

第12回

令和3年度 沖縄県未来のIT人材創造事業

IT 出前講座

IT 体験ワークショップ

ビジュアルプログラミングツール「scratch(スクラッチ)」を用いて

「要件定義・実装・動作処理」までを学び「ITの仕事」「必要なスキル」を実感する。

講師：下村 真也 氏

株式会社メディアトランスポート

他業種での経験を経て、現在はIT×教育・観光・農業など複数のプロジェクトに携わる。

当該事業の講師として職業講話、scratchを活用したゲーム制作など体験講座を多数行う。また開発者として第一線で活躍中。



演 題

ビジュアルプログラミングツール

“scratch3.0”を使ったゲーム開発

日 時

① 10月26日②11月9日③11月16日④11月30日

実施校

① ②③④10:05-10:55 火曜日

沖縄県立小禄高等学校 情報ビジネスコース

参 加

2年生 20名

運 営

会 社

FFLAIR 株式会社フレア

TEL:098-911-3167

受付時間:9:00~18:00/担当:津嘉山、島袋

HP:<https://www.f-l-a-i-r.net/>

MAIL:info@f-l-a-i-r.net



※各種イベントご希望の学校関係者は上記QRコードからもお申込み承っています。

令和3年度 未来のIT人材創造事業

IT出前ワークショップ講座 ビジュアルプログラミングツールscratch3.0を使ったゲーム開発

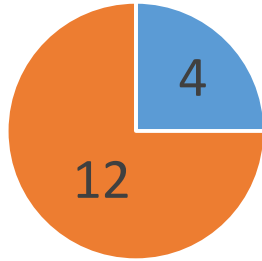
■講師 株式会社 下村 真也 氏

■日時：令和3年10月26日（火） 10:05~10:55

■実施校：沖縄県立小禄高等学校 ■学年：2年 ■人数：16名

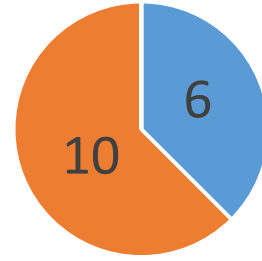
今回のワークショップ内容はいかがでしたか

- とても良かった
- 良かった
- 良くなかった
- あまり良くなかった
- 無回答



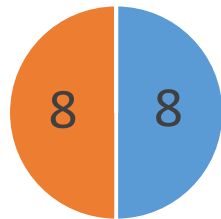
ワークショップの目的は理解できましたか

- とても良かった
- 良かった
- あまり良くなかった
- 良くなかった
- 無回答



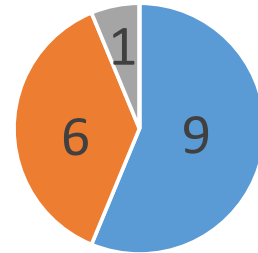
ワークショップは、わかりやすい順序で
すすめられましたか。

- とてもわかりやすかった
- わかりやすかった
- 少しわかりづらかった
- わかりづらかった
- 無回答



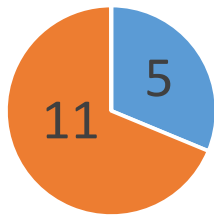
本日の内容は理解できましたか

- とても理解できた
- 理解できた
- あまり理解できなかった
- 理解できなかった
- 無回答

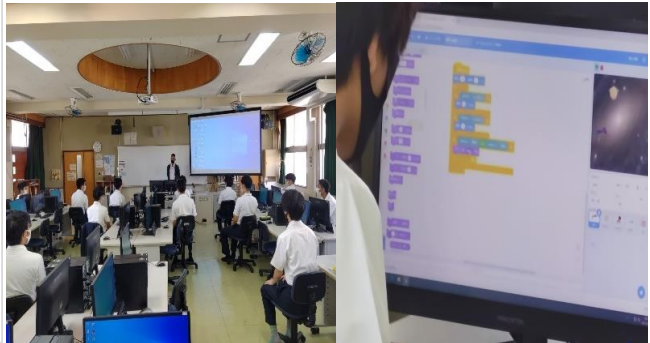


ワークショップを進める早さは適切でしたか。

- ちょうどよかった
- 良かった
- あまり良くなかった
- 良くなかった



■当日の様子



次回、開催時に確認したい事、わからなかった事を記入して下さい。

私達が今授業で作っているゲームを見てアドバイスしてほしいです

今授業で扱っている作品を手直ししてほしい

もっとたくさんゲームを作りたい

専門用語が分からなかった

今しんりょうまつりでつくっているプログラムを手直しをみてほしい

令和3年度 未来のIT人材創造事業

IT出前ワークショップ講座 ビジュアルプログラミングツールscratch3.0を使ったゲーム開発

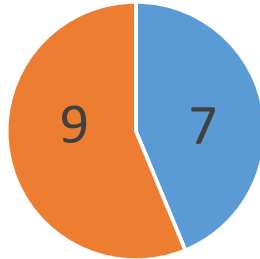
■講師株式会社 下村 真也 氏

■日時：令和3年11月9日（火）10:05~10:55

■実施校：沖縄県立小禄高等学校 ■学年：2年 ■人数：16名

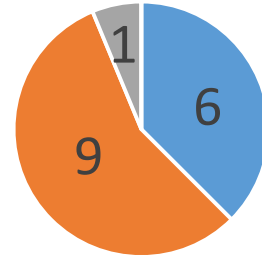
今回のワークショップ内容はいかがでしたか

- とても良かった
- 良かった
- 良くなかった
- あまり良くなかった
- 無回答



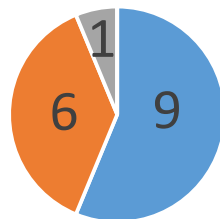
ワークショップの目的は理解できましたか

- とても良かった
- 良かった
- あまり良くなかった
- 良くなかった
- 無回答



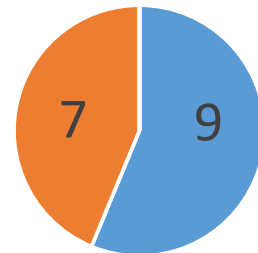
ワークショップは、わかりやすい順序で
すすめられましたか。

- とてもわかりやすかった
- わかりやすかった
- 少しわかりづらかった
- わかりづらかった
- 無回答



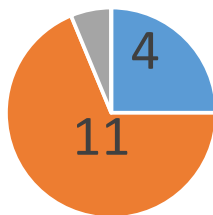
本日の内容は理解できましたか

- とても理解できた
- 理解できた
- あまり理解できなかった
- 理解できなかった
- 無回答

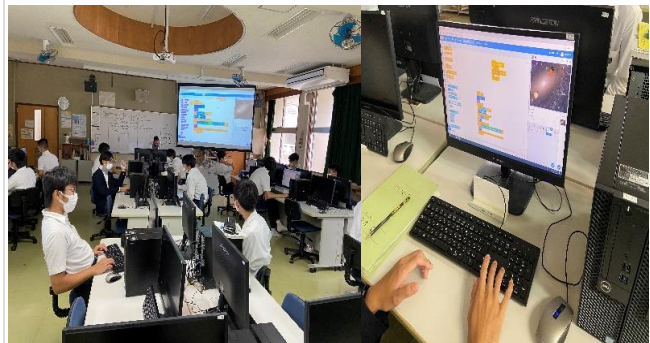


ワークショップを進める早さは適切でしたか。

- ちょうどよかった
- 良かった
- あまり良くなかった
- 良くなかった



■当日の様子



次回、開催時に確認したい事、わからなかった事を記入して下さい。

令和3年度 未来のIT人材創造事業

IT出前ワークショップ講座 ビジュアルプログラミングツールscratch3.0を使ったゲーム開発

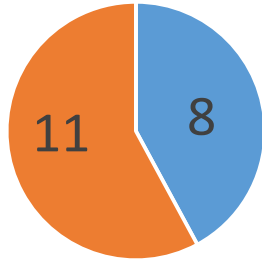
■講師株式会社 下村 真也 氏

■日時：令和3年11月16日（火）10:05~10:55

■実施校：沖縄県立小禄高等学校 ■学年：2年 ■人数：19名

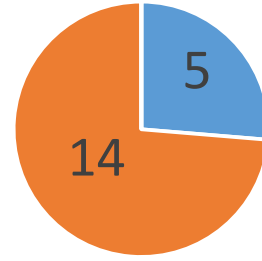
今回のワークショップ内容はいかがでしたか

- とても良かった
- 良かった
- 良くなかった
- あまり良くなかった
- 無回答



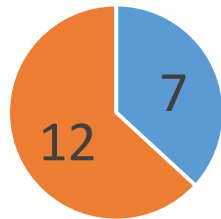
ワークショップの目的は理解できましたか

- とても良かった
- 良かった
- あまり良くなかった
- 良くなかった
- 無回答



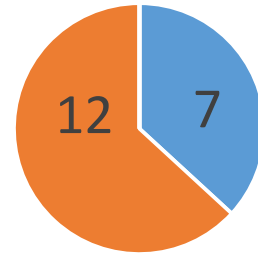
ワークショップは、わかりやすい順序で
すすめられましたか。

- とてもわかりやすかった
- わかりやすかった
- 少しわかりづらかった
- わかりづらかった
- 無回答



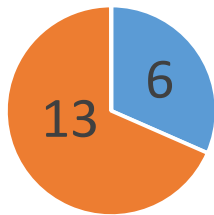
本日の内容は理解できましたか

- とても理解できた
- 理解できた
- あまり理解できなかった
- 理解できなかった
- 無回答



ワークショップを進める早さは適切でしたか。

- ちょうどよかった
- 良かった
- あまり良くなかった
- 良くなかった



■当日の様子



次回、開催時に確認したい事、わからなかった事を記入して下さい。

今、授業で作ってる作品を見て欲しい

自分達のスピードに合わせてくれてやりやすかった

令和3年度 未来のIT人材創造事業

IT出前ワークショップ講座 ビジュアルプログラミングツールscratch3.0を使ったゲーム開発

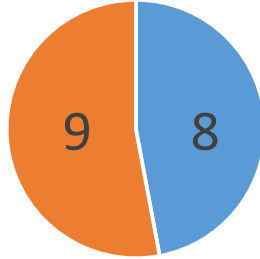
■講師株式会社 下村 真也 氏

■日時：令和3年11月30日（火）10:05~10:55

■実施校：沖縄県立小禄高等学校 ■学年：2年 ■人数：17名

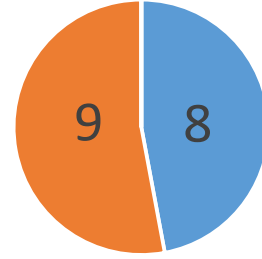
今回のワークショップ内容はいかがでしたか

- とても良かった
- 良かった
- 良くなかった
- あまり良くなかった
- 無回答



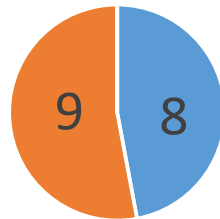
ワークショップの目的は理解できましたか

- とても良かった
- 良かった
- あまり良くなかった
- 良くなかった
- 無回答



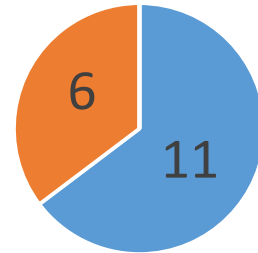
ワークショップは、わかりやすい順序で
すすめられましたか。

- とてもわかりやすかった
- わかりやすかった
- 少しわかりづらかった
- わかりづらかった
- 無回答



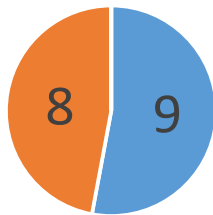
本日の内容は理解できましたか

- とても理解できた
- 理解できた
- あまり理解できなかった
- 理解できなかった
- 無回答



ワークショップを進める早さは適切でしたか。

- ちょうどよかった
- 良かった
- あまり良くなかった
- 良くなかった



■当日の様子



次回、開催時に確認したい事、わからなかった事を記入して下さい。

とてもわかりやすくて勉強になった
ありがとうございました。わかりやすかったです