

プログラミング ワークショップのご案内

主催 尾道市立図書館

かんたんなマウスの
使い方から教えます！

プログラミングワークショップって何？

プログラミングで、自分だけのゲームをつくらう！

みんながいつも遊んでいるゲームって、どうやってつくられているのかな？
ゲームのキャラクターは、どうして動くのかな？

実はゲームって、人がコンピュータに命令をしてつくられているんだよ。
そして、コンピュータに命令をすることは、プログラミングと呼ぶんだ。
このワークショップでは、ゲームづくりの「しくみ」を学んで、自分だけのゲームをつくります。

「ゲームで遊ぶ」から「遊ぶゲームをつくる」ことにチャレンジしよう！

プログラミングロボット
m-botもやってくる

Makeblock
mBot
V1.1

スマホグッズ



パソコンにふれたことのない
子どもでも大丈夫！

日時・会場

8/16(木) 因島図書館
8/17(金) みつぎ子ども図書館
8/24(金) 中央図書館(2階大会議室)
8/25(土) 瀬戸田図書館

時間 14:00～16:00

参加について

定員：各会場10名程度
対象：小学校3年生～

大人・高校生
参加OK!

中学校3年生程度

参加費：無料

お申し込み・お問い合わせについて

広島教販 仲野 TEL : 090-9506-2457

E-mail : nakano@hirokyou.co.jp

WEBでもお申込できます



1 プログラミングの きほんを学ぼう！

テレビもゲームも、みんなプログラミングで動いているんだって。でも、プログラミングってなんだろう？
どうやってつくられているのかな？まずはパソコンでゲームをしながら、プログラミングのきほんを楽しく学んでみよう！

2

自分だけのゲームづくりに挑戦！

2020年に必修化されるプログラミングを楽しく学べる教室が「尾道市立図書館」にやってきます。
誰でもカンタンに楽しめる「スクラッチ」というソフトを使って、積み木のようにゲームのプログラミングを組み立てていきます。あなたも一足はやく最先端の授業を受けてみませんか？



【主催】
尾道市立図書館
ONOMICHI CITY LIBRARY

【協力】 広島教販 CANVAS

主催



尾道市立図書館

ONOMICHI CITY LIBRARY



FAX 応募用紙: 締切 定員になり次第終了

宛先

広島教販

FAX 0848-20-2013

親子での参加
大歓迎!

フリガナ		学校名	学年
名前			性別
住所			
電話番号	FAX 番号		
E-mail	緊急連絡先		
参加したいワークショップに○をつけてください。 <small>※参加者は先着順で決めさせていただきます。 ※申込多数の場合 他の方とは違う機材でプログラミングしていただく場合がございます。</small>		16日 因島 ・ 17日 みつぎ 24日 中央 ・ 25日 瀬戸田	
備考			

保護者の方へ

ご応募にあたっては、以下事項についてご承諾をくださいますようお願い致します

- お申し込み時にいただいた個人情報は、個人情報保護法に基づき、適正に管理し、本ワークショップの一連の活動に関するご連絡、その他これらの業務上必要な範囲でのみ利用致します。
- 当日の記録写真及び動画、お子様の作品及び感想文などは、本ワークショップの主催・協力・協賛・後援団体の業務（ホームページやパンフレット等への掲載を含む）に使用させていただく場合があります。
- 当日は、新聞やテレビ、インターネットサイトなどの取材が入り、ワークショップ開催の様子が報道される場合があります。

ワークショップ参加申込
小学生・中学生対象



その他 お問い合わせ窓口

広島教販 担当: 仲野

TEL : 090-9506-2457

E-mail : nakano@hirokyou.co.jp