

事業結果要約報告書 — 科学技術振興関係 —		受付番号 2021 KJ-005
公益財団法人マツダ財団 御中 2022 年 6 月 4 日 所属機関名 任意団体 瀬戸内サラマンダー 申請代表者 古本 大生 役 職 代表 フリガナ フルモト ダイキ 氏 名 古本 大生 マツダ財団から受けた 助成金 200 千円 による事業結果について、 次のとおり報告します。		
助成事業名		プログラミング体験会の実施 (事業期間：2021 年 6 月 1 日～2022 年 5 月 31 日)
	計 画	実 施 結 果
事業内容	日時 2021 年度内に 2 回 場所 広島市内 対象 小中学生 定員 16 人 (8 人×2 回) 内容 任天堂の製品である「ナビつき! つくってわかる はじめてゲームプログラミング」を使い、ゲーム制作のプログラミング体験会を実施。ソフトウェアのイベントでの使用については、任天堂様から使用許諾を得ている	日時 2021 年 7 月 25 日、2021 年 10 月 24 日 場所 ProGym (プロジム) 広島市中区東白島町 3-25 対象 小中学生 参加者 小学生 16 人、保護者 6 人 内容 任天堂の製品である「ナビつき! つくってわかる はじめてゲームプログラミング」を使い、ゲーム制作のプログラミング体験会を実施。

事業の目的・ねらい

通常、プログラミングといえばパソコンを使用しますが、パソコンを使用したことのない子供でも参加できるよう、家庭に広く普及している、ニンテンドースイッチを用い、小学校低学年からでも参加できる、使い慣れた機器を使用したプログラミング体験による技術者拡大への貢献

事業の概要

2021年6月に発売された任天堂の製品「ナビつき! つくってわかる はじめてゲームプログラミング」を使い、プログラミング体験会を実施しました。

任天堂様とは、製品使用について相談し、イベント企画書を作成するなど経て、製品使用について許可を頂いており、日本全国でもほぼ事例のない、貴重なイベントとなりました。

イベントでは、プログラミングを体験するだけでなく、各自が作成したプログラミングを発表・披露し、互いにアドバイスや感想を述べるなど、自己表現力を磨くことも意識しました。

成果・効果

小学1年生～6年生までが参加しました。

参加者がいつも使っている機材（Nintendo Switch）であるため、機材の使用のハードルがものすごく低く、すんなりとプログラミング体験に入れました。

参加者はプログラミング経験者、未経験者どちらもおり、学年、学校も違いましたが、互いに見せ合ったり、アドバイスをあいながら進めていたのが印象的でした。

想定よりも早く、独自のゲームプログラミングを始める参加者が現れ、それに触発されて追従する参加者が現れたり、カリキュラム内の作品に独自のカラーリングやギミックを追加してアレンジするなど、各自の創意工夫も発揮されました。

発表も、最初は恥ずかしそうでしたが、徐々に、それぞれ自分の作品を見てもらいたくて、自発的に発表するようになりました。工夫した点や困った個所などを質問しあい、活発な発言が交わされていました。

写真、図（4点程度。写真や図にはタイトルをご記入ください。）



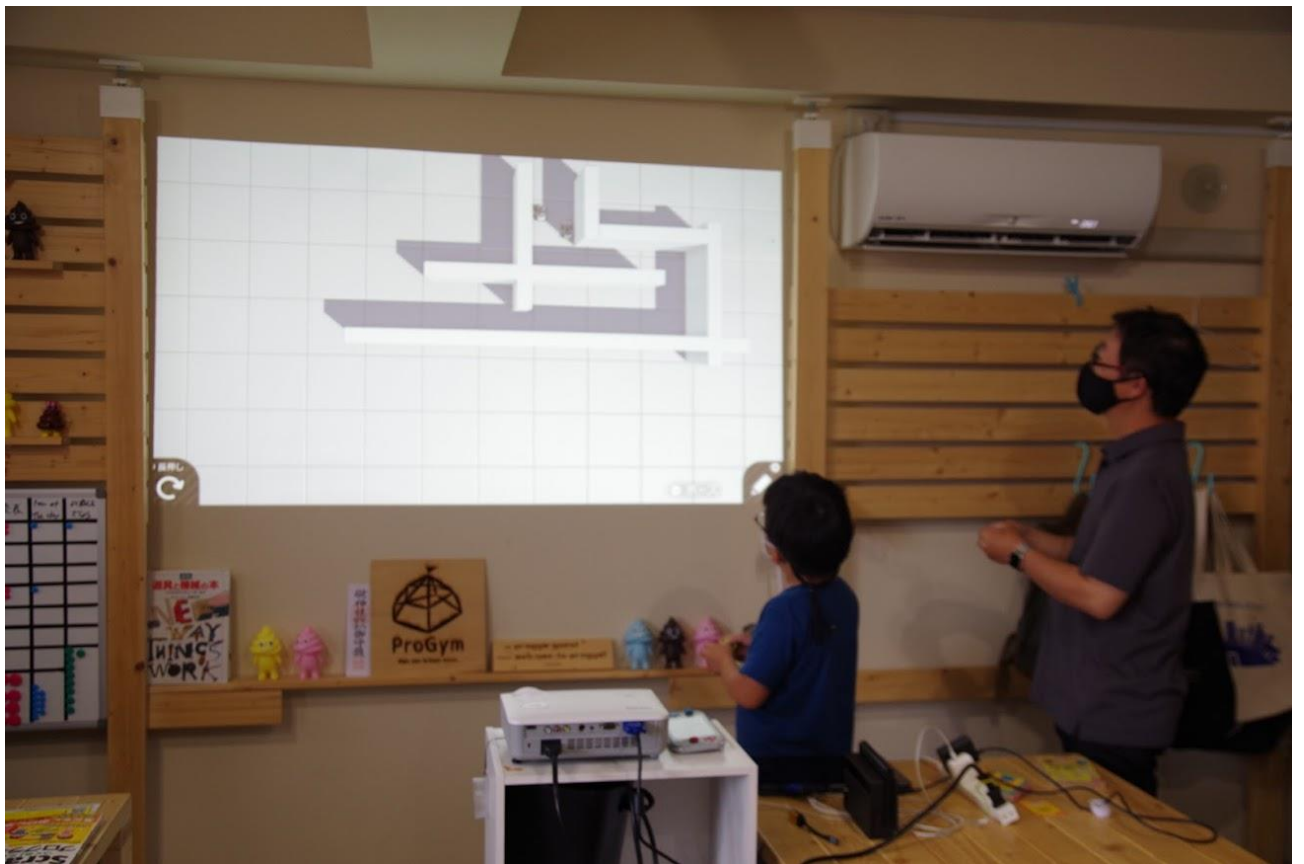
イベント開始時の説明



相談しあって進めています



わからないことは講師陣に相談できています



オリジナル作品の発表（１）２つのコントローラーを使うゲームを作成し、講師と一緒にデモしています。



講師からのデモの披露



教えあって作成しています



オリジナル作品の発表（２）



オリジナル作品の発表（３）