

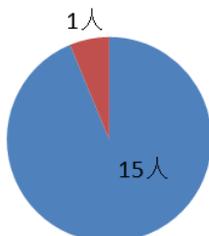
# 「ボードゲーム制作で学ぶプログラミング的思考」 実施報告書

- 【主催】 SEIKAクリエイターズインキュベーション推進拠点コンソーシアム  
(精華町・けいはんな科学コミュニケーション推進ネットワーク[K-Scan])
- 【後援】 精華町教育委員会
- 【開催日時】 2019年8月3日(土曜日) 午前10時~12時30分
- 【開催場所】 SEIKAクリエイターズインキュベーションセンター
- 【内容】 オリジナルのダンジョン探索ゲームで、自分だけのキャラクターやモンスターを作成し、楽しく遊びながらプログラミング的思考を学ぶ。
- 【講師】 Go★Luck 苗村敏博・成瀬範晃
- 【参加対象】 学研都市に居住する小学3年生~中学生(小学生は保護者同伴)
- 【参加者】 17組
- 【参加料】 1,000円
- 【広報】 チラシ配布: 精華町公立小学校  
チラシ配架: 精華町立図書館・精華町庁舎内・アピタ精華町コーナー  
精華町ホームページ

## 【アンケート結果】

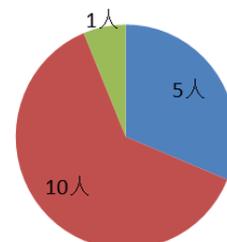
### ボードゲーム制作について

- 楽しかった
- やや楽しかった
- あまり楽しくなかった
- 楽しくなかった



### プログラミング的思考について

- はっきりとイメージできた
- ややイメージできた
- あまりイメージできなかった
- まったくイメージできなかった



【参加者感想】

- (子ども)
- ・少し難しかったが、チームで協力して敵を倒すのが楽しかった。
  - ・それぞれの冒険者の能力を理解して、どの組合せが良いか考えて戦うのがおもしろかった。
  - ・自分で考えてゲームをするのがおもしろかった。ルールを変えて家でもやってみたい。
- (保護者)
- ・自分の苦手分野だが、同じチームの保護者の説明で少しずつイメージできて親子で楽しめた。
  - ・最初は理解できていなくて親が入っていたが、やっていくうちに自分で行動して進めていった。
  - ・結果に対してプロセスを数値化して何をすべきか学べたのが良かった。
  - ・子どもが生き生きと取り組んでいて、楽しい時間を過ごせた。こういうことがこれからの教育の基礎になると思った。
  - ・与えられたゲームではなく、自分でも考え組み立ていくので、頭を使ってすることができた。
  - ・質問しながら進めることで、理解できるのでよかった。チーム内で攻略方法を話し合いながらできるのも良かった。
  - ・プログラミングについて、もう少し身につけていきたい。
  - ・ミッション2以降はリーダー役が決めにくい。保護者が入らずに決められるフォローがあればなお良い。

【当日の様子】

