

「AIを使ってアプリを作ろう」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】 2026年3月14日 (土)
午前10時～12時 ・ 午後2時分～4時分
- 【開催場所】 S E I K Aクリエイターズインキュベーションセンター
- 【開催概要】 Googleの生成AI「Gemini」を体験し、生成AIとはどのようなものか
使い方や使用上の注意点を学んだ上で、サンプルアプリをもとに自分の
好きなアプリやゲームを作ることに挑戦する。
- 【講師】 株式会社Halle Game Lab 代表取締役
株式会社国際電気通信基礎技術研究所 客員研究技術員 坂井 冬樹氏
- 【参加対象】 小学4年生～中学生 (キーボードでのひらがな入力ができること)
- 【参加者】 午前10組 ・ 午後7組 (計17組)
- 【参加料】 500円
- 【広報】 チラシ配布：精華町立小学校・中学校
チラシ配架：精華町役場・図書館
SNS：精華町HP・Instagram、K-Scan HP
- 【内容】 1.講師の自己紹介と生成AIについての説明 (11分)
2.キーボードの使い方について (7分)
3.マウス (ドラッグ&ドロップ)の使い方について (3分)
4.Geminiを触ってみよう。京町セイカのプロフィールを質問 (3分)
5.Gemini Canvasモードの説明 (プログラムコード参照) (10分)
6.京町セイカの画像の表示 (17分)
7.クイズアプリ作成についての説明c (23分)
8.それぞれに好きなアプリを作成 (15分)
9.作成したアプリをみんなの前で発表

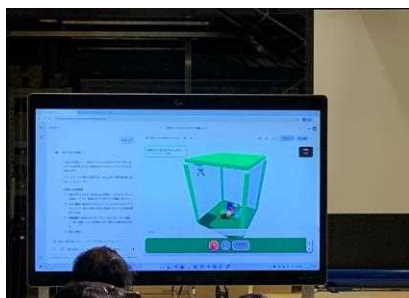
講師の自己紹介と生成AIについての説明



Geminiキャンバスモードの説明



それぞれに好きなアプリを作成



クレーンゲーム



脱出ゲーム



フルーツキャッチゲーム

各自が作成したアプリを最後に発表



今回のワークショップで、子どもたちが自分の言葉でAIに指示を出し、自分たちが作りたいアプリ（ゲーム）を作成していたことに驚きました。

プログラミングを行ってアプリやゲームを作成するという従来の手法では今回のように10～15分程度の時間での作成は不可能だと思われます。

彼らの中にはゲームに対する知識が非常に浸透しており、AIに的確な指示を出してその力を利用することで可能となりました。さらに時間をかければ、想像できないようなものが出来上がってくるのではないかと期待と開催側としては子どもたちを正しい方向へ導く責任を感じたワークショップでした。

【アンケート結果】（回答者17組）

このイベントを知ったきっかけは？（数字は人数）

- ・チラシ（学校から ⑧ ・ 公共施設等 ② ） ・ 精華町HPやSNS ⑥
- ・その他 ① （他のイベント参加の時に知った。）

「AIを使ってアプリを作ろう！」はどうでしたか？

- ①Geminiを触ってみよう ・ 簡単すぎた③ ・ ちょうどよかった⑭ ・ むずかしすぎた①
- ②Canvasを使ってみよう ・ 簡単すぎた② ・ ちょうどよかった⑭ ・ むずかしすぎた①
- ③クイズアプリを生成 ・ 簡単すぎた① ・ ちょうどよかった⑮ ・ むずかしすぎた①
- ④オリジナルアプリに挑戦 ・ 簡単すぎた① ・ ちょうどよかった⑯ ・ むずかしすぎた①
- ⑤説明 ・ わかりやすかった⑰ ・ わかりにくかった①
- ⑥時間 ・ 時間が足りなかった⑧ ・ ちょうどよかった⑧ ・ 時間が余った ①

「AIを使ってアプリを作ろう！」に参加して、どうでしたか？

- ・ おもしろかった⑰ ・ おもしろくなかった① ・ その他 ①

※その理由をご記入ください。

- ・ It was great my son quickly started coding original games.Thanks!
- ・ ロブロック的なアスレチックが大好きなのでとても楽しかった。
- ・ 簡単に自分の好きなゲームを作れることを知ったから。
- ・ 自分でアプリをつくったりするのが楽しくてきて良かったと思いました。
- ・ やっぱこのイベントに参加して良かった。そう思わせるだけの良い情報をわかりやすく得ることが出来ました。
- ・ 難しそうやってこなかったけど意外に自宅でするんだなと思じた。
- ・ 説明がわかりがすくて、アプリがスムーズに作れたからです。
- ・ パソコンに慣れてないですが喜んで触っていました。
- ・ アプリはプログラミングを難しくしないとできないと思ったけど、AIが作ってくれたり色々指示通りに変えてくれたりしていいゲームができてよかった。
- ・ アプリを作ること自体がおもしろいです。
- ・ Geminiを使った事がなかったので、ゲームをつくるのが楽しかったです。
- ・ AIでも指示を細かくすればいろいろなことができて楽しかった。
- ・ コードを入力するのではなくて、AIに頼むだけでできるのは知らなかったのでも家でもできると知ってうれしかったです。
- ・ 自分だけのアプリが作れて、違うアプリも作ってみたくなったから。

その他、お気づきになられた点、感想等をご自由にご記入ください。

- ・作った成果をみんなの前で発表する時間が良かった。作ったものを頭で整理して、発表することでより理解が深まると思う。これまで実験系に興味がありましたがIT系にも興味を持ったようです。様々な経験を子供にさせられて、良い機会でした。
- ・自分好みでアプリを作れて、それにまた追加の質問ができるのがいいと思いました。
- ・ゲームを自分で作って遊ぶことがとっても楽しかったです。
- ・みんなの発表を見て、友達ともできるゲームや、自分の操縦で動いていく障害物のあるゲームや、立体的なゲームを作りたいと思った。発表するまで時間が足りなくてもうちちょっと工夫してから発表したかったと思った。けど自分でアプリを作って楽しかった。
- ・みんなのアプリや、自分のアプリが本物であって欲しいです!
- ・少人数なので集中することができました。

科学に対する関心度を教えてください。(アンケート回答17名)

- ・ とても関心がある ⑦
- ・ 関心がある ⑨
- ・ どちらともいえない ⑩
- ・ あまり関心がない ①
- ・ まったく関心がない ⑧

今回のイベントのように精華町では、みらいを担う子どもたちに、学研都市にふさわしい学びの機会を提供する「科学のまちの子どもたち」プロジェクトの取り組みを行っています。当てはまるものすべてに○をつけてください(複数回答可)。

- ・ 良い取り組みだと思う ⑮
- ・ 学研都市にふさわしい ⑦
- ・ 今後も継続してほしい ②
- ・ 精華町の子どもたちは恵まれていると思う ⑦
- ・ このプロジェクトを知っていた ③
- ・ このプロジェクトを知らなかった ⑦

「科学のまちの子どもたち」プロジェクトへのご要望

- ・ 正しく学んで欲しいと思いますので、楽しめる企画を増やして欲しいです。
- ・ とても楽しく参加させていただいています。過去のワークショップで抽選に外れたものが何個かあるので、再度開催していただけたらぜひ参加したいです。
- ・ 簡単なロボットを作ってプログラムする。
- ・ 植物のことについてのイベントをしてみたいです。
- ・ こうゆうのとかを連続して行って欲しいです。
- ・ 今回時間がたりなかったのもう少し長くしてほしい。