

■ QUESTでは、どんなことをやるのか？

主にビジュアルプログラミング環境「Scratch」を使ってプログラミングの基礎的な知識の習得や、創作活動を行います。それぞれの目的、レベルに応じてテーブル分けしていますので、参加者は各回毎に参加したいテーブルを選ぶことができます。

テーブル構成

ラーニングテーブル

プレイングテーブル

毎回、特定のプログラミングの機能や要素をテーマに、知識を習得、使い方の実践を行うテーブルです。

【テーマ一覧】

座標	メッセージ
向き	乱数
表示/消去	変数

*毎回、上記のテーマのいずれか1つをローテーションで実施。テーマの種類は変更される場合があります。

ねらい

プログラミングに関する基礎的な知識や素養を身につけます。

→ 前項の『学ぶ』ステップ

課題に沿って作品を自由に制作するテーブルです。すでに自分の作りたい作品がある場合は、自身の作品制作に取り組んで頂いても構いません。

講師やサポーターは、参加者それぞれの作品制作に対して、制作工程のお手伝いや問題解決のサポートを致します。

制作した作品の発表なども行います。

ねらい

反復的な実践により理解を深め、応用力も身につけます。また発表を通じて表現力など、総合的な考える力を養います。

→ 前項の『遊ぶ』『発表する』ステップ

どちらに参加するのも基本的に自由

プログラミングを始めたばかりの人には「ラーニング」にて、一通りのテーマを受講することをお勧めしますが、必ずしも「ラーニング」の全てのテーマを受講し終えないと「プレイング」に参加できない訳ではありません。また、すでに一度「ラーニング」で受講し終えたテーマであっても、もう一度受講したい人は何度でも「ラーニング」に参加することも可能です。

それぞれの目的や学びに沿って、テーブルを選んで頂けます。

*都合により、開催形式を変更する場合がございますので予めご了承ください。