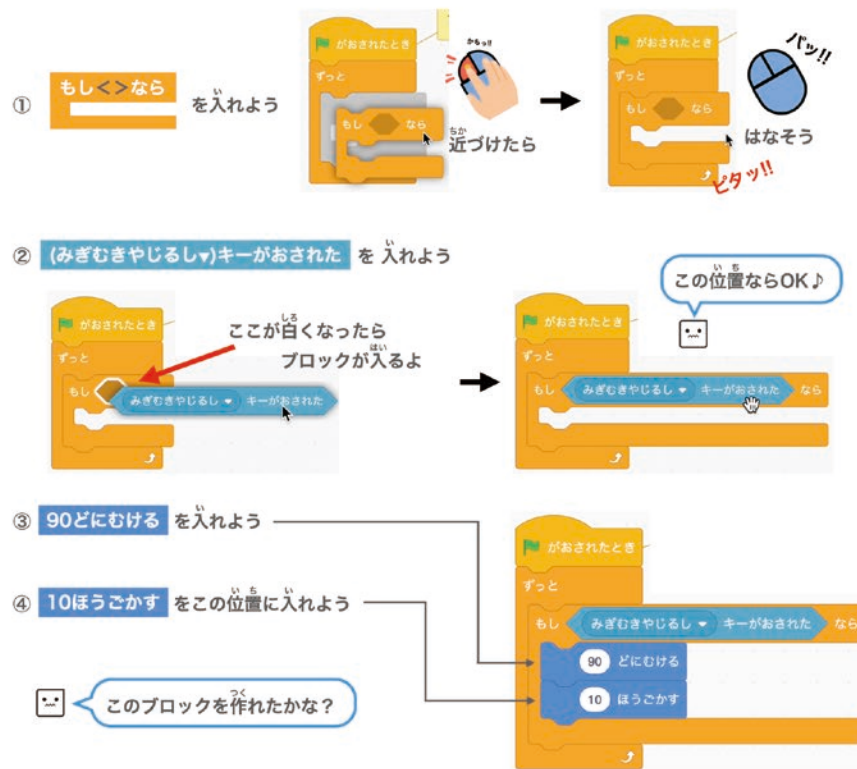
まずはブロックをくっつけてみよう！

手順2：①～③の順番で「がおされたとき」に「ずっと」をくっつけよう



右向き矢印キーを押したときに右に動くプログラムを作ろう！

手順3：①～④の順番で右向きにプレイヤーを動かすプログラムを作ろう



つく めいれい
作った命令 (プログラム) をチェックしてみよう!

みどり旗が押されたら、ずっと (ゲームが始まったら、ずっと)

もし みぎむきやじるし キーがおされた なら
90 どにむける
10 ほうごかす
右に向けて (90度に向けて)
10歩分進ませる

みぎむきやじるし キーを押したら
右に動くプログラムの完成だよ!

ひだりむきやじるし
左向き矢印キーを押したときに左に動くプログラムを作ろう!

手順4: ①~④の順番で、左向きにプレイヤーを動かすプログラムを作ろう

- ① ずっと を付け足そう
- ② (ひだりむきやじるし)キーがおされた を付け足そう

- ③ -90どにむける を付け足そう
- ④ 10ほうごかす を付け足そう

これで完成!

ひだりむきやじるし
左に向ける命令

かんせい
プログラムが完成したので作ったゲームで遊んでみよう!

ゲームのルール

- ① 左右の矢印キーでニャー(プレイヤー)を動かして上から落ちてくるりんごをキャッチしよう



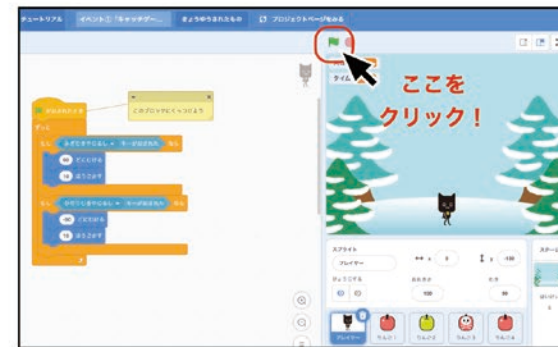
- ② キャッチするりんごには色々な効果があるよ

- りんご1: スコアが1増える
- りんご2: タイムが1増える
- どくりんご: タイムが1減る
- 虹色りんご: 不思議なことが起こる

- ③ スコア100でゲームクリア! どくりんごを避けながらゲームクリアを目指そう!

それでは 旗 をクリックしてゲームを始めてみよう!

お父さん、お母さんと一緒にスコアを競って遊んでみてね♪



最後に保護者の皆様へ

これからもプログラミング教育の必要性は増えています。本来であれば、プログラミング教育を通して「プログラミング的思考力=論理的思考力」を育成することが重要ですが、今回は短い体験の中でしたので、その全てをお見せすることはできませんでした。実際のプログラミング授業の中では、お子様の考える力、課題を解決する力を育む取り組みを行なっていますので、是非ご興味があればお近くの教室にご連絡いただければ幸いです。本日は体験会へのご参加誠に有難うございました。

ボタンを押したら
→ テレビがつく



身近なプログラムを
見つけるのも楽しいね♪

おわり