



岡山大学記者クラブ加盟各社 御中

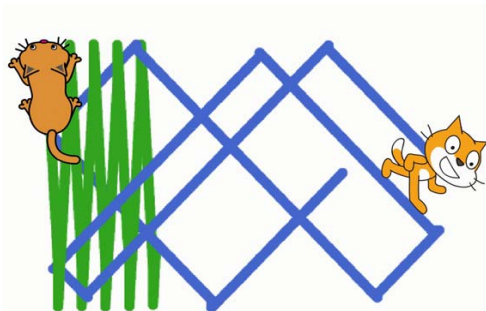
平成 30 年 6 月 1 日
岡 山 大 学

子どもたちがプログラミングで真剣勝負 プログラミング対決～塗りつぶし王にオレはなる！～

岡山大学教育学部（岡崎研究室）は 6 月 9 日と 24 日、「プログラミング対決～塗りつぶし王にオレはなる！～」を開講します。枠内に自分の色を塗るキャラクターのプログラミングを行い、競い合います。制限時間内（10 秒）に多く色を塗ったプレイヤーが勝者となります（下図参照）。

保護者がプログラミング教育について知ることができる機会はまだまだ多くありません。子どもと一緒に楽しみながら保護者もプログラミングを体験し、プログラミングの理解を深めることができる機会の提供を目指しています。プログラミング歴 3 年の中学 1 年生が企画の進行を担当し、本学の大学院生が子どもたちのプログラミングをサポートします。

1. 名 称 プログラミング対決～塗りつぶし王にオレはなる！～
2. 日 時 6 月 9 日（土）：13:00～16:00 6 月 24 日（日）：13:00～16:00
3. 場 所 人と科学の未来館サイピア（岡山市北区伊島町 3-1-1）
4. 対 象 者 小学 3 年生～小学 6 年生
5. 定 員 親子 10 組
6. 申 込 方 法 イベント名・参加者名・学年・希望時間・電話番号を明記し、ファックス・メール・電話にてサイピアにお申し込みください。
7. 参 加 費 用 100 円
8. 概 要
 1. デモンストレーション：中学生が作成したプログラムを披露
 2. ルール説明：禁じ手の説明、途中まで子どもたちと一緒に作成
 3. プログラミングタイム：自由に考えてプログラムする時間
 4. プログラミング対決（1）子ども VS 子ども
 5. プログラミング対決（2）親 子 VS 大学生



制限時間内にたくさん色を塗った人が勝ち

＜お問い合わせ＞

岡山大学大学院教育学研究科

講師 岡崎 善弘

（電話番号）086-251-7713