

パソコン探検少年団活動報告（7月）

プログラミングを始めるための手順

活動内容

楽しいプログラム作り体験 ①と②

日時

①：令和8年7月5日 ②：令和8年7月19日
どちらも 9:00～12:00

場所

多賀図書館 第4研修室

活動内容紹介

ゲーム感覚で楽しく活動

プログラミングのイメージ体験①「Hour of Code」

プログラミングのイメージ体験②「マインクラフトプログラミング」

1 個目の課題で、やり方を説明し、あとは各自のペースで課題に取り組んでももらいました。「アナとエルサ」は正方形やひし形を描くプログラミングのため、回転角度などの理解が必要であるなど、高度な論理的思考が要求される。

スクラッチでプログラミング練習「バナナキャッチの基本」

全員が補足資料を必要とせず独力でプログラミングに着手しました。フルーツキャッチにもチャレンジしてもらいました。フルーツキャッチは、ライフの数値が減ったり増えたりするコントロールが必要であり、それに合わせて、ハートの表示も増減させる必要があり、かなり高度な仕様でしたが、これもすぐに完成させ、スキルの高さに驚きました。

スクラッチで自分だけのプログラムを作ろう

どんなプログラムを作るかシートに描いてみる。どんなプログラムだったら作れるだろうか。タイトル、背景を作る。スプライトを作る。スプライトの動きを考えてみる。次のスプライトを考えてみる。



「アナとエルサ」をやっている様子



「バナナキャッチ」のプログラム作成の様子



「バナナキャッチ」の挑戦中



バナナのクローン、大量作成