

第17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10日(金)②12月14日(火)③12月17日(金)

実施校

① 9:10-11:00②13:50-15:40③9:10-11:00
沖縄県立宜野湾高等学校 情報処理コース

参 加

2年1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

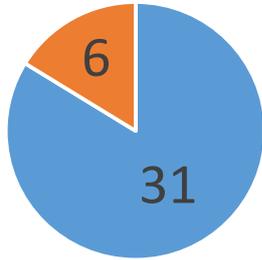
■講 師：株式会社メディアトランスポート 下村真也 氏

■日 時：令和3年12月10日（金）9：10～11:00

■実施校：沖縄県立宜野湾高等学校 ■学 年：2年1組 ■人 数：37名

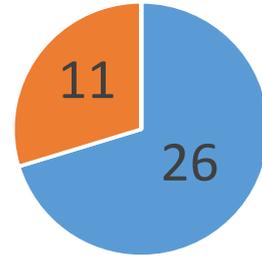
今回のワークショップ内容はいかがでしたか

- 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



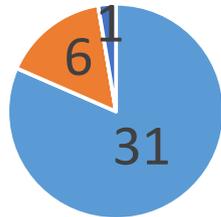
ワークショップの目的は理解できましたか

- 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



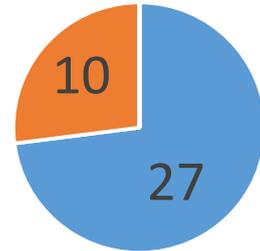
ワークショップは、わかりやすい順序で
すすめられましたか。

- 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



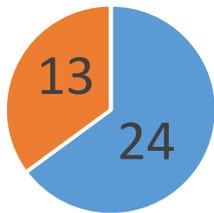
本日の内容は理解できましたか

- 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。

難しい単語などが出たので、少しわからない所もあったけど、たのしかったです
オブジェクトの上下や左右の動きをさせるのを覚える
次の授業が楽しみです
楽しかった
今回は、サインインができなかりしてやり直しをしたところがあったので、次はスムーズにいきたいと思います。
X軸とY軸が難しかったです。

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

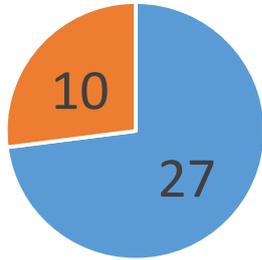
■講 師：株式会社メディアトランスポート 下村真也 氏

■日 時：令和3年12月14日（火）9:10~11:00

■実施校：沖縄県立宜野湾高等学校 ■学 年：2年1組 ■人 数：37名

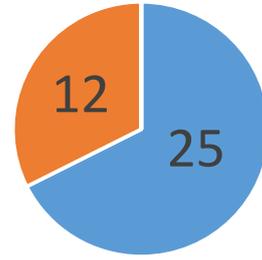
今回のワークショップ内容はいかがでしたか

- 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



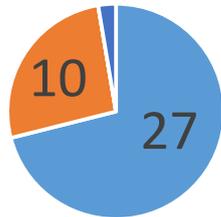
ワークショップの目的は理解できましたか

- 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



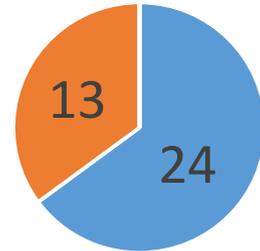
ワークショップは、わかりやすい順序で
すすめられましたか。

- 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



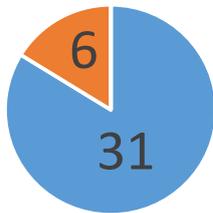
本日の内容は理解できましたか

- 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。

もっと、たくさんの用語などを学べられるように頑張りたいと思います。とても良い経験でした。
矢印がほかの人と同じくやったが自分のは動かなかった。
順番が難しかった。次は自分でわかるようになりたい。
ゲームがどのように作られているのかということがわかりました。
タコの動かし方
今日は、ゲームの内容をすべて理解できたので楽しかったです。

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

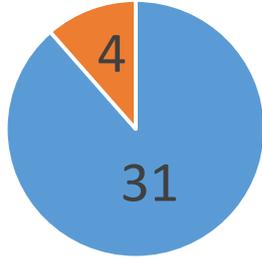
■講 師：株式会社メディアトランスポート 下村真也 氏

■日 時：令和3年12月17日（木）9:10~11:00

■実施校：沖縄県立宜野湾高等学校 ■学 年：2年1組 ■人 数：35名

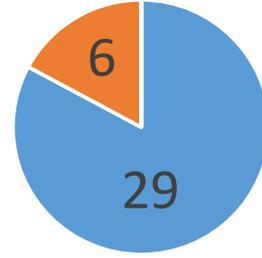
今回のワークショップ内容はいかがでしたか

- 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



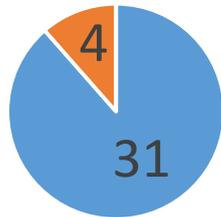
ワークショップの目的は理解できましたか

- 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



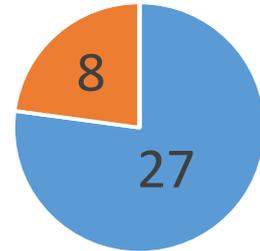
ワークショップは、わかりやすい順序で
すすめられましたか。

- 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



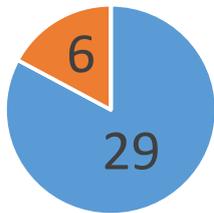
本日の内容は理解できましたか

- 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。

プログラミングがとても難しく、いつも何も考えないでゲームしてるので、それもどうやってるか見てみたいです。
ありがとうございました
今回は、お忙しい中ありがとうございました。
一つ一つが難しかった
難しいこともたくさんあったけど、やってとても楽しかった。ありがとうございました。
特にありません。とても楽しかったです！