

パソコン交流会 2023

「高校生による第3回プログラミング教室」

2023年7月8日(土)、本校教育部の高等部の生徒 1 名と大阪府立刀根山高等学校の生徒 1 名が講師となり、パソコン交流会「高校生による第3回プログラミング教室」を開催しました。前回、前々回に引き続き、「SCRATCH(スクラッチ)」を使ってプログラミングを参加者に教える形式で実施しました。[\(第1回、第2回\)](#)の様子はこちらからご覧ください)

今回、参加者により良いものを届けたいという思いから、準備に多くの時間をかけてきました。まず、企画を一から見直すために昨年度2月に関西大学総合情報学部 of 学生の方々にご協力していただき企画会議を実施しました。(そのときの詳しい様子は、[こちら](#)からご覧ください。)



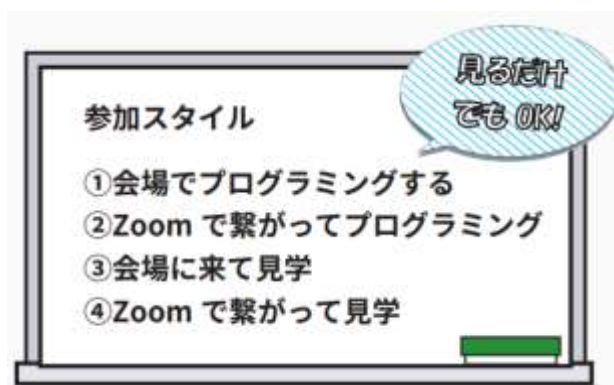
企画会議では「今までにやったことのないジャンルのゲームに挑戦しよう」や「対面&Zoom の形式を継続したほうが良い」や「ゲームのアレンジタイムを大切にしていきたい」の意見が挙げられました。これらの意見から

プログラミングするゲーム
は今まで作ったことがない
アクションゲームにしよう!

ユニコーン
ジャンプ

ゲーム名は、分かりやすいのが一番!
「ユニコーンジャンプ」にしよう!





対面&Zoomの形式は、
大変だけど継続しよう!!

日時 2023年7月8日(土)
基礎編 10:00~12:00
応用編 13:30~15:00

今年度はパソコン交流会を2
部制にして、午後からもたっ
ぷりとゲームのアレンジタイム
をとろう!!

と、次々に企画内容が決まっていきました。しかし、これだけの企画を生徒1人で担うのは大変です。また、昨年度好評だった、講師の高校生二人が掛け合いをしながらプログラミングを教えるということが、生徒1人では難しいという現状がありました。そこで、以前から交流のある大阪府立刀根山高等学校のパソコン部の生徒に協力を依頼しました。すると、放課後に来校してくれました。



このようなゲームを参加者に作
ってもらおうという企画なのですが、
一緒にやってもらえませんか？

人前で、話すのは苦手なので
すが、この企画はおもしろそう
ですね。一緒にやりましょう!

高等学校のパソコン部という強力なパートナーを得て、いよいよ本格的に参加者を募集する段階に入ることができました。

高校生による **第3回**
プログラミング教室

日時 2023年7月8日(土)
基礎編 10:00~12:00
応用編 13:30~15:00

場所 大阪府立刀根山支援学校 or Zoom
内容 Scratch で簡単なゲームをプログラミング

子どもでも 大人でも
パソコンが苦手でも
大丈夫!

参加スタイル
①会場でプログラミングする
②Zoom で繋がってプログラミング
③会場に来て見学
④Zoom で繋がって見学

参加方法
コチラのQRコードから
お申し込みを
お申し込み
URL <https://forms.gle/vjg3HUFk3Ab627>
参加される方はお一人ずつ申し込み下さい

前回のアンケート結果

達成率 100%

理解度 18.74%

アンケートのコメント

- 初心者でやさしい説明でとても良かったです。
- また次回があれば、ぜひ参加したいと思いました。
- つまづきやすいポイントでも丁寧な説明のおかげで安心して取り組むことができました。
- スクラッチでゲームを作ることには驚きでしたが、実際にやってみたい、作り方をさらに詳しくもなりたいです。
- とてもわかりやすく、小学生に指導するほどの参考になりました。
- 非常に面白かったです。時間中にプログラム完成できずでしたが、学校のHPをみて完成できました。

今回作るのはコレ
**ユニコーン
ジャンプ**

ユニコーンを使って
ボールを蹴るゲームだよ

参加者募集のチラシも生徒がパソコンで作成しました。ゲームタイトルの文字や申し込みフォームも全部自分たちで作っています。

本チラシは、メールや WEB ページ、郵送や手渡しなどあらゆる方法で、宣伝しました。その結果、昨年度の申し込み者数を上回り、今回は 55 名の申し込みがありました。しかし、まだまだコロナ禍ということもあり、会場参加希望の方を数名お断りすることになってしまいました。大変申し訳ありませんでした。多くの申し込みを受け、あとは本番まで先生たちにも協力いただき、ひたすら練習です。

先生を参加者に見立てて練習



ここまでの説明で分かりにくいところはありませんか?
セリフやテキストを改善します。

Scratch の教科書を作成



SCRATCH の教科書 3



☆スクラッチの開き方

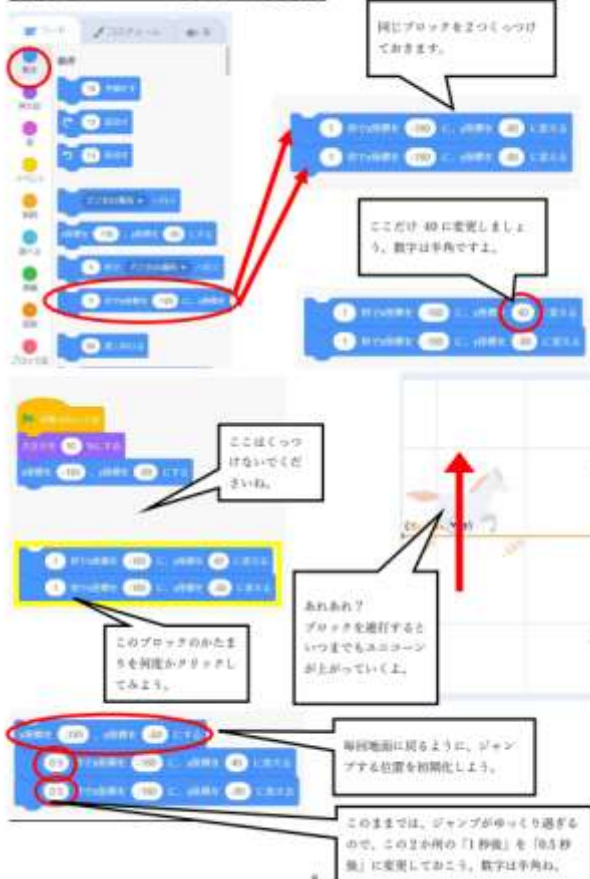
ステップ1 Safari や Google Chrome や Edge で検索する



ステップ2 作成画面を知る



ステップ5 ユニコーンをジャンプさせよう



パソコンが苦手でも、プログラミングが初めてでも、どんな人でもゲームを完成させることができるように、またプログラミングの楽しさが伝わるようにと、テキストを用意しました。

前回、参加していただいた小学校の教員の方から「小学生のプログラミング教育の教材に使える」と言っていたことがありますが。

テキストは[こちらに公開](#)しています。

目標は参加者の
ゲーム完成率 100%

2023 年7月8日（土） 第 3 回高校生によるプログラミング教室の開幕です!!



小学生、中学生、高校生、大学生、卒業生、他の支援学校生、保護者、他校の教職員、教育委員会の方、企業関係者など、多種多様な方々が参加されていました。会場は収容人数最大の 20 名、オンラインは 25 名でした。



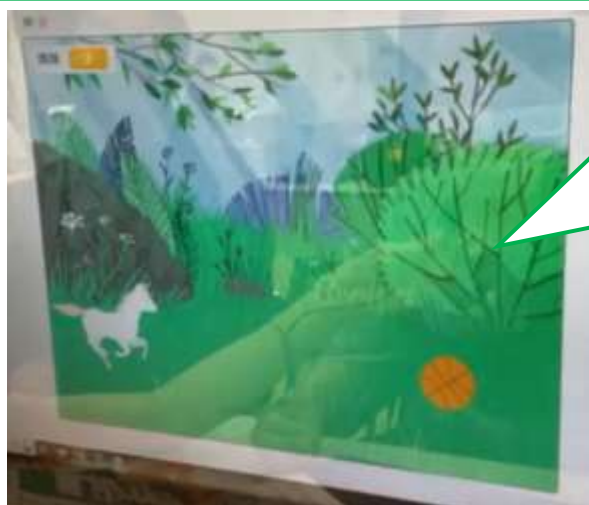


講師席から教えるだけでなく会場を回ったり、Zoomの方とお話したりと、講師の二人は大忙しでした。



ゲームが完成してからのアレンジタイムでは、たくさん質問が出て、いっぱいだこでした。

午後のアレンジタイムでは、講師の二人も驚くようなアイデアがいっぱいでした。



変数を使って、ユニコーンの残機を作ったり、ゲームオーバー画面を作ったり、ボールの速度がジャンプの成功によって変化するアレンジ



元々のユニコーンジャンプとは、全く違う野球ゲームにアレンジ



ゲームのキャラクターを自分でデザインするアレンジ



最後に参加された方々と記念撮影!!

プログラミングを通して、多くの交流が生まれました。初めて会う人ともたくさんお話ができました。



<アンケートより一部抜粋>

とても分かりやすく、アレンジするのも楽しかったです！

プログラミングをしたことが無い人や、パソコン自体をあまり触ったことの無い人でも分かりやすい説明だったと思います！教員の私も参考にさせて頂きたい教え方で良かったです！

二人の掛け合いがとても素敵でした。ありがとうございました！

一見難しそうに見えましたが、スクラッチを教わってみると簡単にプログラミングして、自分でゲームを作ることができました。自分で一からゲームを作られるのはすごいなと思いました！！

高校で情報を教えていますが、とても勉強になりました！また、このような機会があれば、ぜひ参加させていただきたいです！

体験した生徒が、指導して下さった生徒さんの印象が今まで以上に「すごい先輩」と尊敬する感想を述べていたことが印象的でした。また個人的に刀根山支援学校の生徒ページをのぞきにいくなど「たくさんのことができる先輩」として興味を持った様子でした。

聞いている分には分かりやすいけど、いざ自分が子どもたちに教えるとなると、いろいろ戸惑ってしまいます。テキストがあるのがありがたいです。今回は基礎編と応用編があったので、前半は教えるときの参考に、後半は自分が楽しむために参加できて本当に良かったです。

アレンジの時間が最高すぎて、別日に欲しいと思いました！みんなのプログラミングやアイデア最高！

<生徒の感想文より一部抜粋>

説明する内容を練ったおかげで、「分かりやすかった」、「楽しかった」などの感想をもらえました。さらに、スクラッチに苦手意識を持っていた人から苦手意識を取り除くことができました。私の将来の夢は、「他の人を勇気づけられるプログラマーになりたい」です。いつか叶えたい夢が今回叶って、驚きもありますが、とても嬉しかったです。

参加された方と一緒に野球のアレンジを作りました。今まで初対面でこんなに仲良くなった経験がなく、あれだけ話せるようになったことに驚いています。このパソコン交流会で過去に無いほどの交流ができました。そして、いろいろな人とコミュニケーションを取ることができてとても楽しかったです。次の行事でも、積極的にコミュニケーションを取っていきたいです。

参加していただいたみなさんの温かさもあり、大成功でパソコン交流会を終えることができました。講師の生徒たちにとって、準備も練習も大変だったと思います。でも、新たなことに挑戦することで得られた成長がありました。また人とのつながりが生まれました。このことを大切に、次の行事に繋げていきたいと思います。ありがとうございました。