

第16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 12月9日(木)②12月14日(火)③12月16日(木)

実施校

① 9:10-11:00②10:10-12:00③9:10-11:00

沖縄県立宜野湾高等学校 情報処理コース

参 加

2年2組 40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



令和3年度 未来のIT人材創造事業

IT出前講座 ビジュアルプログラミングツールScratch3.0を使ってゲーム開発

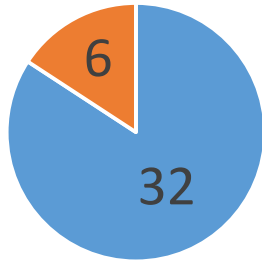
■講 師：株式会社メディアトランスポート 下村真也 氏

■日 時：令和3年12月9日（木） 9：10～11:00

■実施校：沖縄県立宜野湾高等学校 ■学 年：2年2組 ■人 数：38名

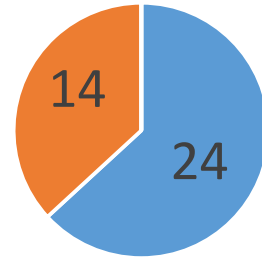
今回のワークショップ内容はいかがでしたか

- 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



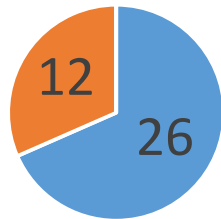
ワークショップの目的は理解できましたか

- 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



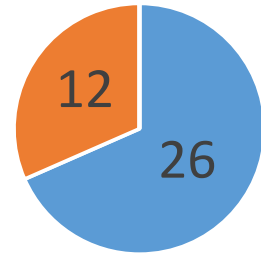
ワークショップは、わかりやすい順序で
すすめられましたか。

- 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



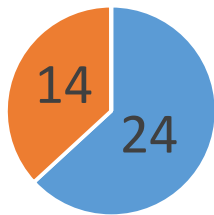
本日の内容は理解できましたか

- 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。

次はゲーム完成に向けてみんなと協力してオリジナルのゲームを作成したいです
中学生の時に何度かScratchをやった事があったのですが今日の様な詳しくやったことがなかったので、とても楽しかったです。
コスチュームの種類や文の種類などもっと知りたい
わからないことはなかったが、プレイヤー以外のプログラミングはどのようにして設定するのか気になった
ゲームをつくる上で大事なことを学びたい
多くのゲームを作りたくなった

令和3年度 未来のIT人材創造事業

IT出前講座 ビジュアルプログラミングツールScratch3.0を使ってゲーム開発

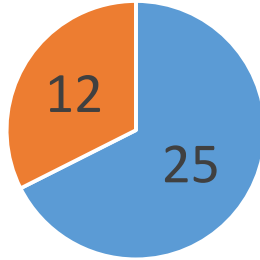
■ 講師：株式会社メディアトランスポート 下村真也 氏

■ 日時：令和3年12月14日（火） 11:10~13:00

■ 実施校：沖縄県立宜野湾高等学校 ■ 学年：2年2組 ■ 人数：37名

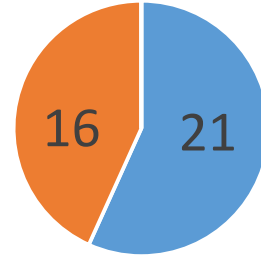
今回のワークショップ内容はいかがでしたか

- 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



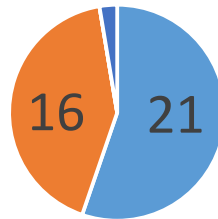
ワークショップの目的は理解できましたか

- 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



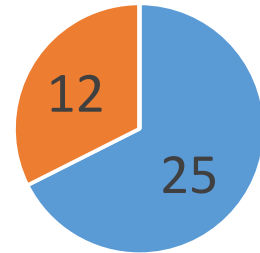
ワークショップは、わかりやすい順序で
すすめられましたか。

- 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



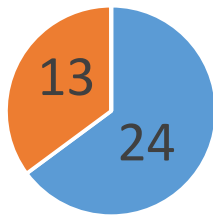
本日の内容は理解できましたか

- 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。

google chromeにcursを入力することがあまり理解できませんでした。設定で何をやったのかもわかりませんでした。

前よりプログラミングについて詳しく知ることができました。

ボタン一つで切り替えをする方法

エネミー 0 2 のを自分でできるようにしたい

一つ一つのプログラムを理解するのが楽しかった

作り方にもいろいろあって、とても楽しかったです。

令和3年度 未来のIT人材創造事業

IT出前講座 ビジュアルプログラミングツールScratch3.0を使ってゲーム開発

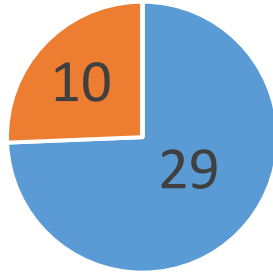
■講 師：株式会社メディアトランスポート 下村真也 氏

■日 時：令和3年12月16日(木) 9:10~11:00

■実施校：沖縄県立宜野湾高等学校 ■学 年：2年2組 ■人 数：39名

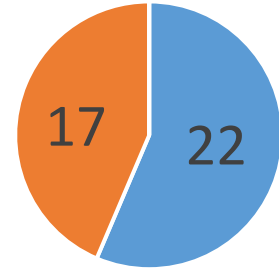
今回のワークショップ内容はいかがでしたか

- 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



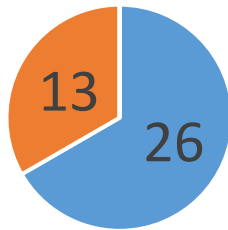
ワークショップの目的は理解できましたか

- 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



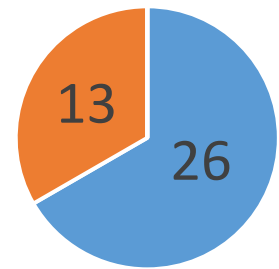
ワークショップは、わかりやすい順序で
すすめられましたか。

- 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



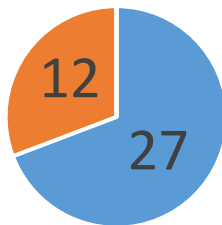
本日の内容は理解できましたか

- 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。

初めてゲームを作って、とても難しかったけどいい経験ができました。将来に活かせるように頑張りたいと思いました。

ゲームを面白くするための要素を加えてみると面白くなった。

WEAPONの設定の仕方やendの設定の仕方があまりわかりませんでした。

話がとても面白くて、引き付けられた

スクラッチでのゲームを始めて作ったのですが分かりやすく教えていただいて、スムーズに作ることができ、とても楽しかったです。

ゲームプログラミングを通し、ITに関してや、プログラミングに関して知り、詳しくなれたような気がします。ありがとうございました。